

PART IV.

Investigació autònoma.

12.Plantejament i estudi del projecte a partir de la Didàctica de les Ciències Socials i de la Didàctica del Patrimoni.



Esquema-resum de les idees més importants que desenvoluparem:

Definirem l'estructura del projecte que haurem de desenvolupar i reflexionarem sobre quins han de ser els nostres horitzons destinataris i les hipòtesis didàctico-disciplinars.

Establirem quines informacions obtingudes a partir de l'*Aproximació disciplinar* ens permetran desenvolupar el nostre projecte.

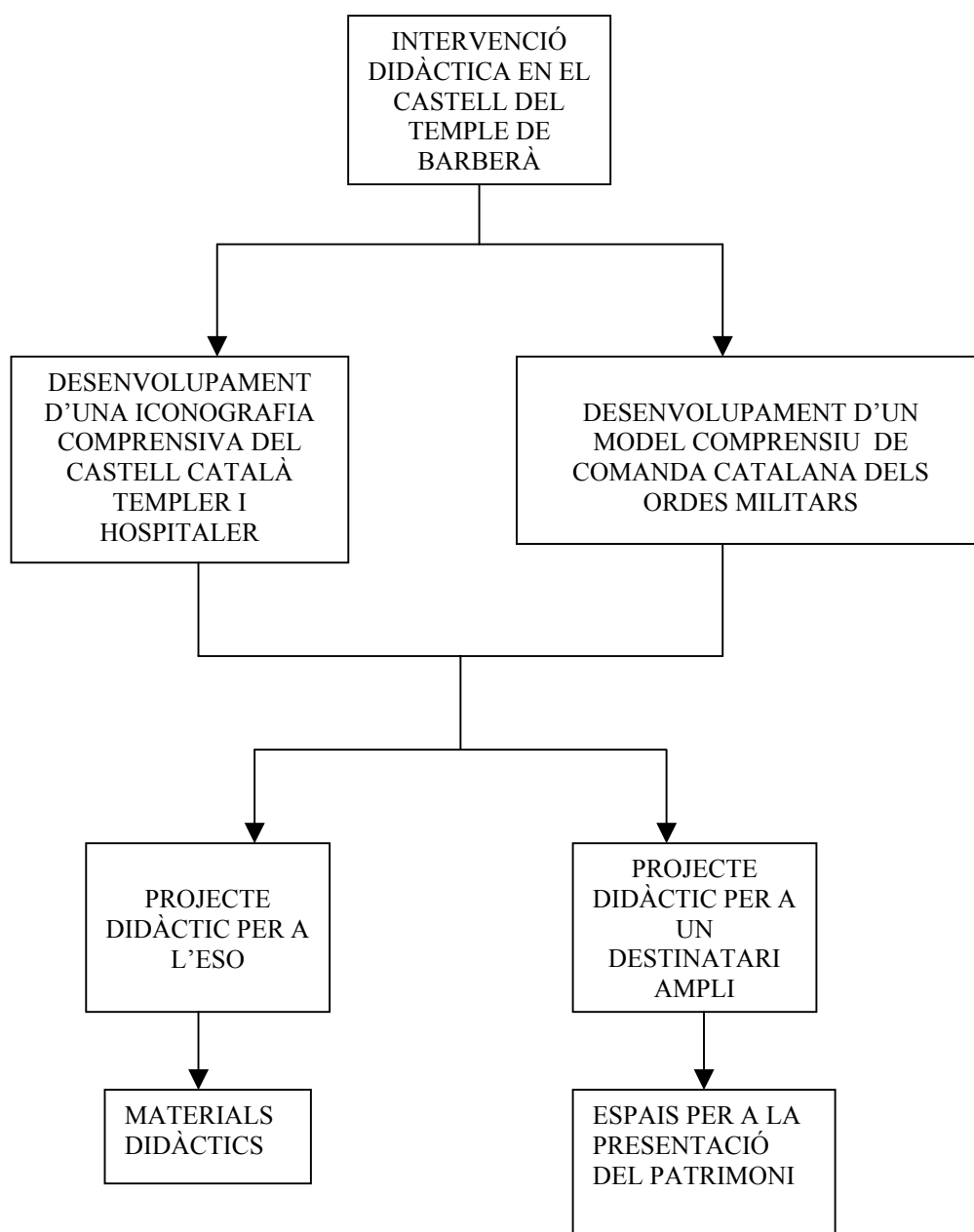
Reflexionarem sobre quines estratègies haurem de seguir per tal de transformar les dades històrico-arqueològiques en productes didàctico-divulgatius.

Investigarem les possibilitats d'implementar jocs de caràcter didàctic dins del nostre projecte.

Revisarem quin és el tractament que es dona, dins dels manuals d'ESO, al tema del castell medieval i també fem un repàs d'algunes altres experiències didàctiques recents.

12.1. Estructura del projecte.

En realitat, com ja hem dit, no es tracta d'un sol projecte, sinó de dos. Un d'adreçat a l'ensenyament de la Història en l'ESO i un altre d'adreçat a la creació d'un conjunt d'espais per a la presentació del patrimoni destinats a un horitzó ampli i que permeti salvar el conjunt monumental conegut com a Castell del Temple de Barberà tot conferint-li un ús dins el context del segle XXI. L'esquema següent ho resumeix:



12.2. Horitzó destinatari i hipòtesis didàctico-disciplinars.

D'una banda, ens veiem en la situació d'haver d'operar sobre unes restes materials: un conjunt d'objectes, d'artefactes, de restes arquitectòniques i d'edificis corresponents a un arc cronològic força ample, que es situa bàsicament entre mitjan segle XI i el segle XIX. Resulta clar que la mecànica a seguir haurà de consistir a processar la informació disponible a fi d'obtenir una sèrie de reconstruccions hipotètiques en la línia plantejada per Hernández (1998:38-40). De fet, l'ús mateix del concepte *iconografia* ja és un clar indicador de que emprarem les dites reconstruccions.

De l'altra, ens haurem d'enfrontar a un conjunt de coneixements genèrics sobre els ordres militars i específics de la comanda de Barberà, derivats de l'estudi d'un ampli ventall de fonts, entre les quals les de caràcter patrimonial només en són una part i on el predomini correspon clarament a les escrites.

El recurs a les reconstruccions hipotètiques d'unes restes arquitectòniques resulta imprescindible quan allò que pretenem és permetre la seva comprensió a un destinatari no expert. Quan l'estat de conservació d'aquestes restes —com és el cas del Castell del Temple de Barberà— és fragmentari i es superposen diferents fases constructives, l'acció d'imaginar com devien ser en el moment en què foren construïdes, a quins usos foren destinats els diferents elements que les integren o com van evolucionar al llarg del temps, obliga a fer un esforç d'abstracció que no tothom serà capaç de realitzar amb èxit —i no pensem únicament en els nens i els adolescents, sinó fins en més d'un adult (Hernández, 1998:38)—.

Un altre aspecte a valorar és el dels límits en el procés de generació de reconstruccions hipotètiques. En darrer terme, el nostre objectiu serà l'obtenció d'una iconografia plenament comprensible i que permeti superar al màxim els problemes d'abstracció. És evident que en aquest cas la fi tampoc no justifica els mitjans i que únicament estarem en condicions d'implementar aquelles reconstruccions que siguem capaços de provar amb un mínim de garanties.¹

Remarcarem, també, que el nostre centre d'interès, entre les diferents èpoques possibles, serà el període medieval. Entre els motius d'aquesta tria, a banda de la necessitat d'acotar el producte resultant, destacarem que constitueix el moment en què es construeixen les estructures bàsiques del Castell, que

correspon al període de formació i auge dels ordes militars —aspecte amb el qual caldrà relacionar el nostre discurs— i que correspon específicament amb el moment d'existència de l'orde del Temple.

Potser amb l'única excepció dels especialistes, la comprensió del Castell del Temple de Barberà de la Conca, en l'estat de conservació actual, resulta molt difícil i, per al segment adolescent de la població, pràcticament impossible. La possibilitat de convertir-lo en un instrument educatiu passa de manera indefugible per la gènesi d'un conjunt d'imatges que ens mostrin, en sentit evolutiu, el seu aspecte exterior i interior.

Quan emprem el terme *iconografia comprensiva del castell català templer i hospitaler*, però, no voldríem donar la impressió equívoca que ens referim de manera exclusiva a l'arquitectura. No hi ha dubte que l'arquitectura és un element central de la investigació que tenim entre mans, però fer comprensió un edifici o un conjunt d'edificis —com és el cas que ens ocupa— significa necessàriament anar més enllà de les simples formes arquitectòniques.

