



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

LA INDUMENTARIA Y EL ARMAMENTO DE
ÉPOCA MEDIEVAL: EL CASO DEL
VIDEOJUEGO MEDIEVAL II TOTAL WAR Y
PLAYMOBIL

MEDIEVAL CLOTHING AND WEAPONRY: THE
CASE OF MEDIEVAL II TOTAL WAR VIDEO
GAME AND PLAYMOBIL

AUTOR

DANIEL OSANZ ARAGÜÉS

DIRECTOR

GERMÁN NAVARRO ESPINACH

TITULACIÓN DEL AUTOR

GRADO DE HISTORIA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
2024

ÍNDICE:

1.	RESUMEN	5
2.	INTRODUCCIÓN	6
	2.1 Justificación,	7
	2.2 Metodología,	9
	2.3 Estado de la cuestión,	10
	2.4 Objetivos,	12
3.	LA INDUMENTARIA EN LA PLENA Y BAJA EDAD MEDIA PENINSULAR	13
	3.1 Los talleres textiles y el comercio de tejidos (lana, seda, tintes...) en Europa,	17
	3.2 La influencia desde oriente llega a la península y parte de Europa,	17
	3.3 Algunos ejemplos de textiles medievales,	20
4.	LA REPRESENTACIÓN DE LA INDUMENTARIA MEDIEVAL EN LA JUGUETERÍA DE HOY EN DÍA, EL CASO DE LOS PLAYMOBIL	28
	4.1 La escasa representación del mundo islámico,	31
	4.2 La recreación de la indumentaria militar,	34
	4.3 La representación de la heráldica,	39
	4.4 La representación del pueblo llano y su indumentaria, además de las actividades de ocio de la nobleza,	44
5.	LA REPRESENTACIÓN DE LA INDUMENTARIA MEDIEVAL EN LOS VIDEOJUEGOS, EL CASO DEL VIDEOJUEGO <i>MEDIEVAL II TOTAL WAR</i> ,	48
	5.1 El ejército cristiano de la península,	50
	5.2 El ejército musulmán de la península,	55

6.	EL ARMAMENTO MILITAR DE LOS SIGLOS XI-XV EN LA PENÍNSULA	59
6.1	Las armas cuerpo a cuerpo,	61
6.2	Las armas de proyectil,	64
6.3	El armamento defensivo y corporal,	65
7.	LA REPRESENTACIÓN DEL ARMAMENTO MEDIEVAL EN LA JUGUETERÍA DE HOY EN DÍA, EL CASO DE LOS PLAYMOBIL	67
7.1	Las armas cuerpo a cuerpo:	
7.1.1	Lanzas	69
7.1.2	Espadas	70
7.1.3	Escudos	72
7.1.4	Hachas y mazas	74
7.2	Las armas de proyectil:	
7.2.1	Arcos	75
7.2.2	Ballestas	77
8.	LA REPRESENTACIÓN DEL ARMAMENTO MEDIEVAL EN LOS VIDEOJUEGOS, EL CASO DEL VIDEOJUEGO <i>MEDIEVAL II TOTAL WAR</i> :	79
8.1	El armamento en el ejército cristiano	81
8.2	El armamento en el ejército musulmán	82
9.	CONCLUSIÓN	83
10.	BIBLIOGRAFÍA.	85
11.	LISTADO DE FIGURAS,	86
12.	WEBGRAFÍA.	93

1. RESUMEN

El presente trabajo busca analizar la representación y recreación que se le ha dado a la indumentaria y armamento pleno/bajomedieval peninsular en el mundo del juguete, analizando el caso específico del mundo Playmobil, y en el universo del videojuego, bajo el análisis del videojuego Medieval 2 Total War. Se ofrecerá inicialmente una visión tanto de la indumentaria medieval peninsular bajo la influencia de las corrientes musulmana y europea, como del armamento pleno y bajomedieval, para pasar a analizar la representación que se le ha dado a estos dos componentes sociales en el mundo del juguete y del videojuego. Se buscará dar a su vez una visión de la percepción social que se tiene hoy en día sobre la Edad Media, en base a esa indumentaria y ese armamento que ha sido representado en ámbitos actuales como el juguete o el videojuego y que dejan una impronta sobre la concepción del mundo medieval en niños y adultos.

Palabras clave: indumentaria, armamento, Edad Media, recreación, Playmobil, videojuegos.

ABSTRACT: This work aims to analyse the representation and recreation that has been given to full/low medieval peninsular clothing and weaponry in the world of toys, analysing the specific case of the Playmobil world, and in the universe of video games, analysing the video game Medieval 2 Total War. Initially, an overview will be offered of peninsular medieval clothing under the influence of Muslim and European trends, as well as of full and late medieval weaponry, in order to go on to analyse the representation given to these two social components in the world of toys and video games. The aim is to provide a vision of the social perception of the Middle Ages today, based on the clothing and weaponry that has been represented in current spheres such as toys and video games, and which leave an imprint on the conception of the medieval world in children and adults.

Key words: clothing, weaponry, Middle Ages, recreation, Playmobil, video games.

2. INTRODUCCIÓN

2.1 JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO

La idea fundamental de la elaboración de mi trabajo de fin de grado parte de mi interés, desde antes de entrar en el grado, por el mundo medieval. Dentro de este mundo medieval, lo que más interés me suscita es saber cómo era el día a día de las personas de la época, sobre todo la vida en el castillo. Sin embargo, en la asignatura de España Medieval de tercer año del Grado de Historia, ya tuve la oportunidad de realizar un trabajo centrándome en el edificio propiamente dicho del castillo y su evolución a lo largo de toda Edad Media, con pequeñas pinceladas resaltando la vida de la gente que lo habitaba.

Dicho esto, para iniciar la lluvia de ideas de mi TFG, me he vuelto a centrar en el periodo medieval. Tuve en mente dos ideas fundamentales que le comente a mi director del trabajo. La primera de ellas, investigar sobre todos los acontecimientos bélicos que se dieron durante el periodo de Alfonso I el batallador y la segunda mitad del S. XII. Sin embargo, esta idea no me convencía plenamente debido a que ya traté los acontecimientos y batallas que se dieron en los castillos aragoneses del S. XII en el trabajo que he citado anteriormente. La segunda idea se fundamenta en indagar más sobre esa vida medieval que desarrollaban nobles y pueblo llano durante la época. Acerca de esta idea, no dispongo de tanto conocimiento, y tenía claro que quería saciar mi interés por descubrir cómo era la vida de nobles y pueblo en base a su indumentaria y armas.

Además de esto, mi director me incitó a darle un enfoque más actual a la investigación, y me propuso realizar un estudio de cómo ha sido representada la indumentaria y el mundo de las armas tanto en juguetería como en el mundo de los videojuegos en estas últimas décadas. La idea de trabajar sobre este nuevo enfoque me pareció interesante desde el primer momento, debido a que los videojuegos de ámbito histórico, y sobre todo medieval, han sido parte de mi adolescencia y del inicio de mi interés por la historia.

Unido a esto, mi impulso como coleccionista de Playmobil de carácter histórico me ha llevado desde niño a interesarme por la historia, por la búsqueda de la recreación más fiel posible de mundos medievales. Este cocktail videojuegos-coleccionismo es lo que me ha llevado, prácticamente, a estar hoy en día preparado para abordar este trabajo y finalizar mi licenciatura de historia, y no veo mejor manera que con una investigación a fondo de la época que más me ha llamado la atención, centrándome en un ámbito fundamental de lo que fue la vida medieval: las armas y la indumentaria, dándole además ese toque personal analizando como se ha representado (acercando la vida medieval a niños y adolescentes) en videojuegos y juguetes.

El tema de investigación que he planteado ha sido tratado por los profesores Darío Español Solana o por autores como Mario Lafuente Gómez, los cuales han realizado obras que analizaremos (junto a las de otros autores) para poder elaborar una nueva síntesis personal uniendo indumentaria y armamento. La indumentaria en época medieval ha sido muy revisada estos últimos años como forma de entender la distancia entre culturas judía y cristiana en la península¹ (Motis, 2004) y entre el género masculino y femenino (Gomez-Chacon, 2020).

Así pues, me planteo abordar este tema para dejar una nueva visión de manera conjunta de cómo era la indumentaria en época medieval, acompañada de la influencia de las armas en nobles y pueblo llano, motivado por el deseo de recrear, en base al conocimiento vigente que hay sobre ambos temas, una imagen y figura de personajes nobles y de pueblo llano de Plena Edad Media.

¹ Lo podemos ver en artículos como: MOTIS DOLADER, Miguel Angel, Indumentaria de las comunidades judías y conversas en la Edad Media hispánica: estratificación social, segregación e ignominia. *Actas del I congreso Internacional de Emblemática general, Vol, 1*, 2004, ISBN 84-7820-702-3, págs, 561-594.

2.2 METODOLOGÍA

En primer lugar, para la elaboración de este TFG se ha llevado a cabo una extensa búsqueda bibliográfica sobre el armamento e indumentaria en la Edad Media, abarcando espacios como la biblioteca María Moliner o recurriendo a varios sitios web como Dialnet Plus o Academia.edu, para la consulta de artículos o trabajos de investigación que involucren el objetivo de nuestro TFG, consciente de que debo cumplir con las características propias de un trabajo de tal envergadura (Baelo, 2018) (Cervera, 2019).

Cabe destacar que ha sido fundamental la reciente tesis doctoral de Darío Español Solana (Español, 2021), la cual proporciona una visión amplia y detallada del armamento medieval peninsular. Además, se han consultado trabajos de investigación recientes como el de María Martínez (Martínez, 2012) para dar una imagen lo más actualizada posible de la indumentaria peninsular medieval. También he podido consultar imágenes e información sobre distinto armamento medieval del Museo de Armería de Álava, recopilado por I. Alejo (Alejo, 2008), el cual podemos encontrar en Internet.

Así pues se ha realizado un estudio de caso tanto del juguete Playmobil como del videojuego Medieval 2 Total War, con el fin de dar una descripción y consolidar una teoría de cómo se ha representado el armamento y la indumentaria medieval en ambos casos. Para ello se han elaborado una serie de preguntas y se ha querido dar respuesta a una serie de objetivos con el propósito de elaborar un trabajo que dé esa visión de cómo se ha representado la Edad Media en los casos previamente citados.

También se verá a lo largo de nuestro trabajo la intervención artística de la mano de muchos coleccionistas que dejan una impronta más fiel a la realidad medieval. Además se ha analizado la percepción social de la gente sobre la Edad Media en base a la recreación de espacios medievales gracias a las figuras de Playmobil.

Para realizar el análisis de la representación del armamento y la indumentaria medieval en Playmobil y videojuegos, he seleccionado imágenes tomadas por mí mismo de mi propia colección, e imágenes capturadas con mi ordenador para tratar el caso del videojuego Medieval 2 Total War como ejemplo. También he requerido de la ayuda del grupo de Whatsapp de coleccionistas de Playmobil de Zaragoza, Playmo ZGZ, al igual que de AESCLICK².

Una vez recopilados todos los recursos bibliográficos necesarios, se ha procedido a la síntesis y resumen con el fin de extraer lo necesario y más importante para la elaboración de nuestro trabajo.

² AESCLICK corresponde a la Asociación Española de coleccionistas de Playmobil, fundada en 2004. Ostenta un récord Guinness al batir el récord de la mayor exposición de dioramas y figuras del mundo, la cual se dio en la exposición de Barbastro de 2010 con un total de 68.808 figuras.

2.3 ESTADO DE LA CUESTIÓN

Una vez dispuestos a abordar el tema de la indumentaria y armamento medieval en la zona del Aragón medieval debemos planear un recorrido por la diferente bibliografía que podemos encontrar. Como base de nuestra investigación, en referencia a la parte del armamento medieval, utilizaremos la reciente tesis doctoral del doctor en Historia Medieval Darío Español Solana³ (Español, 2021). Una tesis amplia y excepcional de más de 1000 páginas donde encontramos fuentes históricas, análisis de todo tipo de estrategias y armas en los S.XI y XII, la construcción de las fronteras militares, la llegada de la influencia árabe, etc.

Otra de las obras de referencia de estos últimos años donde nos podemos apoyar para la elaboración de nuestra investigación es la obra francesa *“Faire son marché au moyen age”*. En esta obra encontramos un apartado escrito por el autor Mario Lafuente Gómez, en el cual nos describe procesos claves como la comercialización de las armas en el Aragón bajomedieval, un recurso visual donde nos detalla la cantidad de talleres dedicados a la cuchillería, herrería o espadería a mitades del S.XIV en Zaragoza o el símbolo de superioridad social que daban las armas entre los miembros de la nobleza, entre muchos otros factores referentes al armamento que analizaremos más adelante.

Una vez analizada la bibliografía más reciente sobre el armamento medieval, nos centraremos en el análisis de fuentes de indumentaria bajomedieval en Aragón. Dentro de este ámbito encontramos fuentes muy diversas, donde los autores tratan temas relacionados con la diferencia de vestimenta en cuanto al género femenino o masculino, como es el caso de la obra de Cristina Siguenza Pelarda; el estudio de la influencia árabe/oriental que se dio en la indumentaria bajomedieval hispana como podemos ver en la obra de Maria Martinez (Martinez, 2012) o el caso de otros autores que han analizado recientemente las influencias, sobre todo las que se dieron en la península, para pasar de un tipo concreto de indumentaria ancha a otro más ajustado y corto bajo el marco de inspiración renacentista, como vemos en el pequeño pero eficaz artículo de Arantxa Platero y Mónica Moreno. (Platero, Moreno Garcia, 2006)

Finalmente, intentaremos viajar por la docena de referencias bibliográficas en castellano que he podido encontrar sobre la representación del armamento e indumentaria de la Edad Media aragonesa en videojuegos o juguetes.

³ Su obra *“Historia y cultura militar durante la expansión feudal en el valle del Ebro, siglos XI y XII. presupuestos metodológicos para una didáctica de la guerra en la Edad Media”* recoge una enorme síntesis de recorrido por todo el ámbito de la guerra, el mundo militar, armamento, estrategias, organización... que se dio en el valle del Ebro y en el territorio aragonés en los S.XI y XII. Además presenta dibujos propios para dar una versión visual del armamento, que ayudan a comprender al lector todas las partes de las armas.

En el reciente ámbito del estudio de los videojuegos, en relación al mundo medieval, podemos encontrar obras como la de Juan Francisco Jimenez Alcazar (Jimenez Alcazar 2009), donde ofrece una visión acertada del videojuego como modelo actual de expresión cultural, centrándose en la representación del medievo en este mundo.

Otra de las obras donde podemos ver tratado el tema de la representación bajomedieval en videojuegos es en el proyecto *Petracos*, en el cual se desarrollan una serie de publicaciones en el ámbito de la Arqueología y Patrimonio Histórico como fin de divulgar y promocionar los estudios del INAPH⁴, de la Universidad de Alicante. En este proyecto, podemos encontrar el artículo de los investigadores predoctorales Mario Ramos Soriano y Diego del Pozo Bernaldo (Ramos Soriano, Del Pozo Bernaldo 2022), donde establecen un nuevo marco de unión entre arqueología, Edad Media y videojuegos con el fin de realizar una crítica sobre lo que se enseña al público en base a la Edad Media en los videojuegos.

También me gustaría hacer mención del artículo de Fran Mateu (Mateu, 2018), publicado en la misma universidad que el anterior, donde se da una visión y análisis de la Edad Media como fuente de historias épicas y de fantasía en los primeros videojuegos de ambientación medieval.

Finalmente, me dispuse a indagar sobre bibliografía que haya tratado el tema de la representación medieval en juguetes, especialmente en el estudio de su representación en los playmobil, donde no he obtenido ningún resultado claro sobre la investigación en este ámbito, a excepción de algunas obras que simplemente relatan y analizan la evolución del juguete desde una perspectiva meramente económica, acerca de su publicidad o de análisis de su influencia en el mercado general del juguete. Ante esta carencia, me he decidido por analizar la cultura visual e imágenes de los juguetes.

⁴ -Instituto Universitario de Investigación en Arqueología y Patrimonio Histórico.-

2.4 OBJETIVOS

Reconstruir un ámbito que deje ver el armamento más utilizado durante la Plena Edad Media: las armas más representativas de soldados o nobles y su tipología como lanzas, escudo, puñales, ballestas, armaduras...

Crear una figura tanto del pueblo llano como de la nobleza que nos permita apreciar la indumentaria de cada uno según sus actividades (en el caso de la figura del noble actividades como la caza y en el caso del pueblo llano su indumentaria en el día a día o según sus actividades más destacadas).

Averiguar qué influencia e importancia tenían tanto las armas o la indumentaria en el día a día de la población (el pensamiento sobre la moda medieval, el comercio con el fin de conseguir tintes u objetos como accesorios...). En la parte del armamento medieval averiguar la importancia que tenía tanto para nobles como para pueblo llano la fabricación de las armas destinadas a la guerra.

Establecer las diferencias en el uso de armas de largo alcance como ballestas y arcos con las armas de cuerpo a cuerpo, al igual que revisar el uso que se le daba a cada uno de los dos conjuntos.

Analizar cómo influye la indumentaria árabe en la Península durante los siglos de dominio de Al-Andalus y las taifas.

Aportar un nuevo marco de cómo la Edad Media se ha intentado acercar a jóvenes y niños en base al análisis de videojuegos de categoría mundial, como pueden ser la saga Total War.

Realizar un estudio de la representación histórica que se le ha dado al armamento de la Edad Media en algunos juguetes, como fin de acercar este periodo a los niños de manera rigurosa. Nos centraremos en los Playmobil como uno de los juguetes más vendidos en la década de los 90s y 2000s.

Dar respuestas a las siguientes preguntas: ¿cómo era la indumentaria típica del pueblo en territorio andalusí?, ¿porque se popularizan algunas armas más que otras durante la Edad Media, hay condiciones económicas o de eficacia militar?, ¿qué armamento e indumentaria se ha representado fielmente en juguetes y videojuegos?

Búsqueda de un sesgo de género en la representación de la mujer y el hombre medieval en videojuegos y juguetes.

3.
LA INDUMENTARIA EN LA PLENA
Y BAJA EDAD MEDIA
PENINSULAR



(<https://dbe.rah.es/biografias/6403/alfonso-x> fecha de consulta 11/07/2024)

Una vez expuesta la parte introductoria de nuestro trabajo e investigación, en esta primera parte nos centraremos en el ámbito de la indumentaria y la moda en plena y baja Edad Media. Iniciamos viendo el paso de un periodo a otro, analizando las diferencias entre el género femenino y masculino, para seguir con la influencia que llegó desde Oriente a Europa, los talleres textiles europeos de la época, el comercio internacional de productos como la lana y la seda y, por último, la representación de la indumentaria medieval en juguetes y videojuegos centrándonos en el caso de Playmobil y de videojuegos como Medieval II Total War.

A finales del siglo XIV la moda cambia alentada por el incremento de la actividad urbana, lo que supuso la evolución y diferenciación de las clases sociales, manifestándose a sí misma en la forma de vestir. Se pasó de ropajes anchos, largos y sin formas de típica tradición oriental durante el periodo plenomedieval a los modelos más ajustados y cortos ya de influencia renacentista, que marcaban la diferencia entre el hombre y la mujer. Sin embargo, aún en el siglo XIV se siguió utilizando vestimenta típica del siglo XII y XIII como pellotes o sayas. Los nuevos ideales artísticos y los cambios en el arte de la guerra dejaron en la sociedad de la época una preocupación por el aspecto estético de sus vestimentas. Así pues se empiezan a utilizar ropajes más ligeros los cuales facilitaban el movimiento. El desarrollo e importancia de las ciudades en la sociedad incrementó la actividad urbana agudizando las diferencias sociales representadas en el vestido llegando una moda gótica que buscaba la naturalidad y elegancia. La clase burguesa y la revolución económica que ésta trajo consigo significó un gran desarrollo de la industria textil (Platero/Moreno Garcia, 2006).

Realizando una aproximación tenue sobre el ámbito militar, las armaduras clásicas plenomedievales se siguieron utilizando entre los caballeros, sin embargo pronto se pasará de un estilo de cota de malla, propio de los siglos X-XIII, a un nuevo estilo de armadura de placas en el siglo XIV. Se buscaba una protección más específica de algunas partes del cuerpo contra flechas o espadas. Codo, rodillas y brazos se seguían protegiendo por cota de malla. Sin embargo, este tema lo desarrollaremos más profundamente en la segunda parte de nuestro trabajo.



Fig. 1: Cota de malla bizantina

(<https://lacasadelrecreador.com/es/blog/84-historia-de-la-cota-de-malla>, sept 2020

Fuente commons, fecha de última consulta 2/07/2024)

A mediados del siglo XIV se empiezan a hacer visibles las diferencias en el vestido entre hombres y mujeres. Para la moda masculina llegaron las prendas más cortas donde se preferían las formas alargadas y puntiagudas. Se populariza la jaqueta y las calzas, y además los botones sustituyen a cordones y cintas. En el ámbito militar la cota de malla se redujo y se hizo más pequeña, trascendiendo al ámbito civil creando una nueva silueta masculina con cintura sin marcar. La moda de los hombres en este periodo se basaba en dejar al descubierto las piernas desde lo alto de los muslos, un torso abombado en el pecho y cintura muy marcada. El farsetto y los calzones de malla fueron el elemento característico del vestir masculino del siglo XIV.

En la moda femenina las sayas y los viales se ajustaban cada vez más al cuerpo, además de aparecer los escotes redondos. El algodón se utilizó para modelar la silueta femenina. También adoptaron una capa de carácter oriental como los hombres. Los vestidos sin mangas fueron un nuevo elemento de la indumentaria femenina en esta época. A partir del S.XIII se buscó mostrar la feminidad de la mujer a través del atuendo siguiendo un estilo de ropas ceñidas al cuerpo (SigÜenza Pelarda, 2004). Las mujeres de las clases privilegiadas trataban de implementar su vestido con extravagantes adornos con bordados de oro o capas de piel.

3.1 LOS TALLERES TEXTILES Y EL COMERCIO DE TEJIDOS (LANA, SEDA, TINTES...) EN EUROPA

La industria textil fue, con notable diferencia, la industria más significativa durante el final del medievo. La rueda de hilar y la aguja de acero fueron dos de los inventos que impulsaron esta industria a finales del siglo XIV. Flandes se establece como el principal foco de producción textil europeo, acompañado rápidamente de ciudades italianas como Florencia o regiones francesas como Normandía o el Languedoc. Sin embargo Inglaterra se establece como el país productor de tejidos por excelencia. En la península encontramos a Cataluña como la principal región exportadora de tejidos, acompañada por Valencia y Granada como importantes ciudades de industria sedera.

El comercio de la lana y las ferias potenciaron la industria textil pujante en Europa, la cual coincidió con el afán de ostentación de la sociedad europea (Platero, Moreno Garcia, 2006). En la península se dio la influencia de las dos vertientes, tanto de la vertiente internacional donde nos llegan las modas de Italia, flamencas o de la corte borgoñona, y por otro lado nos llega toda la influencia de las modas moriscas. Se empezaron a confeccionar telas más elaboradas que despertaron el interés de las clases altas medievales. Las clases privilegiadas buscarían la elegancia en el vestir basada en el uso de la seda y el terciopelo.

3.2 LA INFLUENCIA DESDE ORIENTE LLEGA A LA PENÍNSULA Y PARTE DE EUROPA

Desde Oriente, con la conquista de la Península, nos llega una gran influencia de nueva moda en la vestimenta medieval debido a la gran virtud de los musulmanes en la industria textil. A partir de entonces los tejidos se consideraron prácticamente joyas. Sin embargo desde el siglo XIII, el renacimiento cultural europeo y las nuevas técnicas de combate marcan una nueva evolución donde Oriente deja de ser la referencia prevaleciendo los ideales caballerescos europeos.

La influencia de la cultura árabe y el gusto por lo oriental fue elemento característico de la estética de poder de reyes y nobles castellanos. Las artes suntuarias islámicas supusieron una gran fascinación en los reinos hispanocristianos que, comparada con la industria pañera plenomedieval del resto de Europa, resultaba mucho más vistosa y original. El contacto y la larga coexistencia de las dos sociedades supuso la aculturación en las formas de vestir. Así pues, la sociedad cristiana gustó de la estética de la indumentaria islámica y adaptó ciertos de sus elementos como sayas y calzas moriscos, borcegués marroquíes o tocas tunecies.

Desde Abderramán II los soberanos andalusíes se presentaron con vestimentas ricas según Averroes, en un intento de imitar a los califas abasíes. De hecho en el propio Corán a los musulmanes se les promete, siempre y cuando sean buenos creyentes, vestir con brazaletes de oro y ricas prendas de seda en el paraíso. Desde el siglo IX, en el reinado del ya mencionado Abderramán II, se dio una gran expansión de la fabricación de tejidos de lana, algodón y seda en Al-Andalus en los famosos tiraz.

Antes de esto los cueros cordobeses ya se exportaban al resto de Europa y a Oriente. Uno de los personajes que más influyó en esta orientalización de la indumentaria peninsular fue Zyriab, músico iraquí que trajo formas de vestir con gran sensualidad y refinamiento, además de establecer ciertas prendas para las distintas estaciones del año. (Martínez, 2011-2012) Testigo del gran desarrollo de la economía andalusí son los registros de producción de seda del siglo X, el gran comercio de importación de tejidos, la manufactura textil de fieltros, etc.

El cromatismo de las sedas y los textiles islámicos se debe al gran conocimiento en el uso de los tintes como por ejemplo el azafrán para el amarillo, la grana para el rojo, el índigo para los azules... Además sobre las sedas era habitual que se bordara el nombre y los títulos del gobernante, e incluso aleyas coránicas. Evidentemente las telas de lujo y las sedas fueron elementos simbólicos del poder, dignidad y autoridad. También se podían utilizar como regalos o presentes diplomáticos debido a su gran valor económico. Además de los tejidos producidos en los tiraces, encontramos una rica manufactura andalusí. Eran muy comunes las sedas labradas con oropel o adornos compuestos de hilos metálicos de plata dorada. Esta industria textil fue tan poderosa que muchos mudéjares las mantuvieron en las ciudades hispanomusulmanas conquistadas a partir del siglo XIII. (Martínez, 2003)

De entre las piezas que conservamos se pueden destacar varias del siglo XI y XII, como por ejemplo el tejido del "estrangulador de Leones" de la tumba de San Bernardo en Vich o la casulla de San Juan de Ortega. También se adquiere indumentaria en los botines obtenidos tras las batallas en la frontera o en la conquista de ciudades. Igualmente sobre el traje militar también se plasma esa influencia de ambas culturas fruto de la coexistencia de las dos sociedades en frontera. Algunos ajueres personales, como el del infante don Fernando de la Cerda, fueron encargados a talleres mudéjares. Igualmente muchos nobles y reyes cristianos regalan prendas de gran valor a los emires granadinos.

Sin embargo, cabe destacar, que la identidad estética de los reinos cristianos no perdió su esencia Europea, tan sólo adoptaron elementos como tejidos o adornos islámicos a su indumentaria. También podemos destacar que la legislación suntuaria cristiana no prohibía la utilización de instrumentos islámicos.

La fastuosidad de la corte omeya en al-Andalus se impregnó del lujo de las antiguas cortes reales persas, indias, bizantinas... Adoptadas por los abasíes de Oriente y difundidas hasta el occidente islámico. Además dentro de territorio andalusí encontramos una gran industria de fabricación de textiles y un gran comercio de tejidos de importación desde Siria o Irán. Tras la descomposición del califato, la producción manufacturera de sedas se extendió desde Córdoba a ciudades como Almería, Sevilla, Baza, Granada, Málaga, etc. (Martínez, 2003)

Las prendas comunes básicas de la indumentaria andalusí tanto para hombres como para mujeres eran la camisa, los zaragüelles, la aljuba y el manto. La camisa se usaba a modo de ropa interior y se confeccionaba en lino, algodón o seda, además de ser blanca o de colores. La aljuba era una túnica holgada hecha también de lana o algodón, que se colocaba sobre la camisa. El manto femenino cubría la cabeza y el velo desde los ojos a la garganta cubría su rostro. Algunos almorávides usaban el albornoz de lana con capucha unida al vestido. La cabeza solía ir descubierta pero sin embargo algunos usaban gorros lujosos de seda o un bonete de fieltro rojo.

El uso del turbante en un primer momento estuvo reservado para cadíes, ulemas o alfaquíes, aunque a partir del siglo XI se popularizó. En general las prendas andalusíes eran amplias con mangas anchas y talares, siendo el ornato de la propia tela y la riqueza de los adornos ornamentos los que señalaban las diferencias sociales. Las damas con gran estatus económico perfumaban su ropa y la adornaban con joyas de oro, piedras preciosas, marfil, pendientes, etc.

Con el Concilio de Letrán y las Partidas se empezó a obligar a diferenciar en la vestimenta a cristianos y musulmanes. La barba y la melena eran típicas entre los mudéjares y los moriscos. Según autores como Ibn al-jatib el malf (pañó de lana) era el más utilizado en invierno. Otros viajeros como Jerónimo Munzer destacan las ropas de las mujeres tal y como hemos descrito anteriormente.

Otros elementos en las prendas de vestir adoptados a la moda hispanocristiana fueron las fajas y los ceñideros. Aparte también los tocados es otro préstamo de origen islámico. Sin embargo, en el caso de la moda aragonesa, la influencia islámica estuvo mucho menos impregnada que en la moda castellana, aunque podemos ver también la influencia de tocados, camisas moriscas, borceguíes o sedas orientales, debido al distanciamiento con la frontera.

Así pues muchos reyes y reinas castellanos y aragoneses gastaron grandes cantidades en sus guardarropas. En la corte aragonesa del siglo XV se dio una clara moda cosmopolita impulsada por Alfonso el Magnánimo y María de Castilla, los cuales tenían un guardarropa hornado con bordados y sedas donde combinaban tanto paños europeos con telas de oro orientales, forros y sedas de Almería, etc.

De hecho, dos años después de su coronación, Alfonso V el Magnánimo recibió del rey nazarí Muhammad VIII todo un equipamiento militar para juegos de caña y jineta con ricos trajes de oro y seda. Los bordados a la morisca fueron un elemento típico de la vestimenta de la alta nobleza tanto de Castilla como aragonesa. Las camisas y los tocados islámicos fueron la prenda más generalizada y adoptada al traje popular cristiano. Sin embargo, también se dio una influencia a la inversa, como podemos ver en algunos gobernadores de Murcia que no usaban turbante porque preferían la cabeza descubierta como el estilo cristiano. Otro de los ejemplos que encontramos es el uso de trajes ceñidos al estilo de los reyes cristianos por Ibn Mardanix, quien se alió con los reinos cristianos contra los almohades.

En España podemos ver conjuntos de ajuares funerarios que nos permiten ver la indumentaria regia de la época medieval bajo la influencia islámica como son el del sepulcro de Fernando III en la Catedral de Sevilla o algunas prendas de los sepulcros reales del Monasterio de Santa María de Las Huelgas de Burgos.

3.3 ALGUNOS EJEMPLOS DE TEXTILES MEDIEVALES

Durante el siglo X la producción andalusí pudo equipararse a la producción oriental, incluso para algunos autores siendo la andalusí de mayor calidad. Una de las piezas conservadas que más resalta de la época califal es el almaizar de Hisham II que se conserva en la Real Academia de la Historia en Madrid. Procedente de un relicario encontrado en 1853 en la iglesia de Santa María de Rivero, Soria, se compone de una larga banda de finísimo tejido utilizado a modo de tocado que envolvía en la cabeza y que descendía hasta los brazos. Su producción se data de finales del siglo X o inicios del XI y en ella encontramos una inscripción dedicada a Hisham. Es muy probable que este almaizar llegara Córdoba desde los talleres del tiraz de Bagdad debido al gusto de Muhammad I de vestirse con ropa suntuosas llegadas desde Oriente (Partearroyo, 2007).



Fig. 2: Almaizar de Hisham II

(<https://museoimaginadodecordoba.es/2009/el-tiraz-de-hisham-ii-de-la-real-academia-de-la-historia>, 2009, Real Academia de la Historia)

De la época del dominio almorávide se conservan también varios conjuntos de tejidos. Caracterizados por ser de tonos suaves con toques de oro y diseño de finas líneas tejidas en varios colores. Entre estas prendas podemos encontrar la representación de animales como leones, águilas, pavos, etc originarias en un principio del mundo persa

pero apropiadas por los artesanos andalusíes y posteriormente almorávides. De entre las telas conservadas de origen almorávide destacan algunas como por ejemplo el fragmento de tela bordada sasánida que recuperó Alfonso VII tras la conquista de Almería y que perteneció al relicario de Santa Librada.



Fig. 3 Tapiz de seda de Santa Librada

(<https://m.arteguias.com/museo/museodiocesanoarteantiguosiguenza.htm>, fecha de última consulta 04/07/2024 conservado en el museo diocesano de arte antiguo de Sigüenza).

Las creencias basadas en la sencillez y en el poco lujo de los monarcas almohades chocaron de frente contra el lujo de los vestidos de seda y el oro utilizado en algunas prendas. También se conservan algunas prendas de este periodo como la túnica de don Rodrigo Ximénez de Rada fechada en la primera mitad del siglo XIII. Este tipo de tejidos se fabricaron en el siglo XII en los talleres almorávides almerienses.

Otro de los elementos más representativos del estilo almohade fue el pendón de las Navas de Tolosa. Es una de las piezas medievales textiles que mejor se conservan en España y que contiene tanto inscripciones como decoraciones árabes. Varias son las teorías de cómo llegó al Monasterio de las Huelgas, sin embargo la que parece más correcta es que Alfonso VIII tras la victoria en la Batalla de las Navas de Tolosa la trajo consigo hasta Burgos como botín al pertenecer a la tienda del emir Muhammad An-Nasir.