L'arquitectura, més que qualsevol altra activitat susceptible de ser qualificada d'artística, es fonamenta sobre criteris de funcionalitat pràctica. Una construcció pot exercir una funció simbòlica de qualsevol tipus, però paral·lelament dóna lloc a uns espais que serveixen per a reunir-se, menjar, dormir, treballar, etc.

Comprendre l'arquitectura, des del nostre punt de vista, no és possible sense comprendre les seves funcions. No n'hi ha prou amb mostrar com eren —o podrien haver estat— les estructures constructives. Cal mostrar també què hi havia —o hi podria haver hagut— dins d'aquelles estructures, així com què s'hi feia —o s'hi podria haver fet— i qui ho feia —o ho podria haver fet—.

Fer comprensiva l'arquitectura, per tant, haurà de partir de dos nivells bàsics diferents:

- Definir les estructures constructives i la seva evolució.
- Definir la funcionalitat d'aquelles estructures.

Quant a l'objectiu de fer comprensible una comanda catalana dels ordes templer i hospitaler, caldrà tenir en compte les hipòtesis de treball de la present investigació i, per tant, l'ús sistemàtic de les fonts. Així com remarcar la hipòtesi

que el contacte directe amb el patrimoni pot estimular l'interès per l'estudi de les qüestions més teòriques que s'hi relacionen.

Pel que fa a les dificultats per a superar l'abstracció que implica el maneig d'aquest tipus d'informació, sembla adient recórrer a les següents estratègies:

-Recolzar les fonts textuais amb l'arsenal iconogràfic que desenvoluparem.

-Ajustar els continguts a uns criteris de màxima simplicitat —la qual cosa no hauria de comportar en cap cas una devaluació de dits continguts—.

En relació a aquest darrer objectiu de fer comprensible la comanda dels ordres militars i donat el tipus de continguts a treballar, considerem que la mecànica més adient a seguir per a la investigació didàctica consisteix en la gènesi d'un model² de comanda catalana dels ordres militars que reproduïx tant el seu funcionament intern com la complexa xarxa de relacions que s'establien tant amb les altres comandes com amb la societat medieval.

Finalment, cal remarcar que l'èxit final dependrà de la implementació d'unes estratègies de lectura adaptades a cadascuna de les dues branques del projecte, és a dir, a l'alumnat d'ESO i a l'horitzó destinatari ampli. I pel que fa a l'alumnat d'ESO sembla adient promoure que al menys una part de dites estratègies de lectura sigui específicament lúdica, i en aquest sentit només cal recordar la munió de jocs de simulació i estratègia militar —temàtica que aquí haurà de ser òbviament tractada— que hi ha actualment en el mercat i, sobretot, l'èxit comercial de què gaudeixen. Per això, plantejarem un apartat específic on aprofitarem tota la informació obtinguda en la present fase de la investigació autònoma a fi de generar un seguit de jocs.

12.3. Teoria de models i investigació didàctica.

Tot i la diversitat d'usos que presenta aquest terme, podríem dir que un model pot ser una teoria, una llei, una hipòtesi, una idea estructurada, una funció, una relació, una equació o una síntesi de dades, i que respon a la necessitat de construir visions intel·ligibles mitjançant la simplificació, enfront de la complexitat i dinamisme de la realitat (Chorley; Hagget, 1971:11).

Des del punt de vista de les Ciències Socials els models resulten especialment interessants donat que la seva aplicació es pot estendre al raonament sobre el món real (Hernández, 1998).

Quant a la seva aplicació educativa, s'ha remarcat les elevades possibilitats de transferència que es poden obtenir a partir de l'ensenyament recolzat en models, amb l'adquisició de capacitat de generalització davant d'altres casos anàlegs al model estudiat (Mascort, 1987:64).

Des de la perspectiva de la Didàctica de les Ciències Socials els models es poden fer servir didàcticament, però són fonamentalment un auxiliar de la investigació disciplinar. A més, entenent la Didàctica de les Ciències Socials com a activitat generadora d'imatges virtuals de la història, la geografia i la societat, els models també resulten de gran importància, donat el caràcter de model que poden adquirir dites imatges generades per la investigació del didacta (Hernández, 1997:118-119).

Quant als diferents tipus de models, existeix una diversitat de classificacions. Segons estiguin interessats en certes descripcions estilístiques de la realitat o en allò que pot ocórrer si es presenten determinades condicions, es parla de models descriptius i models normatius; segons el material de què estan fets, alguns autors parlen de models físics i dialèctics, mentre que d'altres ho fan de models icònics, analògics i simbòlics (Mascort, 1987:64-68; Hernández, 1997:116-120).

Un model simbòlic és aquell que consisteix en una algoritzmització lògica de les propietats i operacions d'un sistema i sovint pot arribar a ésser representat com una fórmula matemàtica.

Un model analògic és un gràfic que representa les propietats d'un sistema mitjançant les d'un altre, sempre que les característiques d'ambdós es puguin considerar isomòrfiques: esquemes, organigrames, gràfics, etc.

Un model icònic és una representació pictòrica o físico-volumètrica de certes parts o del total d'un sistema —maquetes, fotografies, etc.—. Tot i que és capaç de reproduir la realitat amb absoluta precisió, normalment omet tot allò que no sigui considerat essencial del punt de vista de l'objectiu marcat. Segons Mascort (1987:67), no són gaire útils per a descriure sistemes dinàmics o els resultats de les alteracions sofertes pels elements d'un sistema. Del nostre punt de vista, però, això darrer no és del tot exacte i ho demostrarem més endavant

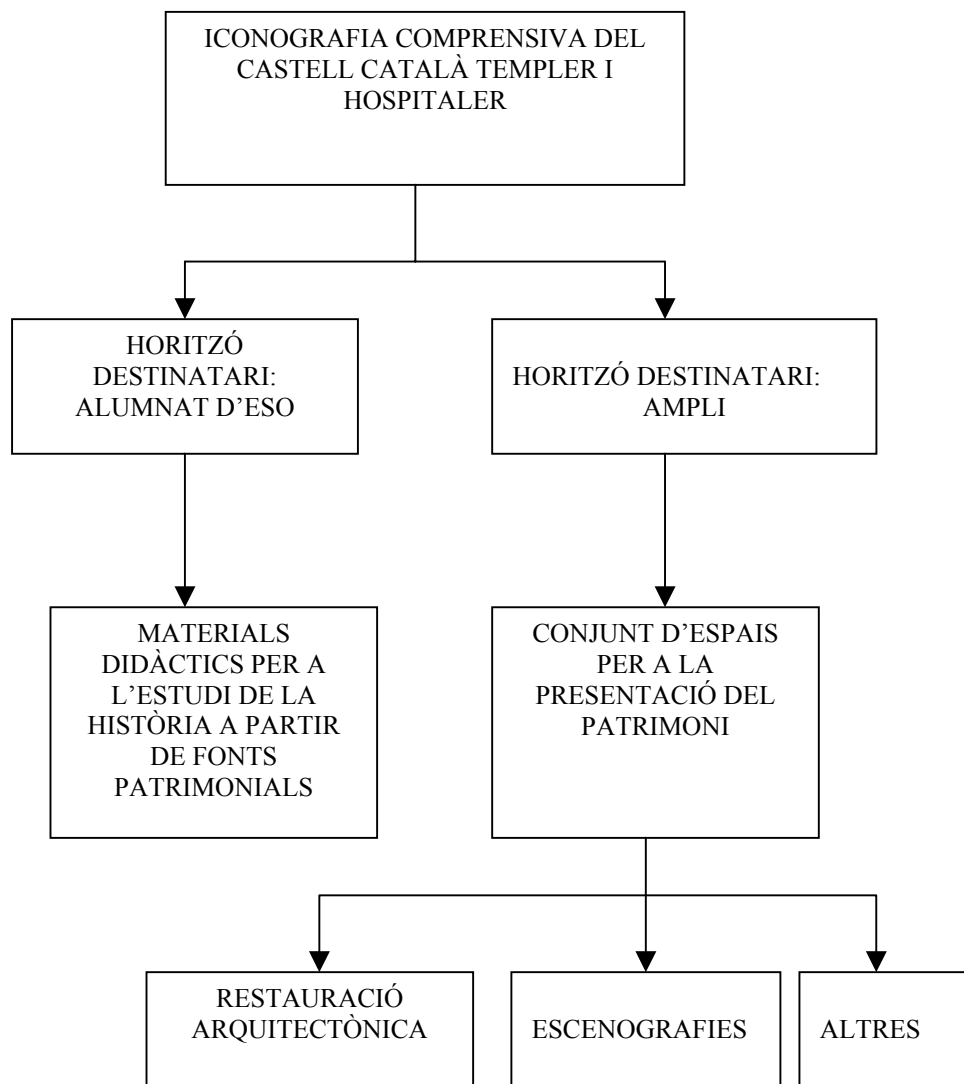
mitjançant la construcció d'un model icònic de les fases medievals del Castell del Temple de Barberà.