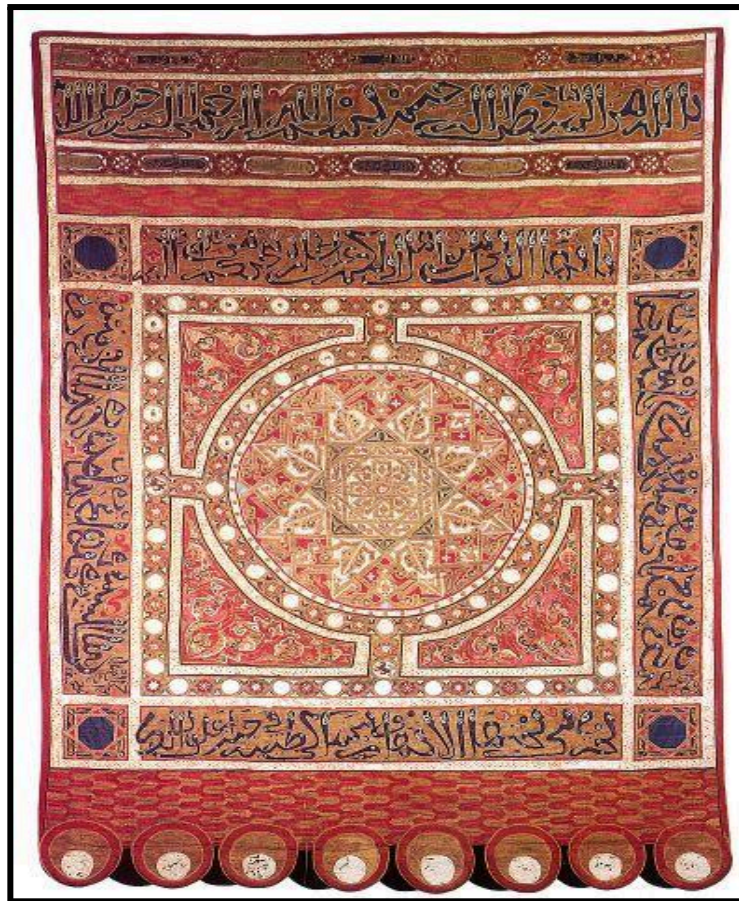


Fig. 4 Pendón de las Navas de Tolosa.

(<https://burgospedia1.wordpress.com/2011/06/12/pendon-y-batalla-de-las-navas-de-tolosa-procesionado-en-burgos/>, junio de 2011)

La indumentaria regia durante este periodo tuvo dos elementos o prendas fundamentales, la saya encordada y el pellote. En los enterramientos de estas clases altas también se utilizaban tejidos de gran riqueza como los forros en los ataúdes o sudarios. Las conocidas partidas regularon los indumentos usados en estos enterramientos según el estatus social. En el panteón de las Huelgas vemos de forma muy clara cómo ha evolucionado la moda plenomedieval y bajomedieval hispana. Podremos ver tanto los rasgos de influencia andalusí, una vez conquistada Andalucía, hasta la influencia tanto italiana como francesa en la moda hispana. Tal fue la fascinación hacia las indumentarias islámicas por parte de monarcas y la corte que su uso tuvo que ser regulado por unas leyes suntuarias.

Así pues podemos concluir con que la seda era el tejido del lujo por excelencia reservado a una minoría privilegiada, al igual que los colores, unidos a los tejidos de seda para dotarlos de un gran cromatismo. También podemos concluir con una imagen de la indumentaria de los hispanocristianos medievales de la península, con unas prendas íntimas compuestas por camisa y bragas, más unas calzas y saya, normalmente holgada, sobre la que se colocaba el pellote, creación española del siglo XIII.

La piel, la aljuba y la almeja eran elementos ya más exclusivos. Como prendas de abrigo encontramos la garnacha, el manto (usado por los reyes en muchas ceremonias) y sobre todo la capa, de carácter más popular. Como prendas útiles para completar la capucha, denominada capirote.

Las camisas bordadas y los variados modelos de tocados daban al vestido femenino un mayor atractivo. Las mujeres también utilizaban la saya a modo de prenda típica, sin embargo, el brial se distingue como una versión más lujosa.

A continuación, veremos algunas de las prendas mejor conservadas de influencia almohade en la península.

La primera prenda que podemos ver es el pellote del rey Enrique I conservado en el monasterio de Santa Maria la real de las huelgas. Este monasterio contiene uno de los mejores conjuntos de indumentaria civil del mundo debido a que sirvió de panteón de la familia real castellana entre los siglos S.XIII y XIV. Esta prenda en concreto estaba confeccionado con seda de color carmesi forrada en origen con piel de conejo. Tiene unas grandes escotaduras laterales que dejan los hombros al descubierto y además adornada con farpas a modo de tiras de piel dorada.



Fig. 5 Pellote de Enrique I

(<https://www.patrimonionacional.es/colecciones-reales/indumentaria/pellote-del-rey-enrique-i>, Coleccion real Fecha de consulta 04/07/2024)

Otro de los conjuntos más impresionantes que encontramos en este monasterio es el del infante Fernando de la Cerda. Está compuesto por manto, pellote y aljuba donde podemos ver de forma sorprendente los motivos heráldicos del reino de león y de castilla, llenando las prendas por completo con el león y el castillo. El bonete que encontramos también contiene una decoración heráldica espectacular de nuevo de los reinos de León y Castilla.



Fig. 6 Bonete de Don Fernando de la Cerda.

(<https://www.patrimonionacional.es/colecciones-reales/indumentaria/birrete-de-don-fernando-de-la-cerda>, Coleccion Real, fecha de consulta 04/07/2024)

Fig. 7 Saya de Don Fernando de la Cerda

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5a/Saya_de_Fernando_de_la_Cerda.jpg/330px-Saya_de_Fernando_de_la_Cerda.jpg, Museo de telas medievales de Burgos, fecha de consulta 04/07/2024).

Con el último periodo de la ocupación musulmana en la península, el reino nazarí de Granada, asistimos a una hibridación de la moda musulmana y cristiana como podemos ver en los techos pintados de la Alhambra. Las sedas de este periodo mantienen el lujo de la corte granadina con brillantes colores. Sin embargo, se dio un empobrecimiento de los materiales, acoplando la seda amarilla que sustituirá el oropel o la mezcla de oro con plata. Curiosamente, los diseños textiles se corresponden con la decoración arquitectónica de la Alhambra. Así pues el estilo textil nazarí se caracteriza por una ornamentación geométrica y una gran policromía.

Uno de los ejemplos de este periodo es esta espectacular capa pluvial de finales del S.XIV de los condestables de Castilla compuesta de una gran variedad de colores y terciopelo.



Fig. 8. Capa de Don Pedro Fernandez de Velasco, Condestable de Castilla, (<https://atreveteaserarte.blogspot.com/2017/04/capa-pluvial-de-los-condestables-de.html>, Catedral de Burgos, fecha de consulta 04/07/2024).

De este mismo periodo también son las prendas conservadas en el Museo del Ejercito de Madrid de Boabdil el chico. Encontramos la marlota (de rico terciopelo carmesí), zapatos, botas y un turbante blanco.



Fig. 9 Vestimenta de Boabdil el Chico, último sultán del Reino Nazarí de Granada (<https://legadonazari.blogspot.com/2019/02/piezas-nazaries-en-el-museo-del.html>, 2019, fecha de consulta 04/07/2024).

De nuevo, vemos esa influencia cristiana en la vestimenta islámica gracias al gusto por los textiles góticos.

Finalizando ya el apartado de indumentaria islámica, nos vamos a centrar en el trabajo de la piel y el cuero. En lo que indumentaria comprende la piel y el cuero se utilizó para fabricar gran variedad de calzado. La marroquinería islámica basó su trabajo en el empleo del oro para el agrado de las pieles y la aplicación de estas tanto en prendas de vestir como en equipamiento militar.

Las pieles de cordero, oveja o conejo eran las más utilizadas. Sin embargo el uso de estas pieles solo estaba reservado para un estamento social privilegiado debido al costo de estas y a su trabajo. Los borceguíes fueron la prenda de calzado islámico que más caló sobre la sociedad hispanocristiana. Se solían teñir de colores vistosos, solían llevar cordones y se solían forrar con piel o seda.

La orfebrería andalusí estuvo en manos de judíos. Las joyas fueron una parte fundamental de los adornos de la indumentaria islámica, tales como collares, colgantes, brazaletes... Todas ellas adornadas con oro, plata, o piedras preciosas. Como ejemplo de estas joyas podemos ver el par de arracadas conservadas en el Museo de Mallorca en un estado excepcional.



Fig. 10 Arracadas de oro, ca 1229, conservada en el Museu de Mallorca (<https://ceres.mcu.es/pages/Main?id=134984&inventory=23812&table=FMUS&museum=MMAIB> fecha de consulta 11/07/2024).

Por último, dejo unas imágenes que corresponden fielmente a la indumentaria de la población de ciudad tanto cristiana como musulman de los S.XII-XIV en la península. En la imagen de la población hispanocristiana podemos ver sobre todo las calzas, el falsetto, la jaqueta, la saya o túnica.

En las mujeres vemos la capa con adornos dorados que cubre sobre lo que sería la saya o brial. Lo que destacaremos de la indumentaria de la población musulmana sería ese intenso cromatismo, al igual que la característica fundamental de ser prendas anchas y holgadas. Intuimos que debajo de la aljuba llevarán la camisa. Vemos también en dos de ellos los adornos de oro y la cabeza cubierta con lo que sería una especie de turbante ya que parecen pertenecer a una clase pudiente.

Como calzado podemos apreciar lo que serían una especie de borceguíes. También podemos apreciar una barba mucho más contundente que la de la población cristiana.



Fig. 11 Representación de las sociedad cristiana y musulmana en la época bajo medieval peninsular

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c2/1300%2C_Spanish%2C_Moorish._-041-Costumes_of_All_Nations_%281882%29.JPG/330px-1300%2C_Spanish%2C_Moorish._-041-Costumes_of_All_Nations_%281882%29.JPG

Costumes of all nations, manual, 1882, fecha de consulta 04/07/2024).

4.
LA REPRESENTACIÓN DE LA
INDUMENTARIA MEDIEVAL EN LA
JUGUETERÍA DE HOY EN DÍA, EL
CASO DE LOS PLAYMOBIL



(colección propia, foto de autor)

A lo largo de la segunda mitad del S.XX se plasmó en muchos juguetes de la época personajes históricos o referentes a épocas históricas tales como en los airgamboys, los geyperman, los playmobil... Sin embargo, si hay un juguete que ha perdurado hasta la actualidad en la vanguardia del mercado son los Playmobil, celebrando su 50 aniversario este 2024. 50 años de un juguete donde la visión de la historia y su recreación ha tenido un peso fundamental en la compañía.

Tanto es así, que desde un inicio Playmobil ya le dedicó gran parte de la producción a las figuras de carácter histórico. De hecho, en la primera feria de juguete internacional en la que participó Playmobil, de las 3 primeras figuras modelo que presentó, una de ellas fue la de un indio norteamericano y otra la de un caballero medieval. Además, cabe destacar que la figura más vendida de su historia corresponde a la figura del baluarte de la reforma protestante Martin Lutero, vendiendo más de 34.000 figuras en escasos 3 días.

Otro de los momentos donde Playmobil se centró en el aspecto histórico de sus figuras fue con el lanzamiento de una colección de 50 figuras exclusivamente de carácter histórico, donde podemos ver entregas desde faraones egipcios, soldados de centurias romanas hasta caballeros templarios, intelectuales de la ilustración o generales del ejército nordista americano, pasando por, prácticamente, todas las épocas de la historia.

Es una colección donde, con cada una de las figuras, viene acompañándola un libro que explica los aspectos históricos más relevantes de la época a la que pertenece cada figura, con un carácter didáctico para los más pequeños donde encontramos juegos, viñetas de cómic, etc. Tal fue el éxito de esta colección que se volvió a reeditar en 2021 y este mismo año con el motivo del 50 aniversario.

En lo que a nuestro estudio nos atañe, podemos ver hasta 7 figuras de época medieval, siendo las más espectaculares las del caballero templario, la dama medieval o el vikingo. En ellas podemos ver el armamento típico de la época tales como espadas, lanzas, alabardas, escudos, mazas y hachas. También podemos apreciar su indumentaria donde vemos barba, brazaletes, pieles, botas, etc. En el caso del vikingo; vestidos con ornamentos en oro y aparentemente de seda en el caso de la dama medieval y por último la cruz templaria bordada en el pecho y la capa blanca típica de estos guerreros. En los otros caballeros igualmente podemos ver cascos clásicos de la época bajomedieval, maza, alabarda, espadas, escudo, cota de malla junto con armadura de placas reforzada en rodillas y codos, etc.



Fig. 12 Portada de la colección “La aventura de la historia” de la editorial Planeta Deagostini. Fuente

(<https://www.planetadeagostini.es/es/libros-comics/aventura-de-la-historia-playmobil> fecha de última consulta 06/05/2024).

4.1 LA ESCASA REPRESENTACIÓN DEL MUNDO ISLÁMICO-ÁRABE

A pesar de ser una de las culturas más grandes de nuestro planeta y haber sido una de las religiones que más ha configurado a lo largo de la historia la sociedad en la que vivimos hoy en día, la compañía de Playmobil no se ha centrado especialmente en la fabricación de personajes históricos que correspondan a la cultura árabe o islámica. Si bien es cierto que podemos encontrar figuras que representen esta cultura y que están realmente logradas, como ya he dicho, se queda corto en base a todo lo que ha representado la cultura islámica a lo largo de la historia.

Dicho esto pasaremos a analizar cómo se ha representado la indumentaria árabe en las figuras.

La primera figura representativa de esta cultura corresponde a la espectacular referencia 3586, donde podemos ver un camello acompañado de su jinete beduino o árabe. Esta figura corresponde más a los primeros siglos de influencia musulmana en el norte de África. Vemos que se representa de forma muy simple en un tono azul con una capa amarilla y un cinturón rojo donde guardaría el puñal.

La parte más sorprendente y que mejor representa la indumentaria árabe de esta figura es el almaizar blanco, con una tela roja que lo rodea a modo de adorno y que cae sobre los hombros. El adorno de la silla del camello con esa tela de gran cromatismo también es espectacular, que podríamos considerar de época medieval.

Descoloca de forma muy visible el rifle añadido que para mi gusto, afea lo que podría ser una representación perfecta de un jinete beduino. Sin embargo, como se puede comprobar, el fabricante de esta figura sería Famobil, empresa española que se encargó de la fabricación de los primeros playmobil en España, lo que podría hacernos suponer que buscaron una figura más atractiva añadiendo el rifle que una figura de rigor histórico.



Fig. 13 Referencia 3586 del catálogo de Playmobil, a la venta entre 1980-88. (<https://www.klickypedia.com/sets/3586-fam-beduino/> fecha de ultima consulta 10/07/2024)



Fig. 14 Referencia 4691 del catálogo de Playmobil, (colección propia, foto de autor).

En esta referencia vemos a un guerrero clásico árabe que bien podría ser el siglo XIII o XIV, donde vemos de nuevo el turbante, pieza clave en toda la representación musulmana en las figuras de Playmobil, acompañada de una excepcional

representación de cota de malla tanto en cabeza como cuello, y también lo que podría entenderse como una armadura de placas en el pecho. Por último se podría ver en las piernas una especie de calzas que completarán la figura en lo que a indumentaria se refiere.

A pesar de que Playmobil ha lanzado al mercado referencias espectaculares como la vista anteriormente, lo que realmente deja ver la representación de la cultura arabe-islámica es la customización de los coleccionistas. Dejaré a continuación 2 imágenes de playmobil customizados que concuerdan casi de forma minuciosa con lo que podría ser la indumentaria musulmana de la población y de los soldados de la península desde los siglos XI-XIV.



Fig. 15. Representación de un ciudadano musulmán peninsular con su totalidad de piezas de playmobil (figura customizada de un coleccionista particular).



Fig. 16 Representación con la totalidad de piezas de playmobil de dos soldados bereberes y alto cargo del ejército musulmán (colección propia, foto de autor).

Aunque gran parte de los customizadores buscan la vistosidad y la originalidad de sus figuras, podemos ver representados rasgos muy acertados de la indumentaria musulmana como puede ser el turbante, los adornos en las telas, la clásica aljuba o túnica árabe, los adornos de oro, la cota de malla en soldados, sandalias o borceguíes

en el calzado, las inscripciones en arabe en indumentaria, pendones o armamento militar tales como escudos e incluso la barba y el pelo largo como elemento fundamental de la apariencia.

4.2 LA RECREACIÓN DE LA INDUMENTARIA MILITAR

Llegamos al punto donde la empresa alemana más se centra en dar una versión fiel ligada al mundo medieval, la indumentaria militar y el armamento (el cual veremos en la segunda parte del trabajo). Nos encontramos con todo tipo de yelmos y de petos, armaduras de placas, escarpes variados, almófar, loriga, calzas, botas, guantes o manoplas... Aquí es donde realmente Playmobil ofrece una imagen minuciosa y realmente fiel de la indumentaria militar medieval.

LOS YELMOS: Inicialmente analizamos los cascos de la época, con una selección de una docena de mi colección particular y que son los que más se acercan fielmente a los modelos medievales, sin embargo, playmobil ha llegado a fabricar más de 22 modelos de cascos o yelmos medievales. Posteriormente compararemos los modelos más fieles a la realidad con la ayuda de los dibujos del propio Darío Español que muestra en su tesis (Español, 2021).



Fig. 17. Selección de cascos medievales de playmobil (1/ 2) (colección propia, foto de autor)



Fig. 18. Selección de cascos medievales de playmobil (2/2) (colección propia, foto de autor)

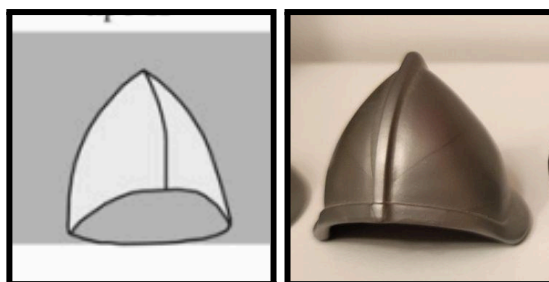


Fig. 19-20 Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

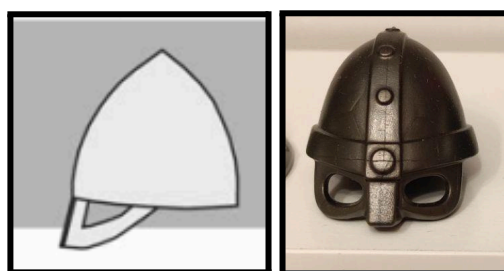


Fig. 21 y 22. Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil, siendo uno de los más asociados al mundo vikingo por la compañía alemana (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

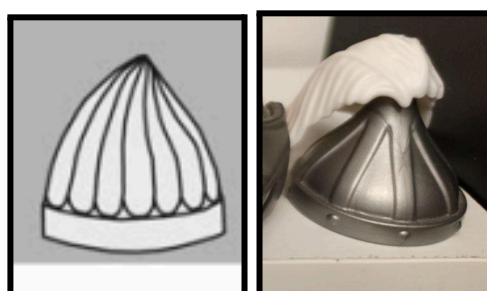


Fig. 23 y 24. Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

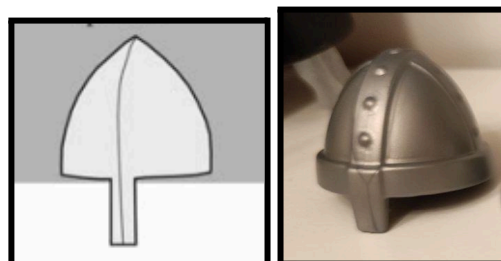


Fig. 25 y 26. Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil, correspondiente al modelo de casco más común entre sus figuras del mundo medieval. (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

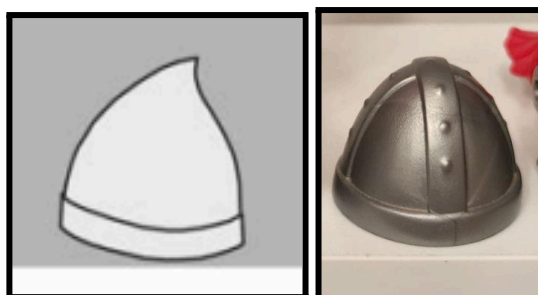


Fig. 27 y 28. Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil. Corresponde a uno de los modelos que más se ha representado dentro de la iconografía medieval (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

Como podemos ver, y aunque algunos de los yelmos fabricados por playmobil tienen elementos añadidos que los hacen más vistosos, como es el caso de la figura 27-28, gran parte de sus cascos se corresponden fielmente a la realidad. El modelo de las figuras 19-20 sería uno de los modelos más típicos durante toda la época pleno y bajomedieval, apareciendo representado en fuentes como *El beato de las huelgas* o *el Codex Calixtinus*. En las figuras 25 y 26 vemos también una fiel representación de otro de los modelos más clásicos de yelmos medievales (a pesar de que en la figura 25 aparece como una única pieza de metal, también se fabrican mediante placas remachadas, más similar al modelo de Playmobil) que aparece en fuentes como el *Beato de Turín*, el *Beato de Navarra* etc.

PETOS, BRAZALES, MANOPLAS Y HOMBRERAS: Seguidamente veremos una selección de petos, manoplas-guanteletes, brazal y hombreras más comunes dentro del mundo medieval de Playmobil.



Fig. 29. selección de petos y corazas, (colección propia, foto de autor)



Fig. 30. Hombreras y distintos tipos de brazales (colección propia, foto de autor)



Fig 31. Selección de manoplas de Playmobil (coleccion propia, foto de autor)

En la imagen siguiente se puede ver mejor algunos de los modelos de grebas, escarpes y rodilleras más clásicos de los caballeros bajomedievales.



Fig. 32. Grebas y esarpes bajo medievales (colección propia, foto de autor)

Por último, he seleccionado un caballero templario donde podemos ver la combinación de la customización (los brazos de cota de malla acompañando el almófar) junto con la fabricación de serie del caballero, con la túnica clásica templaria con la cruz bordada sobre la vestimenta de cota de malla interior. Lo compararemos con la siguiente miniatura del S.XII para observar la gran similitud en la representación de la indumentaria templaria en los Playmobil.

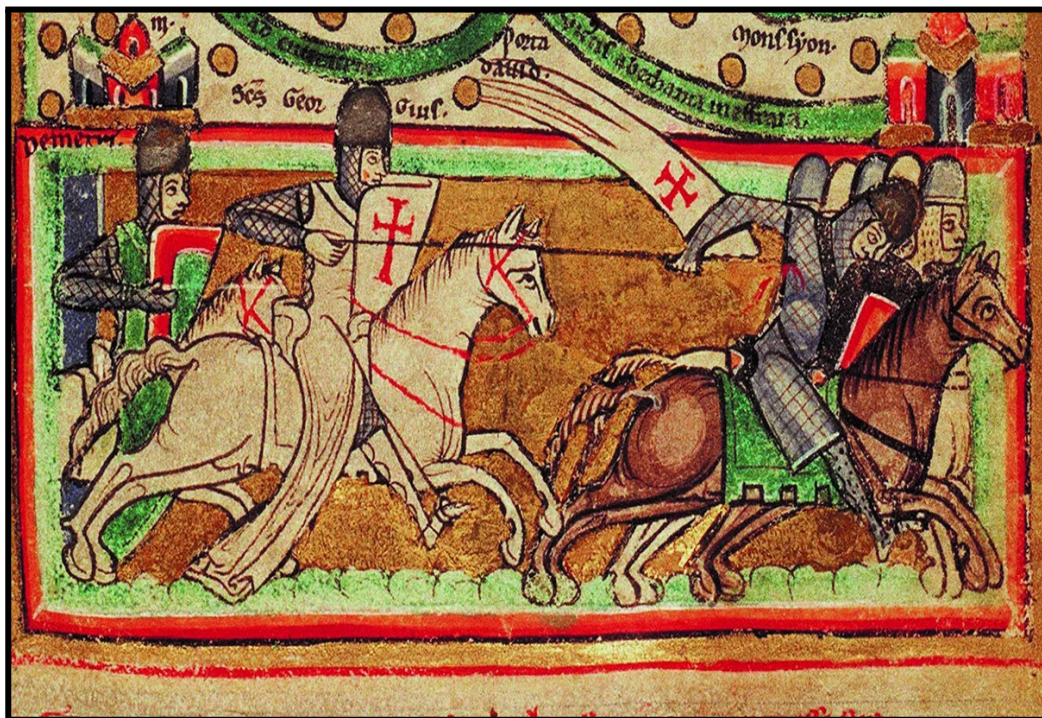


Fig. 33. Miniatura del S.XII donde se representa a un caballero templario en plena carga de caballería sobre su adversario.

(<https://www.larazon.es/cultura/20200413/g3ydvml27rhvbfset5cekdhge.html>, fecha de consulta 11/07/2024, Autor: Javier Gomez Valero, 10/2021)



Fig. 34. Caballero templario similar al de la miniatura anterior customizado con la totalidad de piezas de Playmobil, (colección propia, foto de autor)

4.3 LA REPRESENTACIÓN DE LA HERÁLDICA

Si bien es cierto que Playmobil se ha centrado, basándonos en el período medieval, en la representación casi total de figuras de carácter militar o guerrero, también tenemos referencias y figuras que hacen alusión a momentos vividos por el pueblo llano como fiestas, caza, justas y torneos... Además de contar con figuras como monjes medievales, serenos, juglares o bufones e incluso el propio pueblo llano o campesinos. Sin embargo, en aspectos que se refieren a la heráldica medieval, Playmobil no ha recreado casi ningún símbolo o representación con rigor histórico, centrándose en crear sus propios símbolos o heráldica.

En la imagen que veremos a continuación se ve lo que podría considerarse heráldica del Sacro Imperio Germánico con la mitad de ese águila bicéfala sobre fondo amarillo en los escudos y banderas de algunos soldados. Sin embargo, como ya he mencionado, poco más se ha podido ver a excepción de estas primeras figuras que vendió la marca, y de la heráldica de los caballeros templarios u otras órdenes religiosas que salieron al mercado tiempo después como la referencia 4670.



Fig: 35. Referencia 3446, donde vemos lo que aparentemente es una representación heráldica del escudo del Sacro Imperio Germanico bajo el reinado de Federico III (<https://playmodb.org/cgi-bin/sets.pl?theme=Knights> fecha de última consulta 10/07/2024).



Fig: 36. Escudo heráldico de Federico III (https://es.wikipedia.org/wiki/Her%C3%A1ldica_del_Sacro_Imperio_Romano_Germ%C3%A1nico#/media/Archivo:Armoiries_empereur_Fr%C3%A9d%C3%A9ric_III.png fecha de última consulta 10/07/2024).



Fig. 37 y 38: similitud del león de oro rampante en los escudos y heráldica de la referencia 3906 con la heráldica del ducado de Brabante en época bajomedieval
(fig. 37

<https://www.playclicks.com/galeria/displayimage.php?pid=476> fecha de última consulta 10/07/2024)

(fig. 38

https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_I_de_Brabante#/media/Archivo:Codex_Manesse_Johann_von_Brabant.jpg fecha de última consulta 10/07/2024).

La customización vuelve a hacer de las suyas de la mano de los coleccionistas y recreadores, con figuras espectaculares acompañadas de una heráldica rigurosa. La figura que vemos a continuación es simplemente espectacular, pues recrea a la perfección la miniatura de Alfonso X El Sabio en su *libro de los juegos* con su manto decorado con la heráldica del reino de Castilla y León.



Fig. 39. Miniatura de Alfonso X

(<https://www.patrimonionacional.es/colecciones-reales/libro-del-axedrez-dados-e-tabl>
as fecha de última consulta 10/07/2024)

Fig. 40 Recreacion y customización de Alfonso X

(https://www.ebay.es/str/playhistorymove?_trksid=p4429486.m3561.l161211, fecha de
última consulta 10/07/2024)

Alfonso X fue uno de los reyes castellanos más influyentes de finales de la Plena Edad Media, con toda una política dedicada a la homogeneización de los reinos cristianos e implantar la supremacía de Castilla frente a los reinos musulmanes en la península bajo documentos como el Fuero Real. Aunque Playmobil no ha puesto en venta una figura real del rey, customizadores como PlayHistoryMove se han encargado de recrear a la perfección su figura en base a fuentes como su libro de los juegos.

A pesar de todo y aunque no se acerque de manera idéntica a la realidad de la heráldica medieval existente, Playmobil ha creado elementos heráldicos y facciones medievales que bien podrían pertenecer a los reinos medievales de la Europa medieval. A continuación muestro algunos ejemplos de la heráldica de Playmobil, centrados especialmente en las gualdrapas de los caballeros y donde veremos que la figura del león ha sido la favorita de la compañía alemana.



Fig. 41. Caballero con gualdrapa completa del caballo y emblema heráldico en el escudo, las gualdrapas y las justas medievales han sido otro de los puntos fuertes de recreación medieval de playmobil, con más de 25 emblemas heráldicos de gualdrapas diferentes y varias cajas recreando en festejo de las justas medievales, (colección propia, foto de autor)



Fig. 42. Soldados con estandarte y bandera de león rampante además de gualdrapa con temática heráldica de león, (colección propia, foto de autor)

4.4 LA REPRESENTACIÓN DEL PUEBLO LLANO Y SU INDUMENTARIA, ADEMÁS DE LAS ACTIVIDADES DE OCIO DE LA NOBLEZA

Centrándonos más en las figuras del pueblo llano y del clero, Playmobil lanzó en los 90 y 2000 algunas referencias dignas de considerarse recreaciones fieles de cómo era y cómo vivía la gente popular en la edad media.

Sin embargo, y de forma similar a la recreación de personajes de cultura musulmana, Playmobil no se centró mucho en la fabricación del pueblo llano medieval y por consiguiente, tampoco en su indumentaria. La primera que analizaremos será la referencia reeditada 6464.



Fig. 43. Recreación de un festejo popular medieval, imagen de la página web oficial de Playmobil. (<https://playmodb.org/cgi-bin/sets.pl?theme=Knights> fecha de última consulta 10/07/2024)



Fig. 44. Fragmento de la obra “La feria de San Jorge” de Pieter Brueghel. (imagen recortada)

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/69/Pieter_Brueghel_II_%28The_Younger%29_-_A_Village_Fair_%28Village_festival_in_Honour_of_Saint_Hubert_and_Saint_Anthony%29_-_Google_Art_Project.jpg, fecha de ultima consulta 10/07/2024)

Podemos ver figuras clave de la sociedad medieval como el trovador con sus calzas, jubón e instrumento medieval que podría ser un rabel. Lo acompaña lo que sería una dama de la baja nobleza con su vestido adornado con escote redondo y collar tocando un laúd. También vemos la figura del tabernero, el sacerdote, una chica del pueblo llano, un cazador y un soldado.

En la figura 44 tenemos el cuadro de Brueghel representando la fiesta de San Jorge y su feria, con similitudes a la referencia de Playmobil como los instrumentos y músicos, indumentaria, delantales, mesa con bebida, barril de vino, representación del clero, perros y caballos etc.

En la siguiente referencia se recrea las famosas partidas de caza mayor y cetrería que tanto gustaban a los nobles de la época donde se usaban perros y aves rapaces.



Fig. 45. Referencia 3628 donde se representa tanto una partida de caza con los perros, ayudante, e incluso el característico instrumento del cuerno/trompeta, y a su vez donde vemos el halcón preparado para la cetrería.
 (<https://playmodb.org/cgi-bin/sets.pl?theme=Knights> fecha de última consulta 10/07/2024)



Fig. 46. Noble observando a sus halcones en una partida de cetrería (Garcia, P. La aventura de la Historia: “el arte de la cetrería” pág. 47 (Codex Manesse))



Fig. 47. Partida de caza mayor de ciervos de dos nobles con su ayudante y sus perros (https://historia.nationalgeographic.com.es/a/caza-deporte-reyes-caballeros-edad-media_19043 libro de la caza de Gaston Phoebus de Foix, fecha de ultima consulta 10/07/2024 Autor: Marta Serrano Coll)

5.
**LA REPRESENTACIÓN DE LA
INDUMENTARIA MEDIEVAL EN LOS
VIDEOJUEGOS, EL CASO DEL
VIDEOJUEGO *MEDIEVAL II TOTAL
WAR***



(https://conicear.best/product_details/45191457.html fecha de consulta 05/06/2024)

A continuación, nos disponemos a analizar el caso de los videojuegos como mundo de representación de la Edad Media entre los jóvenes. Concretamente nos centramos en Medieval II Total War, videojuego desarrollado por la empresa The Creative Assembly lanzado el 15 de noviembre de 2006. Este videojuego se encuadra dentro de los videojuegos de estrategia militar, siendo considerado uno de los mejores del mundo en este ámbito, corresponde a la saga conocida como Total War. La empresa editora es Sega. Su jugabilidad se inicia en el año 1080 en la Europa del momento con las facciones destacadas de Inglaterra, Francia, España, el Sacro Imperio Germánico y algunas ciudades italianas como Venecia, Milán, el reino de Sicilia etcétera. También podremos elegir el Imperio Bizantino o Hungría entre otras de la zona oriental de Europa. Su duración llega hasta el año 1530, explorando también el Nuevo Mundo, abierto para facciones como Portugal, España, Francia, o Inglaterra, desarrollando así nuevos modelos de unidades militares, edificios, rutas comerciales, política, etc.