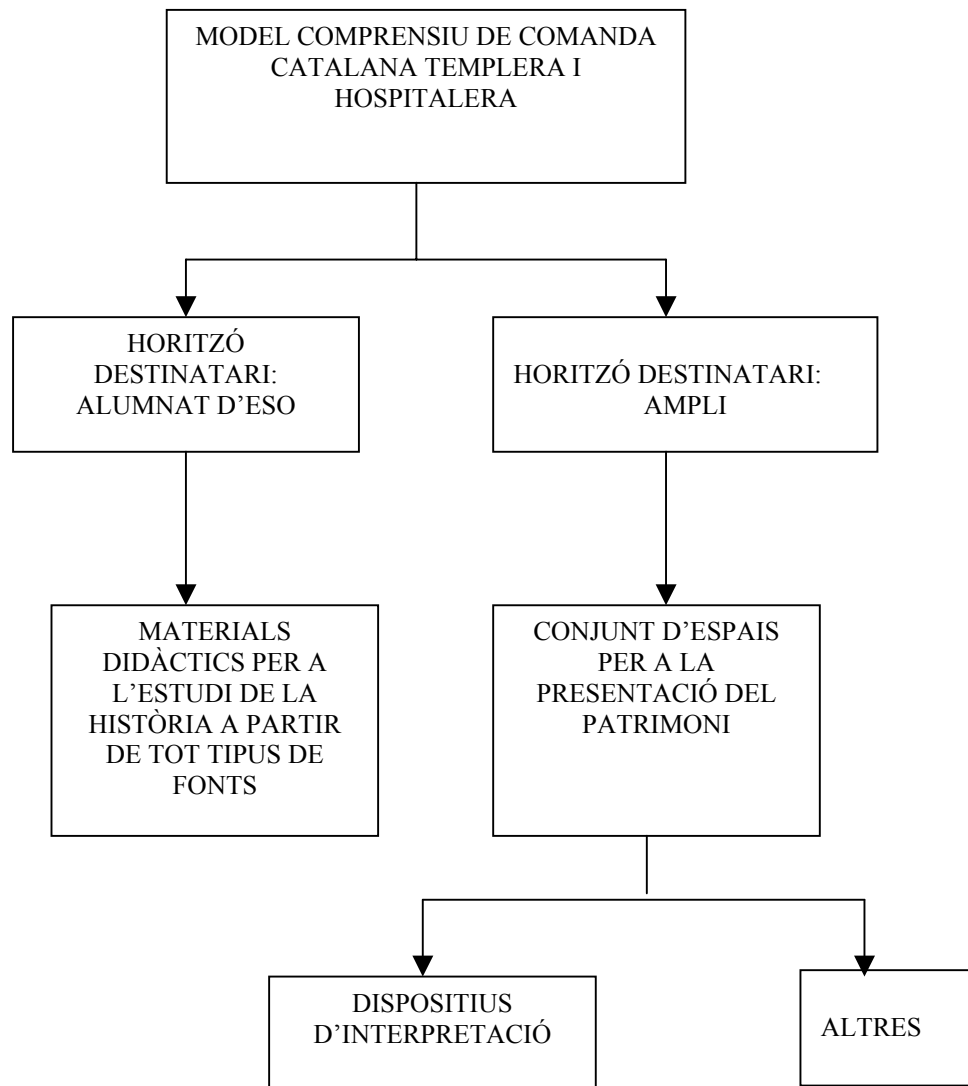
12.4.Punts de connexió entre el projecte per a l'ensenyament de la Història en l'ESO i el projecte per a la creació d'espais per a la presentació del patrimoni.

La connexió entre aquestes dues branques del present projecte serà molt estreta. Les diferències entre una i altra s'establiran a nivell d'horitzó destinatari i de suport material de la implementació didàctica.

Així, salvant les distàncies entre les capacitats cognitives i les necessitats de cadascun dels dos horitzons destinataris, podríem dir que els objectius són idèntics: fer comprensible l'arquitectura del castell templer i hospitaler català i fer conèixer la societat medieval a través dels ordes militars.

La creació d'una iconografia comprensiva del castell i d'un model de comanda dels ordes militars ens proporcionarà un arsenal de recursos didàctics que ens permetrà implementar tota una sèrie de productes que estructurarem com segueix:





12.5.Desenvolupament d'una iconografia comprensiva del castell català templer i hospitaler.

Com ja hem definit en la justificació de la present investigació, la clau del nostre projecte rau en la gènesi d'una iconografia comprensiva del Castell del Temple, a partir de la qual implementar uns materials didàctics adreçats a l'ESO i uns espais de presentació del patrimoni —dins dels quals, a més, es definiran les línies bàsiques per a una intervenció de restauració arquitectònica— susceptibles de ser llegits tant per l'alumnat d'ESO com per un públic divers. En les línies següents ens centrarem en el desenvolupament de dita iconografia.

12.5.1.Definició de les estructures constructives i la seva evolució.

La iconografia a desenvolupar haurà de mostrar el procés de gènesi del castell templer i hospitaler. És a dir, l'evolució de les estructures constructives del Castell del Temple al llarg de l'edat mitjana.³

Aquesta qüestió, en el cas concret que ens ocupa, presenta uns sòlids condicionants històrics que ens obliguen a tenir en compte la realitat pretemplera del Castell. A diferència del que va ocórrer a Terra Santa, on els ordes militars hagueren de construir *ex-novo*, a Catalunya sovint es van establir en uns edificis preexistents, els quals van transformar —en major o menor mesura— a fi d'adaptar-los a les seves necessitats.⁴ Per això, creiem que és absolutament necessari mostrar com era el Castell del Temple abans de passar a control dels templers.

12.5.2.Els coneixements sobre les fases medievals del Castell del Temple.

A partir de l'estudi de l'evolució arquitectònica de l'edifici —desenvolupat en l'apartat: *10.Estudi de l'evolució constructiva del Castell del Temple de Barberà*— hem pogut establir les següents fases i subfases en l'evolució del Castell del Temple al llarg de l'edat mitjana:

Taula núm. 23.

ESQUEMA CRONOLÒGIC DE L'EVOLUCIÓ DE LES ESTRUCTURES CONSTRUCTIVES MIEIEVALS DEL CASTELL DEL TEMPLE.

FASES	SUBFASES
Segle XI (Arnau Pere de Ponts)	Fase A (c. 1054-1072): torre circular.
	Fase B (1072-1096): afegit d'un recinte i d'un <i>domicilium</i>
	Fase C (1096-c. 1120): el castell resta destruït i abandonat.
	Fase D (c. 1120): sembla possible que Vidià de Ponts restaurés part de les estructures anteriors al 1096.
Segle XII (Pere de Puigverd)	Fase A (1165-1168): afegit d'una gran torre-habitació i d'un recinte
Segle XII (templers?)	Fase B (c. 1168-final segle): afegit d'una segona torre annexa a la gran torre-habitació
Final del segle XIII o començament del XIV (templers)	Afegit de la llotja de la capella.
Segona meitat del segle XIV (hospitalers, G. de Guimerà)	Transformació en un castell-palau gòtic.

A més, hem estat capaços de suggerir una sèrie d'hipòtesis de configuració en forma de plantes del Castell corresponents a les diferents fases i subfases.

Així mateix disposem de la recent i completa planimetria executada pel Dr. Joan Albert Adell (2000) dins el marc del programa d'actuació de l'1% cultural de

la Generalitat de Catalunya, sobre la qual haurem d'afegir alguns resultats de la nostra recerca.

12.5.3. Estratègies per a la reconstrucció hipotètica de les estructures constructives del Castell del Temple. Elaboració i estudi d'una maqueta evolutiva de les fases medievals.

L'estudi del conjunt monumental que hem emprès ha hagut de ser dut a terme sense haver procedit a la seva excavació arqueològica completa i, per tant, sense poder disposar de la possibilitat de fer determinades comprovacions sobre el terreny, al menys pel que fa a aquelles àrees no exhumades. És per aquest motiu que l'elaboració d'una maqueta no només ens pot servir com a punt de partida per a una investigació iconogràfica, sinó també com a model sobre el qual resoldre els dubtes que, en relació als aspectes arquitectònics, se'ns puguin presentar.

La informació de què disposem sobre les característiques del Castell i la seva evolució és força àmplia. Procedeix tant de l'Arqueologia com de la Història; tant de les fonts materials, com les textuals —a més, disposem de diverses fotografies antigues que mostren parts del Castell avui desaparegudes—. No ens trobem, per tant, en les mateixes condicions que l'exemple d'Empúries treballat per F.X. Hernández (1991a, 1991b, 1998:47-49), on el didacta es veu obligat a recórrer a posar en relació aportacions de diferents disciplines —mètode que Hernández denomina *mecànica relacional*—, moltes d'elles força allunyades de les disciplines referents, a fi de poder superar els límits de la investigació històrica i arqueològica. En aquest cas, disposem d'una informació prou sòlida i que hem estat capaços d'obtenir mitjançant les pròpies disciplines referents. El problema fonamental no és d'ordre científic, sinó econòmic: com comprovar certs aspectes descrits per les fonts textuals sense haver exhumat la totalitat de l'àrea? La solució definitiva passa per una inversió superior a la feta fins al moment en investigació arqueològica. Mentre, en la nostra condició de didactes, ens veiem obligats a oferir una imatge comprensible i coherent del conjunt. Una solució de compromís —i sense sortir del tot de les disciplines referents— podria ser la projectada maqueta, que en el sentit que la projectem es podria considerar en certa manera com un exercici de simulació a partir d'un model.

-Característiques de la maqueta:

-Caràcter volumètric: no es tracta d'obtenir una maqueta realista —la qual cosa podria ser objecte d'interès per a la posterior fase d'implementació didàctica—, sinó un model volumètric que permeti assolir els dos objectius que hem plantejat.

-Caràcter evolutiu: donat el caràcter conservador que hem pogut copsar en l'evolució de les fases constructives del Castell del Temple, considerem més eficient el disseny d'una única base que permeti la supressió i/o afegit d'estructures, en lloc de diverses maquetes independents per a cadascuna de les fases i subfases.

-Materials: cartró ploma, paper, paper xarol i cartró ondulat.

-Escala: 1/100.

12.5.4. Definició de la funcionalitat de l'arquitectura.

Aquest aspecte se'ns mostra amb una considerable complexitat i serà necessària una acotació precisa que ens permeti superar el perill d'un discurs massa dispers i que ens possibiliti la posterior implementació d'uns productes didàcticament eficients.

D'una banda, podríem definir les funcions d'una fortalesa cristiana medieval partint del seu caràcter històric. Així, podríem dir que se'n deriven tot un seguit de funcions simbòliques i pràctiques que es podrien definir tal com segueix:⁵

-Funció militar: un castell era un conjunt d'estructures que tenia l'objectiu de vigilar un territori, així com el de protegir qui s'hi tancava de l'assalt d'un enemic.

-Funció residencial: ofería aixopluc a la guarnició militar que en tenia cura i al seu personal subaltern. En connexió amb aquesta funció residencial cal situar la presència de la capella —i de vegades església— castral.

-Funció político-administrativa: un castell era un centre de poder, des d'on s'administrava i controlava un districte i les persones que hi vivien.

-Funció econòmica: des del castell s'administrava l'explotació de les propietats del seu possessor i es cobrava una sèrie de tributs relacionats amb la precedent funció político-administrativa.

-Funció simbòlica: actuava com a símbol visual que recordava a tothora l'existència d'un ordre senyorial i el poder del possessor d'aquella fortalesa.

D'altra banda, cal no oblidar que allò que volem desenvolupar és la iconografia d'un castell dels ordes religioso-militars, el qual cas suposa un desglossament de funcions extraordinàriament complex.⁶ En aquest sentit, ja hem precisat més amunt que l'estudi dels ordes militars dins el context del feudalisme medieval es desenvoluparia mitjançant un conjunt de materials didàctics específic i independent del conjunt destinat a l'estudi del Castell en si. Així, a banda de la inexcusable necessitat d'atorgar l'èmfasi suficient a la capella castral de Barberà, se'ns acota el terreny cap a les qüestions més de caràcter genèric, presents en qualsevol fortalesa, malgrat el fet de pertànyer a un orde militar.

Finalment, hi ha un altre aspecte que ens acabarà d'acotar el terreny sobre el qual ens haurem de moure: la informació disponible. Les fonts existents no informen de tot, sovint presenten buits i aspectes no del tot clars. La informació que tenim a l'abast serà, per tant, un altre element que necessàriament ens delimitarà els camins concrets pels quals podrem avançar.

Arribats al punt d'haver de definir com reflectir les funcions del Castell mitjançant un aparell iconogràfic, se'ns mostra com a via bàsica —cosa que no implica la renúncia a l'ús d'altres possibilitats— la reconstrucció d'interiors que permetin copsar dites funcions, i això ens duu a haver de superar l'àmbit estricte de l'arquitectura.

Oferir la reconstrucció d'un edifici únicament des del punt de vista arquitectònic, seria mostrar una visió molt parcial del mateix. Si la creació d'espais interiors és una component fonamental de l'arquitectura (Zevi, 1981), resulta clar que si no es procedeix a una reconstrucció hipotètica dels interiors que ens mostri què hi havia dins dels edificis —a què es destinaven les diferents dependències— no aconseguirem l'objectiu de fer comprensible el Castell del Temple. A més, tractant-se d'un castell, resulta clar que caldrà destinar una part notable de la nostra atenció a la funció militar.

L'estudi de l'evolució arquitectònica del present castell durant l'edat mitjana ens ha portat a traçar un esquema que ens ha dut des de mitjan segle XI —moment en què situem les estructures arquitectòniques més antigues— fins a

mitjan segle XIV. La reconstrucció d'interiors que reflecteixin les funcions que s'hi van desenvolupar podrien abastar tot aquest arc cronològic. Ara bé, no només la informació és més abundant i rica a partir del segle XIII, sinó que la pertinença de la fortalesa als ordes religioso-militars, i especialment al Temple, constitueix la seva peculiaritat més remarcable. Ja hem precisat, a més, en el títol de la present investigació que allò que pretenem és desenvolupar és una iconografia comprensiva del castell templer i hospitaler. És per aquestes raons que a l'hora de procedir a la reconstrucció d'interiors atorgarem la nostra atenció només als períodes templer i hospitaler.

12.5.4.1.Els coneixements sobre interiors medievals i les funcions del Castell del Temple.

La reconstrucció d'imatges virtuals d'interiors medievals disposa de l'important precedent constituït pels estudis realitzats per Viollet-le-Duc (1871-1875; 1875?). Aquest autor —igual que per als treballs relatius a l'arquitectura medieval— constitueix un punt de referència per a d'altres autors que han enfocat més recentment aquesta temàtica vers punts de vista més propers als nostres, com ara Biestly i Platt (2000) o Sabaté i Raja (1999).

En aquest cas, la informació de què disposem procedeix sobretot de les fonts textuais i iconogràfiques —la pintura i l'escultura de l'època—, ja que la investigació arqueològica —al marge de les pròpies estructures constructives— no ha aportat fins al moment gaires materials d'època medieval. Pel que fa a les primeres, no hem estat capaços de trobar fonts útils, que estiguin directament referides al Castell del Temple de Barberà, anteriors a l'any 1395, tot i que sí que hi ha diversos documents que descriuen interiors d'altres cases catalanes del Temple de final segle XIII, entre els quals destaca el corresponent a la casa de Corbins (Miret, 1911). Per a les etapes pretempleres les fonts escrites ofereixen una informació, en general, molt poc útil per als nostres objectius, tot i que ens poden ser d'utilitat les recents aportacions fetes per Biosca, Sancho i Vinyoles (2000) a partir del cas del castell de Mur.

Quant a les fonts iconogràfiques, que ens hauran de servir per a visualitzar els elements de mobiliari esmentats pels textos, no hi ha dubte que el període

gòtic és molt més ric que no pas el romànic (Barrachina, 1994; Carretero, Casanova, González, 1995).

Tot partint dels condicionants expressats, resulta clar que l'única reconstrucció hipotètica d'interiors medievals del Castell del Temple que podem fonamentar amb arguments suficientment sòlids és la que correspon al període hospitaler —inventaris de 1395 i de c. 1400—. ⁷ Ara bé, estem en disposició de poder reconstruir també interiors més antics.

Tot partint de les fonts a dalt citades, resulta possible una reconstrucció prou versemblant d'uns interiors templers de caràcter genèric, que podrem ubicar allí on resulti prou versemblant tenint en compte quines eren les estructures arquitectòniques del Castell existents en època templera.

Pel que fa a les fases pretempleres, serà necessari més que mai recórrer a les reconstruccions genèriques i ens haurem de cenyir als estrets límits que ens marcaran unes fonts molt menys riques.