Durante más de cuatro siglos nos dejará ver lo que a nosotros nos interesa, la indumentaria de cada unidad militar y en ciertos momentos la indumentaria civil. Cabe destacar que, para el caso concreto de nuestro trabajo, no se diferenciara dentro del juego los distintos reinos cristianos del norte de la península, representando a España como una unidad durante todo el desarrollo del juego y representando en la mayoría de las unidades que se corresponden a la facción de España, los colores de la bandera de nuestros días, rojo y amarillo.

Sin embargo, hay escasa representación del pueblo llano dentro del videojuego pudiendo apreciar únicamente la indumentaria campesina, la del mundo eclesiástico en contadas ocasiones, militar o de gala de algunos nobles. Como modelos de ejemplo analizaremos con imágenes la indumentaria de algunas de las unidades más características como la milicia de lanceros o de ballesteros, los caballeros feudales, los caballeros de cota de malla o los piqueros.

5.1 EL EJÉRCITO CRISTIANO DE LA PENÍNSULA

A continuación nos disponemos a analizar 5 unidades militares básicas que podremos encontrar para la facción de España, en las cuales se representarán distintos tipos de indumentaria.

Inicialmente empezamos con la unidad de los campesinos, única representación que podemos ver del pueblo llano dentro del videojuego, a los cuales se les representa con unas botas simples, el famoso tridente, y con una clásica saya del campesinado de la época.

En la siguiente figura, la número 49, podemos ver la unidad básica de caballería de la facción, denominados caballeros de cota de malla. Se les representa con el almófar clásico medieval de cota de malla, seguido de una sobrevesta que va encima de la cota de malla corporal y unas calzas también en su mayoría de cota de malla. En algunos de ellos también se pueden apreciar grevas o una especie de cinturón.

En la siguiente imagen se representa la unidad básica de infantería, los lanceros. Se la representa sin yelmo, con unas botas simples y con una sobrevesta o saya básica. Finalmente en las figuras 51 y 52, encontramos las unidades básicas de proyectil. En la primera figura encontramos la milicia de Ballesteros, mucho más elaborados que la milicia de arqueros, se le representa también con esa sobrevesta o túnica con los colores que se le asigna a la facción de España, rojo y amarillo, acompañado en algunos casos, con un yelmo clásico y representado fielmente, y también con distintos tipos de calzas o en algunos casos grevas. A los arqueros se les representa de una forma más simple, únicamente con una saya o túnica acompañada de una capucha, también muy común entre la población civil de la época, y con unas calzas amarillas.



*Fig. 48 Imagen de la tropa del campesinado de la facción de España
(https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Spain, fecha de consulta 10/07/2024)*



Fig. 49 Imagen correspondiente a la unidad de caballería con cota de malla de la facción de España (captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)



Fig. 50 Imagen correspondiente a la unidad de milicia de lanceros de la facción de España (captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)



Fig.51 Imagen correspondiente a la unidad de milicia de ballesteros de la facción de España (captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)

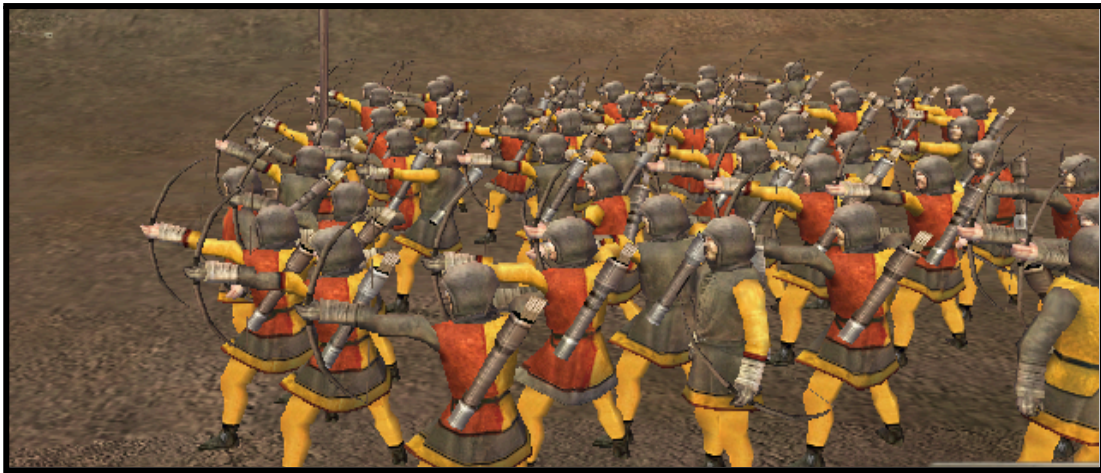


Fig. 52 Imagen correspondiente a la unidad de milicia de arqueros de la facción de España (captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)

Como unidades de élite encontramos los denominados caballeros feudales, los caballeros feudales a pie (los cuales podemos asociar con esa infantería pesada ya de época bajomedieval) o inclusive esa unidad especial de la Corona de Aragón y tan conocida como fueron los almogávares.

En esta primera página vemos la comparación entre una infantería pesada de época plenomedieval y una infantería pesada de época bajomedieval en la facción de España. Se ven primero esos caballeros feudales a pie con su vestimenta de cota de malla y la sobrevesta encima, acompañado de un yelmo clásico de la época y de unas calzas simples.

En la segunda imagen ya vemos esa sustitución de la que hablábamos en las primeras páginas, de la clásica cota de malla a la vestimenta militar de placas en hombros, codos, coraza o piernas acompañada aun de ciertas partes de cota de malla. En la caballería pesada encontramos esa evolución muy similar a la de la infantería de a pie cambiando la vestimenta de cota de malla por una de tipo de placas y coraza.



Fig.53-54 Imagen correspondiente a la unidad de caballeros feudales y caballeros de la facción de España.

(https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Spain, fecha de consulta 10/07/2024)



Fig. 55-56 Imagen correspondiente a la unidad de caballeros feudales de la facción de España (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Spain, fecha de consulta 10/07/2024)



Fig. 57 Imagen correspondiente a la unidad de almogávares de la facción de España (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Spain, fecha de consulta 10/07/2024)

Por último encontramos a la infantería ligera de los almogávares. Se les representa de forma muy simple, sin almófar ni calzas, simplemente con una saya o túnica, cinturón, botas simples en algunos casos y una especie de cubrecabezas. Se les acompaña también con esa clásica lanza corta (azcona) que durante la batalla podrá ser arrojadiza, y en la parte trasera con un cuchillo largo.

5.2 EL EJÉRCITO MUSULMAN DE LA PENÍNSULA

En el sur de la península, con Toledo, Córdoba y Granada como ciudades de su facción, encontramos a los que se les denominará en el videojuego como la facción de los Moros. Como nota a destacar, una vez avanzas en la jugabilidad de la facción de los moros, te dan la oportunidad de poder contratar mercenarios cristianos como unidad de infantería pesada a pie o unidades de caballeros de cota de malla, haciendo referencia a esa convergencia entre las dos culturas que se darán en la península durante los siglos XI, XII y XIII, siendo visible en la indumentaria de cota de malla acompañada con un escudo de tipo *adarga* en estas unidades. Inicialmente analizaremos los tres tipos de unidades básicas de infantería, la milicia de lanceros bereberes, la milicia de lanceros y la milicia urbana.

A la milicia de lanceros se le representa de forma simple, con una túnica y un turbante simple. La milicia urbana ya tiene una complejidad mayor, donde encontramos ese mismo turbante, acompañado de lo que sería una camisa interior, una aljuba y sobre ella una especie de jaqueta de cuero, además de un pantalón amplio y unos borceguíes. Por último, a los lanceros bereberes se les representa con una aljuba completa hasta los tobillos, sandalias y una especie de manto a modo de turbante que cubriría toda la cabeza y los hombros.

Como unidades de proyectil encontramos a la unidad de arqueros del desierto, que representaría ese tipo de arquero berebere con indumentaria esencialmente similar a la unidad de los lanceros bereberes. Por otro lado, encontramos dos distintos tipos de milicias de Ballesteros, la milicia de paisanos, con una indumentaria mucho más simple compuesta por una simple aljuba, calzas y turbante, y también una milicia de Ballesteros, a los que se les representa de forma más compleja con una indumentaria similar a la milicia urbana (camisa, aljuba, jaqueta de cuero, pantalón y borceguíes).

Por último encontramos la caballería musulmana, donde les vemos con un almófar de cota de malla, casco típico árabe con nasal, una especie de borceguíes y aljuba sobre la que se encuentra un peto de cuero a modo de protección.

También encontramos como caballería pesada esos mercenarios cristianos que simbolizan la aculturación peninsular a la hora de representar la indumentaria militar. También encontraremos una unidad de caballería desmontada musulmana de élite con una indumentaria casi idéntica a la unidad de caballería montada. Recalcar también la posibilidad de contratar lanceros nubios y jabalineros sudaneses como unidades mercenarias a los que se representa con una indumentaria simple compuesta por una aljuba o túnica blanca acompañada de un pantalón. Destacar también como a la mayoría de las unidades militares se les representa con barba frondosa o bigote.



Fig. 58-59 Imagen correspondiente a la unidad de milicia de lanceros y milicia urbana de la facción de los Moros

(https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Moors fecha de consulta 10/07/2024)



*Fig. 60-61 Imagen correspondiente a la unidad de lanceros bereberes y mercenarios cristianos de la facción de los Moros.
(https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Moors fecha de consulta 10/07/2024)*



Fig. 62 Imagen correspondiente a la unidad de arqueros del desierto de la facción de los Moros.(captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)



Fig. 63-64 Imagen correspondiente a la unidad de caballería arabe y caballería cristiana mercenaria de la facción de los Moros.
 (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Moors fecha de consulta 10/07/2024)

6.
EL ARMAMENTO MILITAR DE
LOS SIGLOS XI-XV
EN LA PENÍNSULA



(<https://elpais.com/cultura/2021-06-13/patrimonio-libera-los-codices-de-las-cantigas-de-alfonso-x.html> fecha de ultima consulta 11/07/2024)

Llegando a la segunda parte de nuestro trabajo, nos disponemos a tratar el armamento plenomedieval y bajomedieval en la península con la Tesis de Darío Español como referencia, apoyada de artículos y trabajos de investigación que nos aportarán información comparativa entre el armamento andalusí y cristiano. En los diversos hallazgos arqueológicos medievales, el armamento medieval de los siglos XI, XII y XIII no ha sido especialmente excesivo. Además, el expolio ha sido factor fundamental desde mitades del S.XX, encontrando muchos bienes militares medievales en colecciones de particulares. Esto ha influido en que en nuestro país no encontramos gran cantidad de museos de guerra medieval.

Para detallar el armamento andalusí nos acogemos a fuentes literarias, que recogen el uso de armas de procedencia europea, debido a regalos o importadas para la guerra en la península. Entre el tipo de armamento encontramos espadas, lanzas o cotas de malla de diversa procedencia. En el siglo XIII los ejércitos de Al-Andalus, como podemos ver en las *Cántigas de Alfonso X*, adoptaron todo tipo de indumentaria militar de influencia cristiana, como los escudos de lágrima, lanzas, lorigas y ballestas, entre otros. Sin embargo, las armas de influencia oriental tales como los arcos compuestos, las mazas almohades o el tipo de lanza almohade siguen conviviendo con esas armas adoptadas de influencia europea. Algunos ejemplos más clásicos de este armamento de influencia islámica son el escudo de tipo *adarga*, como uno de los símbolos emblemáticos de la indumentaria militar andalusí, de procedencia aparentemente del Magreb, y las conocidas espadas jinetas. (Español, 2021)

Centrándonos en el armamento de los ejércitos cristianos peninsulares, podemos destacar la convergencia entre la influencia islámica que penetrará por el sur de la península y la influencia continental europea que penetra por los reinos cristianos del norte. El desarrollo del armamento fue uno de los factores clave que propiciaron el avance cristiano en la península. A partir del siglo XI, y tras siglos de predominio de los modelos musulmanes en el armamento, se dará una renovación en base a los modelos más pesados de armamento continental cristiano, dándose una aculturación en los modelos previos andalusíes.

6.1 LAS ARMAS “CUERPO A CUERPO”

La espada, en los ejércitos cristianos peninsulares, fue el arma de mayor valor entre la realeza y la caballería. A partir del siglo XI, la espada se transforma en un arma de caballería, modificando su morfología y peso, haciéndola más larga y estilizada, buscando un mejor manejo y flexibilidad, con puntas más aguzadas. Por otro lado, en los ejércitos andalusíes de los siglos XI, XII y XIII, coincidieron cuatro modelos de espadas: francas, indias, árabes y las procedentes del Magreb, siendo las indias las de mayor calidad. En ambos ejércitos, a partir del S.XII, el peso y la longitud de las espadas fue muy similar.



Fig. 65-66 Espada árabe S.XII

(https://www.academia.edu/98258607/Cat%C3%A1logo_de_las_armas_blanas_del_Museo_de_Armer%C3%ADa_de_%C3%81lava_VOL_III, Iker alejo, 2008) / *Espada de Boabdil en la rendición de Granada* (https://www.elespanol.com/cultura/20191217/espada-boabdil-rindio-reyes-catolicos-tesoros-al-andalus/452705455_0.html, David Barreria, 2019)

La lanza será el arma clásica de peones y caballeros, siendo diferente para unos u otros según su peso, tamaño o uso en batalla. Originalmente sabemos que las lanzas de cristianos y musulmanes serán distintas en cuanto a tamaño gracias a las crónicas que encontramos, como la de al-Tarsusi, donde indica que los peones musulmanes utilizaban lanzas mucho más largas para parar las cargas de caballería cristianas. Sin embargo, gracias a los restos arqueológico, los componentes materiales, moharra (punta de la lanza) de hierro y astil, de madera (normalmente de fresno), eran similares para ambos ejércitos a partir del S.XI, con escasas diferencias sólo en la forma de la moharra, siendo las del ejército cristiano más voluminosas. Las formas de la moharra más clásicas serán las de tipo lanceoladas o acuminadas, perdurando durante los siglos X, XI y XII con simples modificaciones en cuanto a la finura o anchura de la hoja.

Sabemos también que las lanzas almohades tenían una esfera metálica bajo la hoja durante los siglos XII y XIII. Además sabemos que las lanzas que se usaron en la península en estos siglos llevaban la moharra encajada en el astil mediante un cilindro hueco en su parte inferior (Español, 2021). Cabe destacar también que algunas moharras tendrán un tope en la parte donde se junta con el astil para que sean más fácil de extraer una vez esté clavada en el objetivo.

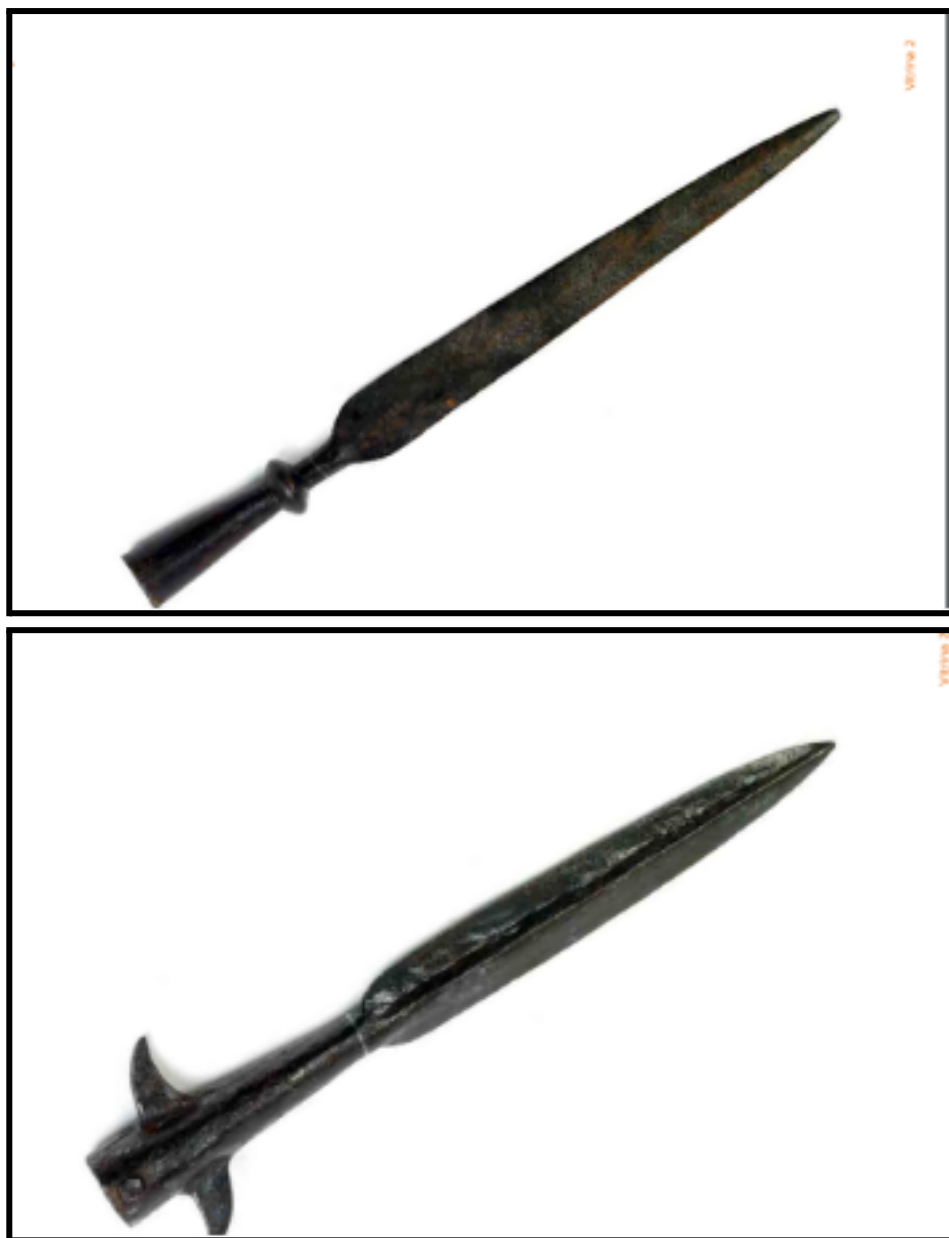


Fig. 67-68 Imágenes de dos moharras peninsulares de época plenomedieval pertenecientes al museo de armería de Alava
https://www.academia.edu/98258607/Cat%C3%A1logo_de_las_armas_blancas_del_Museo_de_Armer%C3%ADa_de_%C3%81lava_VOL_III, Iker alejo, 2008)

Tanto hachas como mazas fueron armas fundamentales de la infantería plenomedieval debido a su menor coste de producción, mayor efectividad frente a espadas y su facilidad a la hora de manejarlas. Sin embargo, las hachas serán más utilizadas en el ámbito laboral y requerirán de una mayor destreza del combatiente para el ámbito militar, además son muy escasas en la iconografía, dejando entrever que tampoco eran muy habituales entre las tropas de infantería, a diferencia de su extendido uso entre clases populares y rurales. Las mazas serán más comunes, mostrándose habitualmente en la iconografía desde temprano en el periodo plenomedieval, estableciéndose como una de las principales armas de la infantería desde mediados del S.X.