Respecte de la funció militar desenvolupada pel Castell del Temple, les pròpies estructures arquitectòniques sovint parlen per si mateixes. Només cal fer comprensible el seu missatge a qui no estigui avesat a escoltar la seva veu.

A fi de fer comprensible el missatge de les pedres, disposem del citat inventari de la casa templera de Corbins i l'inventari hospitaler de 1395, on s'inclouen esments d'armes. Tot partint de la dita informació i de l'estudi de la poliorcètica i dels exèrcits medievals que hem fet en l'aproximació disciplinar, es pot procedir a la contextualització virtual de la funció militar del Castell del Temple.

En el desenvolupament de tot aquest aparell iconogràfic, cal no oblidar que tot i estar tractant amb construccions arquitectòniques, objectes i artefactes, el sentit de tot plegat no era altre que l'activitat humana. Es fa necessari, per tant, desenvolupar també una iconografia referida als personatges que habitaren el Castell del Temple.

12.5.4.2.Plantejament de la funció militar.

El castell medieval complia diverses funcions, però no hi ha dubte que la funció militar era la més ostensible. Del nostre punt de vista, no és possible

comprendre la funcionalitat del Castell del Temple sense fer una referència explícita a la seva funció militar.

Nombroses de les diverses estructures constructives del Castell en totes les seves fases —tot i que sobretot en les corresponents als segles XI al XII— presenten una clara funcionalitat militar. Torres, muralles i espitlleres, així com la mateixa ubicació topogràfica, foren bastides amb una clara intencionalitat militar. Ara bé, resulta necessari contextualitzar i explicar dites estructures, a fi de fer-les comprensibles en tot el seu abast.

D'altra banda, a partir de la informació aplegada i un cop posada en relació amb el context específic del Castell del Temple, pensem que caldria centrar les accions a emprendre sobretot en el segle XIII, donat que es tracta d'un moment en què la tecnologia militar catalana ja havia assolit un nivell notable —perceptible, per exemple, a partir de les descripcions contingudes en la *Crònica de Jaume I*— i que coincideix amb el domini templer de la fortalesa —període que volem remarcar especialment—. Les qüestions centrals a tractar serien:

- els combatents i el seu armament.
- les màquines de guerra.
- les tècniques de setge d'un castell.
- les tècniques de defensa d'un castell.

La informació de què disposem és de diversa índole: les mateixes estructures constructives de la fortalesa, textos i iconografia. Els problemes bàsics a superar consisteixen en fer comprensible uns textos i una iconografia independents de la present fortalesa i contextualitzar la informació que n'hem obtingut en el Castell del Temple.

Donat que no hem pogut documentar cap setge d'aquest castell en època templera, ni tan sols durant la rebel·lió que va protagonitzar l'orde contra les accions repressives del rei Jaume II en l'època del *procés*, haurem de recórrer a informació genèrica i procedir a contextualitzar-la dins les circumstàncies particulars de la fortalesa que aquí ens ocupa a partir de l'esquema contingut en la taula següent:

Taula núm. 24.

CONTEXTUALITZACIÓ DE LA FUNCIÓ MILITAR.

DADES GENÈRIQUES	CIRCUMSTÀNCIES PARTICULARS DEL CASTELL DEL TEMPLE
-els combatents i el seu armament. -les màquines de guerra. -les tècniques de setge d'un castell. -les tècniques de defensa d'un castell.	-aspectes regulats per la Regla i altres normatives i costums del Temple. -condicions topogràfiques del Castell del Temple. -característiques estratègiques del Castell del Temple.

Dit d'una altra manera, cal procedir a mostrar reconstruccions de les parts del Castell amb més clara funcionalitat militar i ambientar-les amb els dispositius, artefactes i combatents que permetin obtenir la projectada contextualització i, de retruc, explicació.

12.5.4.2.1. Els combatents. Tipus, aspecte i equipament.

El fet de situar la funció militar en el segle XIII obliga a relacionar-la amb les característiques específiques de l'orde del Temple. Això vol dir, sobretot, que quan pensem en combatents ens haurem de referir a l'equipament militar emprat pels seus frares, però també als vassalls i pagesos que haurien pogut mobilitzar en funció de les obligacions d'host i cavalcada, així com a les forces mercenàries que haurien pogut llogar.

D'altra banda, per aquesta contextualització serà possible aprofitar l'experimentació desenvolupada per F.X. Hernández (1997:222-223) en el disseny i execució del cavaller català exposat en el Museu d'Història de Catalunya.

Una de les qüestions principals a resoldre resulta de les diferències existents entre l'equip militar descrit per la Regla del Temple —recollida en la nostra aproximació disciplinar — i els estudis sobre l'armament català de l'època —realitzats per Riquer (1968) i seguits per Hernández (1997) en el citat projecte—. Per exemple, la prescripció d'una llòriga que calia dur sobre l'ausberg

segons la Regla de la dita Milícia i que el citat Riquer (1968) no cita entre les peces que duïen habitualment els cavallers —en sentit genèric— catalans.

Enfront d'aquests dilemes creiem que resulta versemblant considerar —tenint en compte que en el terreny de l'arquitectura s'ha pogut constatar que el Temple seguia els models propis de les regions on s'establia (Fuguet, 1995) i que els frares catalans devien seguir els usos i costums de la seva classe social de procedència— que els templers catalans en campanya empraven l'arnès típic del cavaller català, sobre el qual devien dur la capa distintiva del seu orde. Aquesta visió, a més, sembla recolzada per les armadures i vestits inventariats a Corbins a final segle XIII, on no figura, per exemple, cap llòriga, malgrat que un document del 1187 ens mostra els templers de Barberà en possessió d'una cuirassa d'aquesta mena (Sans, 1977: 48; 1996: 293-294).⁸

Dins el context del castell templer de Barberà en el segle XIII, i partint del conjunt d'informació aplegada en la part III o *Aproximació disciplinar*, podríem suggerir els següents tipus de combatent possibles:

1. Cavaller amb armadura.

Aquest era el tipus de guerrer més potent de l'època i caldria presentar-ne dues versions:

-Cavaller laic o genèric: amb les armes defensives i ofensives, i els *complements* descrits per Riquer (1968) i aplicats per Hernández (1997) a la rèplica de cavaller exposada al Museu Nacional d'Història de Catalunya. La presència de cavallers laics en relació a la funció militar d'un castell templer podria respondre als *militēs ad terminum* referits en l'aproximació disciplinar.

-Guerrer a cavall templer de la categoria dels *cavallers*: amb les mateixes característiques generals que l'anterior pel que fa al seu equipament, amb l'afegit de la capa o hàbit de l'orde.

-Guerrer a cavall templer de la categoria dels *sergents*: amb un equipament més pobre i escàs que l'anterior i la corresponent diferència de color en la capa.

L'arnès del cavaller català del segle XIII estava compost per:

-Ausberg —que es duia per damunt d'una peça lleugera denominada camisa— amb capmall, bracerols —o proteccions per al braç—, guants i calces també de cota de malla —sota les quals es podia dur unes cuixeres de teixit per a protegir la pell, com les citades en l'inventari de la casa templera de Corbins—.

-Perpunt per damunt de l'ausberg.

-Cervellera o capell de ferro.

Quant a l'armament ofensiu i altres artefactes de protecció, la Regla del Temple no introdueix diferències ostensibles respecte les descripcions dels artefactes emprats pels cavallers catalans —per exemple, en relació a les indicacions donades el tractat jurídic *De batalla*, segons la referència donada per Riquer (1968:45)—.

Segons l'expressat text jurídic de mitjan segle XIII —a més de les armadures—, un cavaller havia de disposar en un *judici de Déu* de:

-escut (en forma d'ametlla o rodó, i subjectat al braç per un maniple, segons la iconografia reproduïda a Riquer, 1968:figures 30-32).

-llança.

-dues maces.

-dues espases.

D'altra banda, els cavallers catalans del segle XIII protegien els seus cavalls amb testera de cuir o de ferro —per al cap—, i coberta de malles —similar a l'ausberg del cavaller—. La pell de l'animal es protegia del frec de les cuirasses amb una coberta de teixit.

Segons les referències —donades per Contamine (1984)— contingudes a la Regla de la Milícia del Temple, els frares cavallers havien de disposar de:

-escut (triangular, de fusta reforçada amb metall per dins i cobert de cuir per fora i de vegades reforçat amb làmines fixades amb claus).

-llança (de fusta de freixe i punta de ferro cònica).

-espasa (recta, de doble tall i punta arrodonida).

-*massa turca*.

-coltell llarg (disposaven, a més, d'un ganivet per a tallar el pa i la carn i d'una mena de navalla).

-una gualdrapa o cobertor de teixit per al cavall.

Tot i que no es cita cap arnès per al cavall, és de suposar que també n'usaven, especialment si tenim en compte l'eficàcia atribuïda per les fonts a la cavalleria templera.

Quant als frares sergents, la Regla disposava que tinguessin:

-un ausberg sense mànigues, ni guants.

-calces de ferro sense antepeu.

-barret de ferro en comptes d'elm.

A banda de les armes citades, tant els cavallers catalans com els templers en disposaven d'altres, entre les quals farem esment —tot i no tractar-se d'un element massa compatible amb l'esperit cavalleresc i que sovint era emprat per altres modalitats de combatent— de la més temuda d'aquell temps: la ballesta. Arma que no podia, però, ser manejada per un cavaller muntat i proveït de tot el seu arnès.

La ballesta resultava un arma mortífera en l'edat mitjana; disparava uns projectils denominats *treites* a molta distància i prou potència com per travessar les armadures dels cavallers. El seu maneig era lent, passava certa estona entre tret i tret, durant la qual els ballesters es protegien darrera uns grans escuts denominats *pevesos*. Hi havia ballestes de diferents tipus: de torn, de dos peus i de gafa —la qual es podia fer servir també muntat a cavall— (Sabaté; Raja, 1999). A banda de les referències a arcs i ballestes en la Regla de l'orde (Bastús, 1998:133), l'inventari del castell de Corbins, reiteradament citat, demostra l'ús d'aquesta arma per part dels templers catalans, tot i que suposem que estava destinat a la defensa de les seves fortaleses i no tant a la lluita en camp obert.

2. Combatent a peu sense armadura.

Amb aquesta categoria ens referim fonamentalment als denominats *almogàvers*. Aquests combatents professionals participaven en els exèrcits

catalans i lluitaven sense la protecció de les pesants armadures dels nobles. Es tractava de mercenaris que cobraven per combatre i, per tant, eren susceptibles de ser contractats per un orde ric com ho era el Temple.

Les fonts descriuen aquests combatents vestits amb unes proteccions de cuir i l'armament que duien consistia en coltell, llança i dos dards. La seva aridesa i mobilitat —en front dels pesats combatents guarnits amb armadura— els convertiren en la força més temible de l'època.

Les fonts iconogràfiques de l'època i el *Llibre dels fets* ens mostren també grups de ballesters abillats amb perpunt i capell de ferro (Riquer, 1968:30).

3. Combatent de cavalleria lleugera.

Els exèrcits catalans de l'època comptaven amb uns *homens a cavall alforrats* que muntaven a la gineta i que duien una armadura lleugera —segurament de cuir—; eren combatents apropiats per a zones boscoses i pantanoses, on calia desmuntar amb freqüència; també se'ls utilitzava contra enemics sense protecció. Segons els autors que han tractat el tema, es podria tractar de nobles pobres o de no nobles i alguns podrien haver estat mercenaris.

Tot i que no ens consta que la seva presència hagi estat documentada entre les forces templeres actives a la Península Ibèrica, els turcoples que combatien amb aquelles a Orient constituïen una força d'aquesta mena de cavalleria lleugera.

A més d'escuts, espases, llances i coltells, aquests guerrers muntats podien dur ballestes.

5. Pagès armat.

Entre les diverses càrregues feudals que pesaven sobre els barberencs medievals —i de molts altres llocs—, hem pogut comprovar que també estaven obligats a prestar serveis de tipus militar al Temple, les quals consistien en acompanyar el comanador a expedicions de guerra i en protegir el seu castell.

Aquests pagesos mobilitzats, anaven armats de manera molt precària —piques, falçs i eines agrícoles, de vegades daga o espasa— i no portaven armadura —com a molt algun capell de ferro—. Entre altres tasques auxiliars, se'ls encarregava maniobrar les màquines de guerra.

12.5.4.2.2. Les tècniques de setge i defensa d'un castell. Les màquines de guerra.

Les màquines de guerra existents al segle XIII eren emprades en la seva majoria només en els setges i defenses de ciutats i castells.

En l'aproximació disciplinar a la qüestió⁹ hem vist que hi havia bàsicament tres procediments generals per a assetjar uns enemics encastellats: superar els murs passant per damunt —mitjançant l'ús de màquines d'aproximació i escales—, superar-los obrint-hi un forat —amb ariets o simples pics i perpals— i superar-los passant per sota —mitjançant l'excavació d'una galeria soterrània o *cava*—. Així mateix, la diplomàcia i la fam eren elements que també entraven en joc als setges.

Entre les màquines i altres elements destacarem:

1. Bastida.

Es tractava d'una construcció de fusta, també denominada *castell de fust*, en forma de torre mòbil que servia tant per assaltar una muralla, com per defensar-la.

En l'assalt, els homes de la part superior aprofitaven que la bastida es construïa més alta que la muralla per foragitar els defensors, llançant-los tota mena de projectils, mentre altres assaltants situats més avall en la bastida deixaven caure una mena de pont llevadís que permetia saltar a la muralla. A la vegada, els homes que anaven allotjats en la part inferior de la bastida intentaven posar escales i socavar la muralla. L'ús d'aquestes màquines de guerra no era possible en els castells roquers i muntanyans, ja que el fort pendent impedia maniobrar-les.

En la defensa, servia per a reforçar la protecció de la muralla, especialment en aquells punts on els assaltants havien aconseguit obrir-hi un

forat. En el cas del Castell del Temple de Barberà, només els defensors podrien aprofitar convenientment una bastida per a reforçar la defensa de la muralla.

2.Mantell.

Era un giny de fusta construït sobre rodes i consistent en una mena de sostre mòbil, protegit amb terra i branques, i que servia per a protegir un grup d'homes dels projectils llançats des de la muralla i les torres del castell. Era utilitzat per a aproximar-se fins al peu de la muralla a fi d'escalar-la o a fi d'excavar una galeria soterrània que fes ensorrar una part del mur; també per a protegir els homes que impulsaven un ariet. Calia diversos homes per a moure'l.

El mantell només era útil als atacants, però com el castell de Barberà és muntanyà, només permetria acostar-se a certa distància per a excavar una galeria soterrània o *cava*.

3.Ariet.

Servien per a esbotzar murs i portes i n'hi havia de dos tipus: manuals i sobre rodes.

Els ariets més eficaços anaven sobre rodes i eren molt llargs; per poder arribar fins al peu del castell calia protegir els homes que l'empenyien amb un mantell que impedís que els projectils llançats pels defensors els ferissin abans d'aconseguir arribar a la fortificació.

No era possible, però, emprar-los en els castells roquers i muntanyans —com el de Barberà—, on el fort pendent impedia maniobrar-los o donar-los l'impuls suficient.

L'ariet manual no tenia tanta potència com els que disposaven de rodes. Els homes que l'empraven s'havien de protegir amb un mantell o amb els propis escuts. En el cas de Barberà, el pendent i les probables defenses del camí d'accés, impedièren l'ús de mantell.

4.Trabuc.

Es tractava d'una màquina mòbil accionada a contrapès i capaç de llançar pedres i objectes incendiàries amb gran potència.

En l'atac, se'l podia fer servir per destruir les torres i murs del castell; i per ferir els defensors que hi havia dins. En la defensa, servia per a destruir les bastides i trabucs dels atacants, així com per a ferir-los. Calia diversos homes per a moure aquests ginys.

5.Ballesta gran de torn.

Era una arma anàloga a la ballesta petita, però més potent i que requeria ser accionada per diversos homes; muntada dalt d'una carreta era possible moure-la amb facilitat, propulsava dards i barres de ferro de fins dos metres de llarg. Era útil tant al atacants com als defensors d'un castell.

6.Altres artefactes i elements per a un setge o defensa.

-Escala de fusta: Servien per a escalar una muralla, però si aquesta estava defensada per un bon nombre d'homes, les simples escales no permetien escalar els murs i els atacants eren ferits amb facilitat.

En el cas d'un castell muntanyà, sense possibilitat d'acostar-se als murs amb la protecció d'una bastida o d'un mantell, l'ús d'escales per a superar la muralla es tornava molt complicat. Només seria factible emprar-la si els defensors fossin escassos i no poguessin atendre alguns punts de la muralla.

Aquest artefacte només era útil als atacants.

-Cadafals: Eren uns dispositius de fusta que reforçaven les muralles i les terrasses de les torres, i permetien que els defensors passessin d'una tàctica merament passiva a una tàctica més activa, ja que resultava més difícil ferir els qui defensaven el castell i a la vegada resultava més fàcil ferir els atacants que es situaven al peu del mur.

-Pells tendres: Les pells tendres servien per a folrar portes, bastides, cadafals i altres elements de fusta, a fi d'impedir que l'enemic hi calés foc. Eren útils per als atacants, però sobre tot per als defensors d'un castell.