Serán armas más livianas y manejables, adaptándose mejor a las necesidades militares de la infantería, muy utilizadas por la infantería califal. A finales del siglo XII se mostrarán en las fuentes iconográficas de la época mazas más elaboradas con cabezas dentadas o erizadas, al igual que aparecerán las primeras hachas complejas con una sola hoja. Así pues, la facilidad de su fabricación y uso, dejó a la maza un paso por delante del hacha a la hora de constituirse como arma fundamental de la infantería.

6.2 LAS ARMAS DE DISTANCIA

La estructura de arcos y ballestas se construirá con distintos tipos de madera, y sus cuerdas sobre materias vegetales o animales. Desde el mundo oriental llega la difusión del arco como instrumento para la guerra, siendo el arma favorita del ejército musulmán. El arco más empleado por los musulmanes será el *arco compuesto*. Tuvo una gran repercusión en los ejércitos pleno medievales, destacando la unidad de *arqueros largos* del ejército inglés. La procedencia de las ballestas en cambio se vincula a China. Llegó a ser un arma prohibida por el papado durante los S.XII y XIII al considerarse como diabólica, sin embargo ejércitos como el francés o el inglés tenían unidades de ballesteros (Gonzalez Castañón, 2007).



Fig. 69 Representación de un balletero castellano en las Cantigas de Santa Maria, obra de Alfonso X el sabio (Imagen extraída de la obra de las cantigas de Santa Maria, captura de pantalla, <https://www.comprarmejor.es/producto/cantigas-de-santa-maria-de-alfonso-x-el-sabio-codice-rico-de-el-escorial-s-xiii/>)

A pesar de las armas más tradicionales de la Península Ibérica como lo fueron la lanza, el escudo o los proyectiles encontramos otro tipo de armas según analicemos el ejército musulmán o el ejército cristiano.

Tal como detalla Darío español en su tesis (Español, 2021), los ejércitos musulmanes también utilizaban jabalinas a modo de lanza arrojadiza en la batalla para inutilizar escudos o parar cargas de caballería. Entre estos otros tipos de armas también encontraremos como armas comunes las dagas o los cuchillos representados en fuentes como la Biblia de Ávila. En base a las armas de proyectil también se generalizó el uso de los fustíbalos entre el ejército cristiano, un tipo de armas similar a la primitiva honda.

Así mismo, es primordial mencionar el extendido uso de cuchillos o armas de filo entre los peones de infantería de ambos ejércitos, ya que, como hemos visto anteriormente, la espada será un arma principalmente exclusiva de caballería.

6.3 EL ARMAMENTO DEFENSIVO Y CORPORAL

Los escudos son el arma defensiva militar clásica durante la Edad Media. El más típico entre los ejércitos cristianos fue el escudo de lágrima, evolucionado para dar una mayor protección tanto a la pierna como al torso de jinetes y peones. Entre el ejército musulmán el más típico fue la *adarga*, escudo de pequeñas dimensiones y redondo. El modelo de escudo de lágrima cristiano se fabricaba en madera y tela mientras que la *adarga* será fabricada en cuero. Ambos fueron utilizados, con pequeñas modificaciones, durante el siglo XI, XII y XIII. El modelo *turs* y *Januwiya* serán otros modelos típicos dentro del ejército musulmán.



Fig. 70 Fragmento del tapiz de Bayeux, donde vemos el clásico escudo de lágrima (<https://historiasdelahistoria.com/2010/03/05/el-tapiz-de-bayeux-un-comic-medieval>, Javier Sanz, 2010, Imagen recortada).

El armamento corporal defensivo andalusí se encuentra en una controvertida cuestión sobre la presencia o ausencia de este equipo defensivo, ya que en la iconografía no se representa, siguiendo la tradición oriental de usar indumentaria cotidiana y turbantes. Sin embargo la existencia de la cota de malla de diversos tipos y pesos si está documentada en las paradas militares omeyas, de las cuales encontramos algunos objetos como un fragmento de cota de malla procedente de Madinat al-Zahra. En estas paradas militares Omeyas se citan también otros objetos defensivos como corazas o perneras. También encontraremos referencias al uso de cascos de hierro o armamento de cuero. Además, los escudos almendrados o de lágrima fueron adoptados en al-Andalus en el período bajomedieval, como bien recogen las fuentes literarias tales como las Cantigas de Santa María.

7.
LA REPRESENTACIÓN DEL
ARMAMENTO MEDIEVAL EN LA
JUGUETERÍA DE HOY EN DÍA, EL
CASO ESPECÍFICO DE LOS
PLAYMOBIL



(colección propia, foto de autor)

Para analizar el caso del armamento medieval en el mundo de Playmobil nos serviremos del mismo modelo de comparación que hemos utilizado para los cascos o yelmos medievales, comparando las propias armas fabricadas por Playmobil con los excepcionales dibujos de la tesis doctoral de Darío Español (Español, 2021). Además, utilizaremos fuentes de iconografía medieval como son el tapiz de Bayeux o las Cantigas de Santa Maria de Alfonso X. Así pues realizaremos la comparación entre ambos modelos en armas como lanzas, espadas, escudos etc, detallando la fidelidad con la que se ha representado y la percepción social que generan estas armas en los niños, jóvenes y coleccionistas.

7.1 LAS ARMAS CUERPO A CUERPO

7.1.1 LANZAS



Fig.71 Lanzas playmobil que mejor se adaptan a la realidad medieval peninsular; la de la parte superior sin customizar; la de la parte inferior customizada en la moharra por el autor. (colección propia, fotografía de autor).

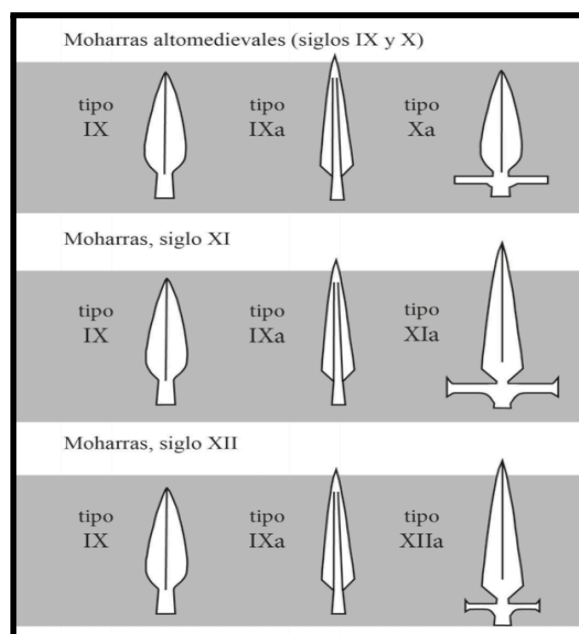


Fig. 72 Modelos más comunes de moharra medieval peninsular entre los S. IX y XII según Darío Español en su tesis (Español, 2021). El primer modelo y las variaciones del tercero son prácticamente idénticas a las lanzas vistas anteriormente por Playmobil, con la moharra de tipo lanceolada o acuminada.

Aunque estas lanzas son prácticamente similares a las que nos detalla Darío Español y las que podemos ver dentro de la iconografía medieval, desde Playmobil han aplicado casi en la mayoría de sus figuras medievales la alabarda como arma fundamental, siendo el otro tipo, el de lanza clásica (fig.71), aplicada por coleccionistas en dioramas y exposiciones con el fin de recrear más fielmente el mundo medieval, cambiando esa percepción social de niños y adultos desde la customización e intervención artística.



Fig. 73 Algunos modelos de alabardas medievales que Playmobil ha aplicado con más frecuencia a sus figuras del mundo medieval.(colección propia, fotografía de autor).

7.1.2 ESPADAS

A continuación analizaremos varios modelos de espada de Playmobil con el mismo sistema comparativo en base a los dibujos de Darío español, analizando en cada modelo la fidelidad que recrea Playmobil en sus armas medievales.

Cabe resaltar que la espada ha sido el arma por excelencia que Playmobil ha aplicado a la gran mayoría de sus figuras medievales, fabricando alrededor de 7 modelos distintos del arma en cuestión, y dejando la percepción un tanto errónea de que casi toda la población dedicada al mundo militar podría permitirse una espada. A continuación analizaremos dos de los modelos que más se asemejan a modelos de espadas peninsulares en el período plenomedieval.

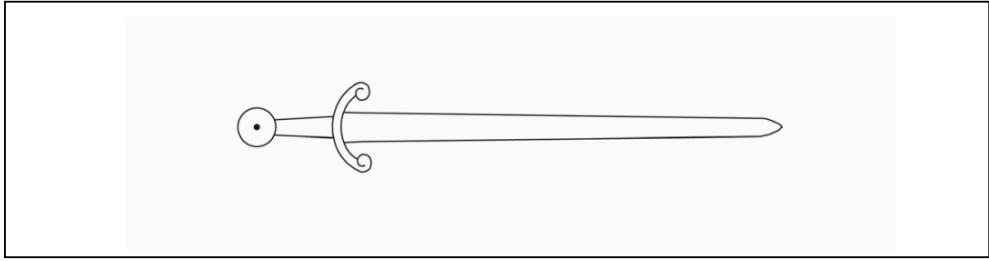
Tipo: 1050b	Cronología: ca. 1010 en adelante	Fuentes: P11i; E90; P21a y P21B
		

Fig. 74 Representación de una de las espadas más comunes entre la caballería peninsular en el periodo pleno/bajo medieval. (dibujos extraídos de la tesis doctoral de Darío Español)



Fig. 75 Espada de Playmobil prácticamente idéntica a la vista en el dibujo anterior de Darío Español, con pomo redondeado, arriaz curvo y avolutado y sin vaceo en la hoja. (colección propia, foto de autor)

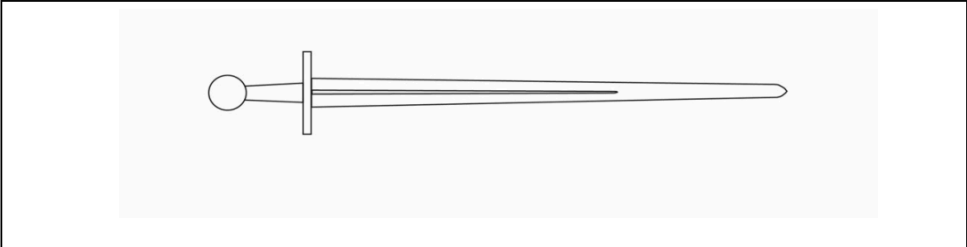
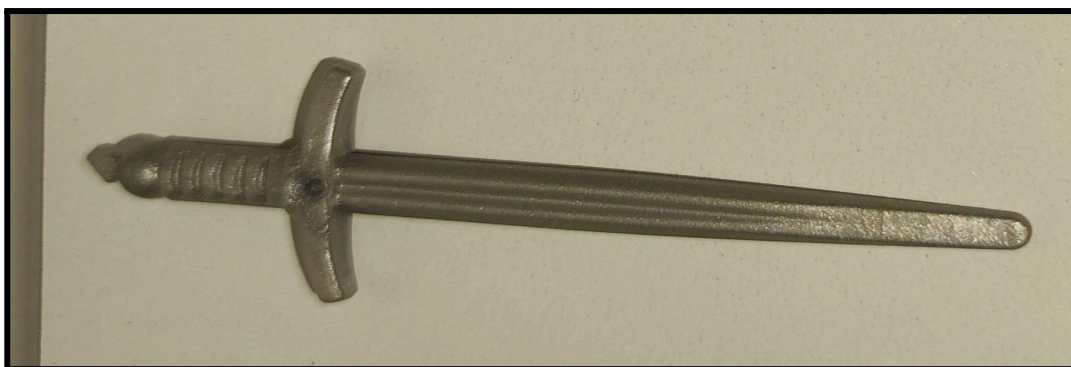
Tipo: 1150	Cronología: ca. 1100 en adelante.	Fuentes: E28, E19b, E31d, E47b, E72g, E107a y E107d; P25a; E118; P38b.
		

Fig. 76 Otra de las espadas más clásicas durante la Edad plenomedieval peninsular y que tendrá su equivalente casi idéntico dentro de la representación medieval en el mundo playmobil. (dibujos extraídos de la tesis doctoral de Darío Español)



*Fig. 77 Espada similar a la de la figura 76 recreada por Playmobil donde podemos ver ese pomo esférico, arriaz prácticamente recto y vaceo hasta 3/4 de la hoja.
(colección propia, foto de autor)*

7.1.3 ESCUDOS

Los escudos también han sido otro de los elementos militares más representados por la empresa alemana, con más de 8 modelos distintos y aplicándolos a la gran mayoría de las figuras medievales. De entre ellos destaca el conocido escudo de lágrima o scutum, evolución del anterior escudo redondo alto medieval con el fin de proteger el flanco del jinete en combate.

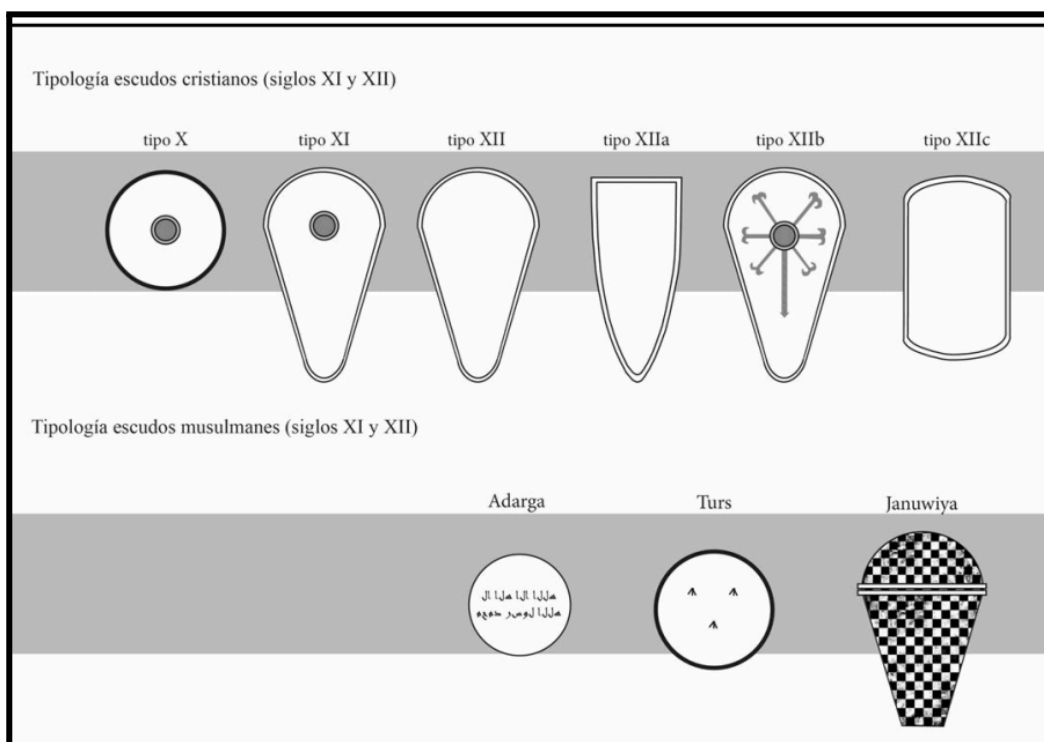


Fig. 78 Tipos de escudos peninsulares medievales según Darío Español, donde podemos ver como el tipo X y XII han sido los más recreados por la empresa Playmobil, aplicados a la mayoría de sus figuras medievales, junto con una variación del modelo XIIa. (dibujos extraídos de la tesis doctoral de Darío Español)



Fig. 79 Escudos de Playmobil que acompañan a gran parte de las figuras de época medieval de la compañía alemana y que representan a la perfección los modelos XII y XIIIa de los dibujos de Darío Español.