-Pedres de gran tamany: Servien de projectils per als trabucs. Des de dalt de la muralla es podien deixar caure sobre els atacants només amb les mans. Pedres més petites podien ser propulsades amb fones.

-Sofre, pega i oli: Servien per a fabricar objectes incendiaris que serien propulsats amb un trabuc o similar.

-Pols i calç: Només eren útils per als defensors d'un castell. Es deixava caure aquests productes sobre els atacants situats a peu de muralla a fi d'encegar-los, ja que així se'ls podia ferir després més fàcilment.

En front del desenvolupament d'un arsenal iconogràfic que representi les, a dalt enumerades, màquines de guerra, ens apareix un greu problema: no sabem exactament com eren.

A fi de provar de solucionar aquest situació disposem d'algunes experiències en la línia de la denominada *Arqueologia experimental* —l'experiment, referit per Contamine (1984:130-131), de construcció d'una màquina medieval propulsora de pedres i el disseny i construcció, per part del Taller de Projectes del Departament de Didàctica de les Ciències Socials de la UB, d'una torre de setge romana per a la Ciutadella Ibèrica de Calafell—, així com les imatges de trabucs, fonèvolts i altres ginys i tècniques catalanes desenvolupades per Sabaté i Raja (1999:65).

12.5.4.3.Plantejament de la funció residencial.

En relació amb aquesta funció s'escau reconstruir una sèrie d'interiors que mostrin les dependències destinades a la vida quotidiana en el Castell i, evidentment —donat el seu caràcter de casa-convent—, la capella. Així mateix, caldrà desenvolupar una iconografia que mostri els mateixos residents.

Tot i que es podria argumentar el paper de la capella castral com a pertanyent a una *funció religiosa*, la presència de capelles en tot tipus de castells —des d'època primerenca— permet associar dita dependència al simple fet de residir-hi.

12.5.4.3.1.Fase templera.

-Reconstrucció genèrica d'interiors, que inclourà:

-Dependències del Castell del Temple en la fase del segle XIII: relacionant l'evidència arqueològica específica de Barberà amb el contingut de l'inventari de la casa templera de Corbins de final segle XIII.

-Objectes i artefactes: a partir de l'inventari de Corbins de final segle XIII.

-Els habitants del castell: fonamentant-nos en el document de 1249 citat per Sans (1977:57-58; 1996:300) on s'esmenta l'existència a la casa de Barberà de comanador, cambrer, capellà, dotze frares més i una *donada*, podem plantejar l'esquema següent:

-frare cavaller: vestien (a banda de la camisa, calçons i altres peces que poguessin dur a sota) túnica i capa blanques, amb una creu vermella sobre l'espatlla esquerra.

-frare sergent: vestien (a banda de la camisa, calçons i altres peces que poguessin dur a sota) túnica i capa negres o burelles, també amb una creu vermella sobre l'espatlla esquerra.

-capellà: per a celebrar els oficis (com es constata als inventaris publicats per Miret,1911) duien les mateixes peces que qualsevol capellà.

-confraressa/donada: duien un hàbit amb una mitja creu (*tau*).

-esclau: la font consultada situa els quatre captius inventariats en la mateixa categoria que el bestiar, donat el caràcter d'instrument de treball que se'ls conferia; per aquest motiu, i malgrat que en representem un aquí, la representació iconogràfica de l'esclau serà destinada especialment a contextualitzar la funció econòmica.

12.5.4.3.2.Fase hospitalera.

-Reconstrucció d'interiors de final segle XIV, que inclourà:

-Dependències del Castell del Temple en la fase del segle XIV: combinant l'evidència arqueològica amb el contingut dels dos inventaris baixmedievals del castell de Barberà.

-Objectes i artefactes: a partir dels dos inventaris baixmedievals citats.

-Els habitants del castell: ens fonamentarem en els dos inventaris baixmedievals i especialment en el de 1395, on es descriu una petita comunitat formada per tres frares i un matrimoni al qual hem atribuït la categoria de confreres o donats, a més d'un petit grup (segurament només dos) d'esclaus. En cap d'aquests dos inventaris no s'especifica si els frares residents eren cavallers o bé sergents, tret del fet que es diu que un d'ells exercia el càrrec de *regidor del Castell de Barberà*. Així mateix, no sembla pas que cap d'ells fos capellà.

En aquest cas, sembla que l'hàbit era el mateix per a cavallers, sergents i donats: hàbit i mantell negres, amb creu blanca —de quatre braços de la mateixa llargària i vuit puntes; *tau* en el cas dels donats— en l'espatlla esquerra.

Tindríem els tipus següents:

-frare cavaller: els membres de la minoria dirigent durant el segle XIV adoptaren un estil luxós, reflectit en complements com la capa, el cinturó roig i l'espasa que duu fra Fortaner de Glera (comanador de Sixena) en un retratat del 1365 amb la capa i un cinturó roig amb una espasa. A més, algunes de les espases que posseïen certs cavallers estaven decorades amb metalls preciosos.

-frare sergent: en contraposició als anteriors devien vestir amb més moderació, exclusivament les robes que prescrivia la seva Regla.

-capellà: com en el cas dels templers, devien oficiar les cerimònies amb l'abillament típic de qualsevol altre capellà; tot i que no es puntualitza la presència d'aquesta categoria en cap dels dos inventaris de

referència, creiem necessària la seva inclusió per criteris de coherència discursiva.

-matrimoni de confreres/donats: duïen un hàbit amb una mitja creu o *tau*.

-esclau: amb les mateixes consideracions que hem fet per a la fase templera.

12.5.4.4.Plantejament de la funció político-administrativa.

Davant d'aquesta qüestió ens hem de preguntar: què s'administrava? La resposta —d'altra banda evident— no pot ser altra que el territori circumdant i els seus pobladors, el districte o terme del castell. Per tant, la iconografia comprensiva a desenvolupar hauria de mostrar sobretot l'evolució de l'ocupació del territori, quines repercussions agropecuàries se'n van derivar i presentar els seus pobladors, veritables agents de l'explotació econòmica del territori i subjectes passius de l'opressió senyorial.

Opinem que caldria procedir a una reconstrucció del districte del castell i que resultaria d'una gran utilitat que aquesta reconstrucció mostrés, mitjançant una sèrie d'imatges virtuals, l'evolució del paisatge des de les primeres repoblacions:

12.5.4.4.1.Fases pretempleres.

-Segle X: punt de partida del conjunt d'imatges virtuals que mostraran l'evolució del paisatge en el districte del castell de Barberà, es devia caracteritzar per la presència de grans masses boscoses i una ocupació dèbil del territori amb nuclis mossàrabs a Sant Pere d'Ambigats, la vil·la de Borrells,¹⁰ Pira i un nucli de repoblació —impulsada per Sal·la de Sant Benet— al puig de Barberà.

-Segle XI:

-Subfase A: caracteritzada per una intensificació del poblament, paral·lela a la intensificació de l'activitat constructiva dels possessors del Castell. La sitja per a gra descoberta en el pati del Castell seria el testimoni

d'un petit poble arrecerat a la fortalesa. També caldria tenir en compte l'aparició d'altres nuclis a Prenafeta —repoblat pels Puigverd—, al puig d'Anguera i al puig d'Ollers.

-Subfase B: a conseqüència de l'assalt musulmà de 1096 hi hauria hagut un abandó de conreus per disminució de la població arreu del territori.

-Segle XII:

-Subfase A: correspondria a la restauració de Barberà atribuïda a Vidià de Ponts i presentaria unes característiques versemblantment similars a la subfase A del segle XI.

-Subfase B: correspondria a la intensificació del poblament impulsada per Pere de Puigverd. La construcció de l'església de Santa Maria en el tossal veí al Castell representaria la presència d'una petita vila pagesa.

12.5.4.4.2.Fase templera (segle XIII).

Seria possible definir aquesta fase partint de la situació precedent (segle XII, subfase B) i afegint-li l'activitat repobladora feta pels templers i documentada a través de les fonts.

12.5.4.4.3.Fase hospitalera (segle XIV).

La notable disminució de la població experimentada durant la segona meitat del segle XIV i el fenomen dels *masos rònecs* serien elements a tenir en compte a l'hora de caracteritzar aquesta fase.¹¹

D'altra banda, cal tenir present que en produir-se la *revolució feudal* els districtes castrals es convertiren en propietat privada de la classe nobiliària. La noblesa en tant que possessora de castells convertí l'administració dels seus districtes en un mitjà per a percebre tot un seguit de rendes —les *rendes senyorials*— exigides als seus habitants. Tot i que no és impossible representar iconogràficament aquestes qüestions, creiem que hi ha mitjans més eficients i econòmics a efectes d'obtenir un aprenentatge.