Fig. 80 Escudos de playmobil que se ajustan (el modelo de la izquierda) a ese escudo de tipo Adarga musulman, debido al menor tamaño, y (el de la derecha) a ese escudo mas de tradición europea utilizado por los ejércitos cristianos correspondiente al modelo X de los dibujos de Darío Español.

7.1.4 HACHAS Y MAZAS

Como vimos anteriormente en el apartado 6.1 de nuestro trabajo, las mazas corresponderán a otra de las armas principales, debido a su eficacia y su bajo coste de producción, de los peones pleno medievales y bajo medievales. Así pues han sido otra de las armas medievales representadas dentro del mundo Playmobil, aunque con menor afluencia que las espadas o los escudos. Las hachas también han sido otra de las armas que más ha representado Playmobil, mayormente aplicadas a las figuras del mundo vikingo.



Fig. 81-82 Representación de un hacha y lo que parece ser una maza en el conocido Tapiz de Bayeux. (<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-16892/el-tapiz-de-bayeux/>, fecha de consulta 10/07/2024)



Fig. 83 Hacha muy similar a la representada y vista anteriormente en el Tapiz de Bayeux junto con una maza dentada y una maza de cabeza dentada con cadena. Armas recreadas por Playmobil (colección propia, foto de autor).

7.2 LAS ARMAS DE PROYECTIL

7.2.1 ARCOS

Los arcos han sido recreados en numerosas ocasiones acompañando a las figuras del mundo medieval en Playmobil, sin embargo, el clásico y favorito arco compuesto musulmán de los ejércitos peninsulares musulmanes no se ha añadido a ninguna figura árabe de Playmobil, dejándose para algunas figuras de representación de guerreros mongoles como puede ser el de la figura del arquero mongol de la Serie 9 de bolsas sorpresa.

En cambio, el arco simple o esos arcos largos de los que hablábamos en el apartado 6 y de los que veremos una imagen en la siguiente figura 85, sí que han sido recreados en numerosas ocasiones acompañando a figuras medievales.



Fig. 84 Fragmento del tapiz de Bayeux donde se aprecia a 4 arqueros con carcaj a punto de disparar los proyectiles

(<https://arteaula23.blogspot.com/2013/04/el-tapiz-de-bayeux.html>, fecha de consulta 10/07/2024)



Fig. 85 Arco y carcaj con flechas de Playmobil prácticamente idénticos a los vistos en la figura anterior en el Tapiz de Bayeux. (colección propia, foto de autor)



Fig. 86 Arco simple y compuesto de Playmobil (coleccion propia, foto de autor)

7.2.2 BALLESTAS

Como última arma característica del periodo medieval encontramos las ballestas de las que ya hablamos también en la parte del armamento medieval, hechas en su mayoría de madera robusta y fibras de animales, fueron prohibidas durante un tiempo por el papado, sin embargo gran parte de los ejércitos medievales componían milicias de ballesteros.

A continuación veremos la recreación en Playmobil de esa ballesta y la compararemos con una de las Cantigas de Alfonso X El Sabio, donde podremos ver su casi idéntica morfología.



Fig. 87 Imagen de una ballesta de playmobil (colección propia, foto de autor).



Fig. 88 Fragmento de una de las cantigas de Alfonso X El Sabio donde se aprecia el asedio de una ciudad medieval y donde se pueden apreciar ballesteros en posición de ataque.

(https://www.cervantesvirtual.com/portales/alfonso_x_el_sabio/imagenes_cantigas/imagen/imagenes_cantigas_03-alfonso_decimo_el_sabio_cantigas_de_santa_maria_escenas_del_asalto_a_una_ciudad/, fecha de consulta 10/07/2024)

Así pues vemos cómo Playmobil ha generado en su público una percepción de que la espada era el arma fundamental en el período medieval, junto con arcos, ballestas en menor medida y alabardas. Cabe resaltar entonces que Playmobil ha dejado muy de lado el uso de la lanza convencional en sus figuras medievales, dejando una percepción un tanto errónea del armamento medieval ya que, como hemos podido ver en la tesis de Darío Español y en gran cantidad de iconografía medieval (Codex Manesse, Cantigas de Santa María, Tapiz de Bayeux) fue el arma fundamental y más común con mucha diferencia entre los peones medievales y gran parte de la caballería de la época.

El elevado uso de hachas entre sus figuras medievales en comparación con las mazas como complemento militar deja ver también un minúsculo error entre la recreación de la vida militar medieval. Sin embargo, la empresa alemana del juguete deja una impronta muy similar a lo que fue el armamento real medieval en Europa y en la Península.

8.
LA REPRESENTACIÓN DEL
ARMAMENTO MEDIEVAL
PENINSULAR EN EL VIDEOJUEGO
MEDIEVAL II TOTAL WAR.



(Captura de pantalla del autor en plena batalla, Medieval II Total War)

8.1 EL ARMAMENTO EN EL EJÉRCITO CRISTIANO

Como podemos ver dentro del ejército de la facción conocida como España, la mayoría de los escudos se representan con esa forma de lágrima, tanto para caballería ligera como para Lanceros de infantería ligera. Los lanceros por su parte portarán una lanza estilo clásico, con una moharra sencilla lanceolada o acuminada y un astil de madera, a diferencia de la lanza de la caballería que en el caso de las unidades españolas se muestra un estilo de lanza muy similar al de las justas medievales. Los campesinos por su parte se mostrarán con el clásico tridente (ver figura 48).

Pasando las unidades de proyectil vemos como la milicia de Ballesteros (ver figura 51) porta una ballesta clásica de inspiración Europea, carcaj con flechas y un pequeño cuchillo o daga mientras que la milicia de arqueros (ver figura 52) se las representará con un arco simple, diferenciado de ese arco compuesto de las unidades moras, y un carcaj con flechas.

Como unidades de infantería y caballería pesada encontramos a los denominados caballeros feudales (ver figura 53 y 55). Estos caballeros feudales, tanto los que se componen de infantería a pie como de caballería, portan un escudo del que podríamos hablar como el precedente del escudo heráldico que se irá conformando a lo largo del siglo XIII y común en toda Europa. Se trata de un escudo de tipo lágrima pero con la diferencia de que la parte superior se encuentra achatada en una línea recta y la parte inferior acaba en punta, no redondeada como si acabara el escudo de lágrima.

Sin embargo la infantería portará una espada clásica de influencia europea (con pomos esféricos, arriaz recto, hoja recta, vaceo ancho y punta en pico) a diferencia de la caballería pesada que portará a una lanza diferente a la de la caballería ligera, tratándose de una lanza de metal mucho más adornada.

Cabe destacar como también se ve, entre las dos imágenes de la infantería pesada a pie (fig 53 y fig 54), como el modelo de espada cambia hacia un modelo de espada larga y punta aguzada más clásico de los siglos XII y XIII.

Por último, tenemos la infantería de los almogávares (ver figura 57), los que portan, como hemos resaltado antes, su lanza característica denominada *azcona*, al igual que un pequeño cuchillo/daga.

8.2 EL ARMAMENTO EN EL EJÉRCITO MUSULMÁN

Analizando en una segunda parte el ejército árabe, cabe destacar inicialmente la fidelidad con la que se representa ese arco compuesto (ver figura 62) que llega a la península desde el mundo oriental, diferenciando su morfología de la unidad de arqueros de los ejércitos cristianos. También hay que destacar evidentemente esa representación en casi la totalidad de las unidades del escudo tipo adarga (ver figura 58), representando fielmente de nuevo lo que sería la realidad de los ejércitos musulmanes, mezclado con algunas unidades que portaban el escudo de tipo lágrima, mostrando a su vez esa aculturación llegada desde el mundo europeo.

En la morfología de las lanzas no encontramos una gran diferencia frente al ejército cristiano debido a ese uso similar y aculturación de la misma morfología de las lanzas tanto en un ejército como en otro. Es visible también como a las unidades musulmanas se las representa carentes de esa cota de malla clásica más del mundo cristiano, dando una visión más de uso de ropajes anchos y ligeros, más clásicos de ese mundo oriental. Fijándonos de nuevo en la indumentaria militar, vemos cómo prolifera el uso del cuero junto con pequeños remaches o uniones de placas de metal típico de la manufactura de Industria Militar clásica del mundo árabe.

Finalmente me gustaría destacar la escasez de unidades que porten la maza como arma, algo que como ya hemos ha podido comprobar en la tesis de Darío Español, eran normalmente común entre unidades de infantería pesada y de élite, optando en el videojuego más por el complemento de la espada en estas unidades, como podrían ser los Assassin's o la milicia urbana.



Fig. 89 Imagen de la unidad de élite Hashishim donde vemos esa idea de espada curva de tipo cimitarra consolidada en el pensamiento actual popular. También se pueden apreciar rasgos clásicos de indumentaria musulmana como esas calzas anchas, borceguies, el escudo tipo adarga, el almófar de cuero, barba frondosa, etc (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Moors fecha de consulta 10/07/2024)

9. CONCLUSIÓN

Para concluir finalmente con mi trabajo académico, me gustaría dejar constancia de lo que he aprendido realizándolo, qué objetivos he resuelto de entre los que me propuse completar en un inicio y la cantidad de datos que he podido recopilar al igual que fotografías e imágenes. Así pues, a pesar de que a lo largo de mi trabajo ya he dado datos concluyentes y establecido conclusiones en ciertos apartados, me dispongo a realizar una conclusión final y general de lo que mi trabajo de investigación muestra en base a cómo se ha representado esa recreación del mundo medieval en juguetes y videojuegos.

Inicialmente, me gustaría resaltar que para la elaboración de este trabajo he realizado más de 10 capturas de pantalla, alrededor de 60 fotografías, de entre las cuales he seleccionado las mejores para mi trabajo, y revisado más de 20 páginas webs, de entre las cuales he seleccionado lo que más utilidad tenía para mi investigación.

Consciente de que muchos de mis objetivos eran generales y quizás demasiado ambiciosos para un trabajo de final de grado, como por ejemplo saber cuál era la indumentaria de todo un pueblo andalusí de época medieval, he perseguido desde un inicio completar la mayoría de los objetivos que me he propuesto para este trabajo.

Satisfecho con el resultado final de mi trabajo y habiendo dado respuesta a la mayoría de los objetivos que me he planteado, cabe decir que en un futuro me gustaría continuar intentando dar respuesta a algunos objetivos que dejo pendientes, como por ejemplo, la búsqueda de un sesgo de género entre la representación del hombre y la mujer en videojuegos como Medieval 2 Total War o Playmobil.

Así pues, analizando más específicamente cada uno de los objetivos, he podido dar respuesta a algunos de ellos, como por ejemplo el desarrollar una pequeña síntesis inicial de que tipo de armamento era más utilizado en la plena Edad Media peninsular, en base a cada unidad militar; exponer los condicionantes económicos o de eficacia militar para la popularidad de algunas armas (como hemos visto en el ejemplo comparativo entre mazas y hachas o en el uso de lanzas para peones); dar una visión de cómo influye la indumentaria árabe en la población peninsular con la llegada del ejército musulmán en el siglo VIII, etc.

Sin embargo, el objetivo que para mí ha sido fundamental alcanzar, ha sido el de elaborar un análisis detallado de qué armamento e indumentaria medieval, fiel a la realidad, se ha recreado tanto en el mundo de Playmobil como en el universo del videojuego Medieval 2 Total War, con el fin de mostrar al lector cuál ha sido el grado de fidelidad y de realidad que se le ha dado a la Edad Media, sobre todo en el ámbito peninsular, en ambos espacios.

Respecto al objetivo expuesto anteriormente, me gustaría mostrar la conclusión personal que he podido elaborar mediante el análisis de las figuras de Playmobil y del videojuego medieval 2 Total War. Centrándonos en el primer caso, en el mundo de Playmobil, hemos podido ver la escasa representación del mundo árabe / musulmán en sus figuras, seguido a su vez de una gran recreación de heráldica, ficticia y creada por los propios fabricantes de Playmobil en algunos casos, pero que en los inicios de la marca tomaron similitud de algunos de los emblemas heráldicos más representativos de la Edad Media, como puede ser el león de oro del escudo del ducado de Brabante o el escudo heráldico de Federico III.

También, hemos podido ver en muchos casos la similitud de la indumentaria que se ha representado en sus figuras, donde además, como hemos visto en el caso de Alfonso X el Sabio, la customización de los coleccionistas y la intervención artística de algunos de ellos, juega un papel fundamental en base a crear una percepción popular fiel a la realidad. Finalmente en el caso del armamento también hemos podido ver como varios modelos de espadas, escudos, armas de proyectil, etc, que ha recreado la empresa alemana, dejan ver una similitud casi idéntica a lo que fue el armamento pleno medieval.

Examinando ahora el caso del videojuego medieval 2 Total War, podemos ver también una gran similitud en la recreación del armamento de las dos facciones peninsulares de la época, donde la lanza clásica, el escudo de lágrima, el modelo de escudo adarga en el caso del ejercito musulmán o la idéntica recreación de las armas de proyectil como arcos o ballestas, dejan una impronta muy realista de lo que fue el armamento peninsular de época pleno y bajo medieval. En cambio, en el espacio de la indumentaria, tan sólo podríamos fijarnos en la indumentaria militar, de nobles y mercaderes, ya que la jugabilidad de este videojuego se establece dentro de la estrategia militar, dejando en un segundo plano lo que sería la representación de la vida de las clases populares como campesinos o artesanos.

También me gustaría dejar constancia en estas conclusiones de todo lo que he aprendido en la realización de este trabajo, destacando sobre todo la visión más fiel que he podido concebir del armamento y la indumentaria medieval plenomedieval, gracias principalmente a la investigación sobre algunos documentos históricos como lo han sido el Codex Manesse, las Cantigas de Santa María o el Tapiz de Bayeux.

Concluyo de esta manera mi trabajo de investigación sobre el armamento y la indumentaria en época medieval peninsular, dejando una impronta que espero sea de utilidad al haber analizado la percepción social que se ha creado de la Edad Media en base a su representación para llegar al público infantil y de coleccionismo mediante los juguetes, y al público juvenil y adulto mediante algunos videojuegos.

10. BIBLIOGRAFÍA

Alejo, I. (2008): *Catálogo de las armas blancas del Museo de Armería de Álava*. Vitoria: Autoedición, vol. I.

Alvira, M. (ed.) (2021): *“De fusta e de fierro”. Armamento medieval en la Península Ibérica* Madrid: La Ergástula.

Beaulieu, M. (1971): *El vestido antiguo y medieval*. Barcelona.

Español Solana, D. (2021): *Historia y cultura militar durante la expansión feudal en el valle del Ebro, siglos XI y XII. Presupuestos metodológicos para una didáctica de la guerra en la Edad Media*. [Tesis de doctorado, Universidad de Zaragoza].

Gonzalez Castañon, M. (2007) “Un conjunto de puntas de proyectil recuperadas en la excavación del castro de los judíos (Puente Castro, León) y el uso de arcos y ballestas en la Edad Media”, *Estudios humanísticos. Historia*, ISSN 1696-0300, Nº. 6, págs. 65-84

Jimenez Alcazar, J.F (2009). “*Videojuegos y Edad Media*”, Universidad de Murcia, ISSN: 1888-3931, (págs 551-587)

Martínez, M. (2011-2012) <<Influencias islámicas en la indumentaria medieval española>>, *Estudios sobre patrimonio, cultura y ciencias medievales*. [1575-3840] 13-14 , págs, 187-222.

Martínez, M. (2003) “*Indumentaria y sociedad medievales*” (ss. XII-XV), En la España medieval, ISSN-e 1988-2971, ISSN 0214-3038, Nº 26, págs. 35-59.

Mateu, F. (2018). “*La Edad Media en la edad de oro del software español*”, Universidad de Alicante, Quaderns de Cine. 13: 63-84. doi: 10.14198/QdCINE.2018.13.06

Partearroyo Lacaba, C. (2007) Tejidos Andalusíes; en ‘Artigrama: revista del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza’

Petrowise, J. et Al, Lafuente Gómez, M. (2018) “*Faire son marché au moyen age*”, Madrid, Casa de Velazquez.

Platero, A, y Moreno García, M. (2006) “*Panorama de la indumentaria en los siglos XIII y XIV, del pellote a la jaqueta*” Akobe: restauración y conservación de bienes culturales, ISSN 1889-0059, Nº 7,(págs 60-65).

Ramos Soriano, M. y Del Pozo Bernaldo, D. (2022) “*Arqueología, videojuegos y usos del pasado. Hacia una revisión crítica de la(s) representación(es) de la Edad Media*”, INAPH, Actas de las XIII Jornadas de Jóvenes en Investigación Arqueológica.

Siguenza Pelarda, C. (2004) “*La moda femenina a finales de la Edad Media, espejo de sensibilidad*”, Logroño, Berceo. (págs 229-252)

11. LISTADO DE FIGURAS

Fig. 1: Cota de malla bizantina

(<https://lacasaderecreador.com/es/blog/84-historia-de-la-cota-de-malla>, sept 2020 Fuente commons, fecha de última consulta 2/07/2024)

Fig. 2: Almaizar de Hisham II

(<https://museoimaginadodecordoba.es/2009/el-tiraz-de-hisham-ii-de-la-real-academia-de-la-historia>, 2009, Real Academia de la Historia)

Fig. 3 Tapiz de seda de Santa Librada

(<https://m.arteguias.com/museo/museodiocesanoarteantiguosiguenza.htm>, fecha de última consulta 04/07/2024 conservado en el museo diocesano de arte antiguo de Sigüenza) .

Fig. 4 Pendón de las Navas de Tolosa.

(<https://burgospedia1.wordpress.com/2011/06/12/pendon-y-batalla-de-las-navas-de-tolosa-procesionado-en-burgos/>, junio de 2011)

Fig. 5 Pellote de Enrique I

(<https://www.patrimonionacional.es/colecciones-reales/indumentaria/pellote-del-rey-enrique-i>, Coleccion real Fecha de consulta 04/07/2024)

Fig. 6 Bonete de Don Fernando de la Cerda.

(<https://www.patrimonionacional.es/colecciones-reales/indumentaria/birrete-de-don-fernando-de-la-cerda>, Coleccion Real, fecha de consulta 04/07/2024)

Fig. 7 Saya de Don Fernando de la Cerda

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5a/Saya_de_Fernando_de_la_Cerda.jpg/330px-Saya_de_Fernando_de_la_Cerda.jpg, Museo de telas medievales de Burgos, fecha de consulta 04/07/2024).

Fig. 8. Capa de Don Pedro Fernandez de Velasco, Condestable de Castilla,

(<https://atreverteaserarte.blogspot.com/2017/04/capa-pluvial-de-los-condestables-de.html>, Catedral de Burgos, fecha de consulta 04/07/2024).

Fig. 9 Vestimenta de Boabdil el Chico, último sultán del Reino Nazarí de Granada

(<https://legadonazari.blogspot.com/2019/02/piezas-nazaries-en-el-museo-del.html>, 2019, fecha de consulta 04/07/2024).

Fig. 10 Arracadas de oro, ca 1229, conservada en el Museu de Mallorca

(<https://ceres.mcu.es/pages/Main?id=134984&inventory=23812&table=FMUS&museum=MMAIB> fecha de consulta 11/07/2024).

Fig. 11 Representación de las sociedad cristiana y musulmana en la época bajo medieval peninsular

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c2/1300%2C_Spanish%2C_Moorish_-_041_-_Costumes_of_All_Nations_%281882%29.JPG/330px-1300%2C_Spanish%2C_Moorish_-_041_-_Costumes_of_All_Nations_%281882%29.JPG, Costumes of all nations, manual, 1882, fecha de consulta 04/07/2024).

Fig. 12 Portada de la colección “La aventura de la historia” de la editorial Planeta Deagostini. Fuente (<https://www.planetadeagostini.es/es/libros-comics/aventura-de-la-historia-playmobil> fecha de última consulta 06/05/2024).

Fig. 13 Referencia 3586 del catálogo de Playmobil, a la venta entre 1980-88. (<https://www.klickypedia.com/sets/3586-fam-beduino/> fecha de última consulta 10/07/2024)

Fig. 14 Referencia 4691 del catálogo de Playmobil, (colección propia, foto de autor).

Fig. 15 Representación de un ciudadano musulman peninsular con su totalidad de piezas de playmobil (figura customizada de un coleccionista particular).

Fig. 16 Representación con la totalidad de piezas de playmobil de dos soldados bereberes y alto cargo del ejército musulman (colección propia, foto de autor).

Fig. 17 Selección de cascos medievales de playmobil (1/ 2) (colección propia, foto de autor)

Fig. 18. Selección de cascos medievales de playmobil (2/2) (colección propia, foto de autor)

Fig. 19-20 Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

Fig. 21 y 22. Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil, siendo uno de los más asociados al mundo vikingo por la compañía alemana (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

Fig. 23 y 24. Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

Fig. 25 y 26. Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil, correspondiente al modelo de casco más común entre sus figuras del mundo medieval. (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

Fig. 27 y 28. Casco dibujado por Darío Español en su tesis y su homólogo en el mundo medieval de Playmobil. Corresponde a uno de los modelos que más se ha representado dentro de la iconografía medieval (Dibujo extraído de la página 753 de la tesis de Darío e imagen del casco de Playmobil de mi colección particular, foto de autor)

Fig. 29. Selección de petos y corazas, (colección propia, foto de autor)

Fig. 30. Hombreras y distintos tipos de brazales (colección propia, foto de autor)

Fig 31. Selección de manoplas de Playmobil (coleccion propia, foto de autor)

Fig. 32. Grebas y escarpes bajo medievales (colección propia, foto de autor)

Fig. 33. Miniatura del S.XII donde se representa a un caballero templario en plena carga de caballería sobre su adversario. (<https://www.larazon.es/cultura/20200413/g3ydvml27rhvbfset5cekdhge.html>, fecha de consulta 11/07/2024, Autor: Javier Gomez Valero, 10/2021)

Fig. 34. Caballero templario similar al de la miniatura anterior customizado con la totalidad de piezas de Playmobil, (coleccion propia, foto de autor)

Fig: 35. Referencia 3446, donde vemos lo que aparentemente es una representación heráldica del escudo del Sacro Imperio Germanico bajo el reinado de Federico III (<https://playmodb.org/cgi-bin/sets.pl?theme=Knights> fecha de última consulta 10/07/2024).

Fig: 36. Escudo heráldico de Federico III (https://es.wikipedia.org/wiki/Her%C3%A1ldica_del_Sacro_Imperio_Romano_Germ%C3%A1nico#/media/Archivo:Armoiries_empereur_Fr%C3%A9d%C3%A9ric_III.png fecha de última consulta 10/07/2024).

Fig. 37 y 38: similitud del león de oro rampante en los escudos y heráldica de la referencia 3906 con la heráldica del ducado de Brabante en época bajomedieval (fig. 37 <https://www.playclicks.com/galeria/displayimage.php?pid=476> fecha de última consulta 10/07/2024) (fig.38 https://es.wikipedia.org/wiki/Juan_I_de_Brabante#/media/Archivo:Codex_Manesse_Johann_von_Brabant.jpg fecha de última consulta 10/07/2024).

Fig. 39. Miniatura de Alfonso X (<https://www.patrimonionacional.es/coleccion-reales/libro-del-axedrez-dados-e-tablas> fecha de última consulta 10/07/2024)

Fig. 40 Recreacion y customización de Alfonso X (https://www.ebay.es/str/playhistorymove?_trksid=p4429486.m3561.1l61211, fecha de última consulta 10/07/2024)

Fig. 41. Caballero con gualdrapa completa del caballo y emblema heráldico en el escudo, las gualdrapas y las justas medievales han sido otro de los puntos fuertes de recreación medieval de playmobil, con más de 25 emblemas heráldicos de gualdrapas diferentes y varias cajas recreando en festejo de las justas medievales, (colección propia, foto de autor)

Fig. 42. Soldados con estandarte y bandera de león rampante además de gualdrapa con temática heráldica de león, (colección propia, foto de autor)

Fig. 43. Recreación de un festejo popular medieval, imagen de la página web oficial de Playmobil. (<https://playmodb.org/cgi-bin/sets.pl?theme=Knights> fecha de última consulta 10/07/2024)

Fig. 44. Fragmento de la obra “La feria de San Jorge” de Pieter Brueghel. (imagen recortada https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/69/Pieter_Brueghel_II_%28The_Younger%29_-_A_Village_Fair_%28Village_festival_in_Honour_of_Saint_Hubert_and_Saint_Anthony%29_-_Google_Art_Project.jpg, fecha de última consulta 10/07/2024)

Fig. 45. Referencia 3628 donde se representa tanto una partida de caza con los perros, ayudante, e incluso el característico instrumento del cuerno/trompeta, y a su vez donde vemos el halcón preparado para la cetrería. (<https://playmodb.org/cgi-bin/sets.pl?theme=Knights> fecha de última consulta 10/07/2024)

Fig. 46. Noble observando a sus halcones en una partida de cetrería (Garcia, P. La aventura de la Historia: “el arte de la cetrería” pág. 47 (Codex Manesse))

Fig. 47. Partida de caza mayor de ciervos de dos nobles con su ayudante y sus perros (https://historia.nationalgeographic.com.es/a/caza-deporte-reyes-caballeros-edad-medieval_19043 libro de la caza de Gaston Phoebus de Foix, fecha de ultima consulta 10/07/2024 Autor: Marta Serrano Coll)

Fig. 48 Imagen de la tropa del campesinado de la facción de España (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Spain, fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 49 Imagen correspondiente a la unidad de caballería con cota de malla de la facción de España (captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)

Fig. 50 Imagen correspondiente a la unidad de milicia de lanceros de la facción de España (captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)

Fig. 51 Imagen correspondiente a la unidad de milicia de ballesteros de la facción de España (captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)

Fig. 52 Imagen correspondiente a la unidad de milicia de arqueros de la facción de España (captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)

Fig. 53-54 Imagen correspondiente a la unidad de caballeros feudales y caballeros de la facción de España. (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Spain, fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 55-56 Imagen correspondiente a la unidad de caballeros feudales de la facción de España (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Spain, fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 57 Imagen correspondiente a la unidad de almogávares de la facción de España (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Spain, fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 58-59 Imagen correspondiente a la unidad de milicia de lanceros y milicia urbana de la facción de los Moros (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Moors fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 60-61 Imagen correspondiente a la unidad de lanceros bereberes y mercenarios cristianos de la facción de los Moros. (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Moors fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 62 Imagen correspondiente a la unidad de arqueros del desierto de la facción de los Moros.(captura de pantalla del autor del trabajo del videojuego Medieval II Total War en plena batalla)

Fig. 63-64 Imagen correspondiente a la unidad de caballería árabe y caballería cristiana mercenaria de la facción de los Moros. (https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Moors fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 65-66 Espada árabe S.XII (https://www.academia.edu/98258607/Cat%C3%A1logo_de_las_armas_blancas_del_Museo_de_Armer%C3%ADa_de_%C3%81lava_VOL_III, Iker alejo, 2008) / Espada de Boabdil en la rendición de Granada (https://www.elespanol.com/cultura/20191217/espada-boabdil-rindio-reyes-catolicos-tesoros-al-andalus/452705455_0.html, David Barreria, 2019)

Fig. 67-68 Imágenes de dos moharras peninsulares de época plenomedieval pertenecientes al museo de armería de Álava (https://www.academia.edu/98258607/Cat%C3%A1logo_de_las_armas_blancas_del_Museo_de_Armer%C3%ADa_de_%C3%81lava_VOL_III, Iker alejo, 2008)

Fig. 69 Representación de un ballestero castellano en las Cantigas de Santa Maria, obra de Alfonso X el sabio (Imagen extraída de la obra de las cantigas de Santa Maria, captura de pantalla, <https://www.comprarmejor.es/producto/cantigas-de-santa-maria-de-alfonso-x-el-sabio-c%C3%B3dice-rico-de-el-escorial-s-xiii/>)

Fig. 70 Fragmento del tapiz de Bayeux, donde vemos el clásico escudo de lágrima (<https://historiasdelahistoria.com/2010/03/05/el-tapiz-de-bayeux-un-comic-medieval>, Javier Sanz, 2010, Imagen recortada)

Fig. 71 Lanzas playmobil que mejor se adaptan a la realidad medieval peninsular, la de la parte superior sin customizar, la de la parte inferior customizada en la moharra por el autor. (colección propia, fotografía de autor)

Fig. 72 Modelos más comunes de moharra medieval peninsular entre los S. IX y XII según Darío Español en su tesis (Español, 2021). El primer modelo y las variaciones del tercero son prácticamente idénticas a las lanzas vistas anteriormente por Playmobil, con la moharra de tipo lanceolada o acuminada.

Fig. 73 Algunos modelos de alabardas medievales que Playmobil ha aplicado con más frecuencia a sus figuras del mundo medieval.(colección propia, fotografía de autor)

Fig. 74 Representación de una de las espadas más comunes entre la caballería peninsular en el periodo pleno/bajo medieval. (dibujos extraídos de la tesis doctoral de Darío Español)

Fig. 75 Espada de Playmobil prácticamente idéntica a la vista en el dibujo anterior de Darío Español, con pomo redondeado, arriaz curvo y avolutado y sin vaceo en la hoja. (colección propia, foto de autor)

Fig. 76 Otra de las espadas más clásicas durante la Edad plenomedieval peninsular y que tendrá su equivalente casi idéntico dentro de la representación medieval en el mundo playmobil. (dibujos extraídos de la tesis doctoral de Darío Español)

Fig. 77 Espada similar a la de la figura 76 recreada por Playmobil donde podemos ver ese pomo esférico, arriaz prácticamente recto y vaceo hasta 3/4 de la hoja. (colección propia, foto de autor)

Fig. 78 Tipos de escudos peninsulares medievales según Darío Español, donde podemos ver como el tipo X y XII han sido los más recreados por la empresa Playmobil, aplicados a la mayoría de sus figuras medievales, junto con una variación del modelo XIIa. (dibujos extraídos de la tesis doctoral de Darío Español)

Fig. 79 Escudos de Playmobil que acompañan a gran parte de las figuras de época medieval de la compañía alemana y que representan a la perfección los modelos XII y XIIa de los dibujos de Darío Español.

Fig. 80 Escudos de playmobil que se ajustan (el modelo de la izquierda) a ese escudo de tipo Adarga musulman, debido al menor tamaño, y (el de la derecha) a ese escudo mas de tradición europea utilizado por los ejércitos cristianos correspondiente al modelo X de los dibujos de Darío Español.

Fig. 81-82 Representación de un hacha y lo que parece ser una maza en el conocido Tapiz de Bayeux. (<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-16892/el-tapiz-de-bayeux/>, fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 83 Hacha muy similar a la representada y vista anteriormente en el Tapiz de Bayeux junto con una maza dentada y una maza de cabeza dentada con cadena. Armas recreadas por Playmobil (colección propia, foto de autor).

Fig. 84 Fragmento del tapiz de Bayeux donde se aprecia a 4 arqueros con carcaj a punto de disparar los proyectiles
(<https://arteaula23.blogspot.com/2013/04/el-tapiz-de-bayeux.html>, fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 85 Arco y carcaj con flechas de Playmobil prácticamente idénticos a los vistos en la figura anterior en el Tapiz de Bayeux. (colección propia, foto de autor)

Fig. 86 Arco simple y compuesto de Playmobil (colección propia, foto de autor)

Fig. 87 Imagen de una ballesta de playmobil (colección propia, foto de autor).

Fig. 88 Fragmento de una de las cantigas de Alfonso X El Sabio donde se aprecia el asedio de una ciudad medieval y donde se pueden apreciar ballesteros en posición de ataque.
(https://www.cervantesvirtual.com/portales/alfonso_x_el_sabio/imagenes_cantigas/imagen/imagenes_cantigas_03-alfonso_decimo_el_sabio_cantigas_de_santa_maria_escenas_del_asalto_a_una_ciudad/, fecha de consulta 10/07/2024)

Fig. 89 Imagen de la unidad de élite Hashishim donde vemos esa idea de espada curva de tipo cimitarra consolidada en el pensamiento actual popular sobre los ejércitos musulmanes. También se pueden apreciar rasgos clásicos de indumentaria musulmana como esas calzas anchas, borceguies, el escudo tipo adarga, el almófar de cuero y la barba frondosa como complemento.
(https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Moors fecha de consulta 10/07/2024)

12. WEBGRAFÍA

https://wiki.totalwar.com/w/Units_in_Medieval_II:_Total_War.html#Spain

<https://www.patrimonionacional.es/>

<https://playmodb.org/cgi-bin/sets.pl?theme=Knights>

<https://dbe.rah.es/biografias/6403/alfonso-x>

<https://www.nationalgeographic.com.es/>

<https://dialnet-unirioja-es.cuarzo.unizar.es:9443/>