Els drets senyorials sobre les coses i els habitants del districte del castell de Barberà seran també objecte de la nostra atenció en el desenvolupament que farem d'un model de comanda dels ordes militars. No obstant, a fi de deixar clara la seva relació amb l'existència del terme castral serà necessari articular alguna estratègia al respecte.

12.5.4.5.Plantejament de la funció econòmica.

Respecte d'aquesta qüestió sembla novament adient procedir a una reconstrucció d'interiors: aquells interiors del Castell relacionats amb les activitats econòmiques dirigides des d'allí.

També sembla pertinent procedir a la localització en les reconstruccions del districte castral elaborades per a mostrar-ne la funció político-administrativa de:

- les reserves senyorials (domenges) corresponents als possessors del Castell.

- els masos assignats als pagesos tinents.

Aquesta localització és en bona part possible, mitjançant l'estudi de la toponímia barberenca fet per Plaza (1990) i la documentació medieval editada per Sans (1997).

Com ja hem precisat, es tracta, però, d'una funció íntimament relacionada amb la político-administrativa, donat que per a la noblesa possessora del castell l'administració del seu districte suposava —sobretot— percebre tot un seguit d'ingressos aportats pels seus habitants.

12.5.4.6.Plantejament de la funció simbòlica.

Al nostre entendre, sembla oportú partir del pes de la realitat topogràfica dins d'aquesta funció simbòlica. Els possessors del Castell del Temple no només estaven socialment per damunt dels habitants del terme, sinó que ho estaven topogràficament: per veure el Castell havien d'aixecar la mirada perquè la fortalesa corona el puig de Barberà.

Proposem enfocar la qüestió en termes de perspectiva i angle de visió, mostrant el Castell en contrapicat, tal i com l'havien d'observar els barberencs medievals.

12.5.5. Selecció d'interiors, objectes i artefactes templers genèrics representatius de les funcions militar, residencial i econòmica del Castell en el segle XIII.

D'entre els diversos inventaris coneguts corresponents a comandes templeres catalanes, considerem que el referit a la casa de Corbins constitueix el millor exemple per la seva claredat i meticulositat, els quals aspectes ja han estat valorats per altres autors (Mestre, 1996:295). Per aquestes raons, així com d'altres que ja hem justificat en l'estudi històric corresponent a la comanda de Barberà —apartat de cultura material—, partirem del contingut del dit inventari per a dissenyar uns interiors templers genèrics que contextualitzarem a Barberà.

Els criteris de tria dels interiors han estat els següents:

-Cambres-dormitori representatives de diferents situacions jeràrquiques corresponents als membres d'una comanda. Quant als esclaus (de qui no s'inventaria la dependència que ocupaven), tindrem en compte, primer, que els seus cossos són inventariats al costat del bestiar i, segon, la descripció i interpretació que hem fet de la cambra dels captius en l'inventari del Castell de Barberà de 1395.

-Dependències representatives de les activitats realitzades en un castell templer; en el cas de la capella, i donada la gran profusió d'objectes esmentats, s'ha recollit només un nombre i varietat representatives.

Taula núm. 25.**SELECCIÓ DE CAMBRES I OBJECTES PER A INTERIORS TEMPLERS.**

Cambra del frare cambrer	Artefactes d'ús militar:	
	-un ausberg amb capmall -sis perpunts, un amb camisol, -dos capells d'armar -tres parells de cuixeres de teixit -dues ballestes de corn de torn i una ballesta de fusta de torn i una ballesta d'estrep	-un capell de ferro -dos elms -dues espases -dos penarts -dues caixes plenes de treites.
	Roba i objectes per al llit: -un almatrage (matalàs)	
	Altres tèxtils: -dues cortines blanques -un barragà -tres sobrepellissos -dos tapits (catifes)	
Parament de cuina i taula: -set vernegats (o escudelles)		

Cambra del comanador ¹²	<ul style="list-style-type: none"> -3 matalassos -3 plumaces -4 saglits -1 guaenga -1 cobrellit -1 parell de llençols 	<ul style="list-style-type: none"> -un capell de ferro -un capmall
Cambra d'un frare	<ul style="list-style-type: none"> -un matalàs -una guaenga 	
Magatzem d'eines	<ul style="list-style-type: none"> -una maça de ferro -tres tascons -un perpal -cinc relles -cinc càvecs -destrals -dues podadores -una aixola -un escalpel. 	
Productes agraris	<ul style="list-style-type: none"> -vi (en odres i tones) -oli (cinquanta sis tenalles i dos odres) -blat i farina -civada -ordi 	
Esclaus i bestiar	<ul style="list-style-type: none"> -3 mules -una euga -4 bous de llaurar -38 porcs -entre 2 i 6 porcells de cansalada. -1 ase 	<ul style="list-style-type: none"> -4 captius
Cuina	<ul style="list-style-type: none"> -tres olles de coure, dues encastades -un morter de coure amb mà de ferro -tres calderes, dues encastades -dos calderons -una cassola -una paella de ferro -dos ferros de foc i tres atuells de ferro 	<ul style="list-style-type: none"> -dues llosses -una tapadora de ferro -trenta talladors i tres dotzenes d'escudelles -unes balances d'aram -un martell de ferro -tres gresols grans i tres de petits -tres odres per posar-hi vi -una taula¹³

Capella ¹⁴	<ul style="list-style-type: none"> -1 creueta d'argent amb el seu peu -1 capsa d'ivori i de banús amb diverses menes de relíquies -2 calzes d'argent amb ses patenes -2 canelobres d'argent -2 bacins d'argent -2 capsetes amb els seus cadenats, tot d'argent -2 canadelles d'argent -1 encenser d'argent -1 naveta amb sa cullera, tot d'argent 	<ul style="list-style-type: none"> -2 llànties d'argent que pengen en la capella -1 creu d'obra de Llemotges i 1 creueta petita d'obra de Llemotges, que estan ambdues sobre l'altar -5 peces de lli i 1 frontal de lli amb ratlles vermelles, sobre l'altar -1 cuiro vermell que cobreix l'altar -4 llibres, dos de vides de sants i els altres dos de sermons
-----------------------	--	--

12.5.6. Selecció d'interiors, objectes i artefactes del Castell del Temple representatius de les funcions militar, residencial i econòmica del Castell a final segle XIV.

En aquest cas disposem d'informació directament relacionada amb el Castell del Temple. Es tracta dels dos inventaris estudiats en fer referència a les característiques de la comanda hospitalera de Barberà en temps del gran prior fra Guillem de Guimerà, datats el 1395 i c. 1400 respectivament.

La informació d'aquests dos documents és complementària —ja que corresponen a dos moments situats molt pròxims en el temps— i serà aprofitada indistintament, ja que no pretenem reconstruir cap dels dos moments específicament, sinó uns ambients interiors representatius. Això vol dir que segons la precisió i la riquesa de detalls emprarem un o bé l'altre.

Els criteris de tria dels diferents interiors han estat els següents:

- Cambres-dormitori de diferents categories socials i jeràrquiques corresponents als estadants del Castell.

- Dependències representatives de les activitats desenvolupades en el Castell.

Quant a la procedència concreta de les dades, cal precisar que la cambra llonga, la cambra de fra Arnau Miquel, la cambra de fra Guillem de Secàbecs, la

cambra dels esclaus i la cuina corresponen a l'inventari de 1395, mentre que la sala noble, el celler major i el graner, corresponen a l'inventari de c. 1400.

Taula núm. 26.

SELECCIÓ DE CAMBRES I OBJECTES PER A INTERIORS HOSPITALERS.

<p>La “cambra llonga” (en la qual dormia el senyor)</p>	<p>Mobles:</p> <ul style="list-style-type: none"> -un llit -un banc davant del llit -una cadira -una caixa per a contenir documents -dos cofres de llaunes de ferro de color blanc per a contenir documents <p>Roba i objectes per al llit:</p> <ul style="list-style-type: none"> -dos matalassos de ratlles estretes blanques i blaves -un matalàs de ratlles amples blanques i blaves -un travesser blanc amb dues ratlles blaves. <p>Tèxtils decoratius:</p> <ul style="list-style-type: none"> -5 peces de cortines verdes amb senyals de l’Hospital i de Guimerà.
<p>La cambra de fra Arnau Miquel (regidor del castell)</p>	<p>Mobles:</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 llit -1 caixa. -1 cofre gran <p>Roba i objectes per al llit:</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 matalàs de canemiç blau -1 travesser de fustani amb ratlles blaves -1 parell de llençols de quatre teles -1 bancal “veirat” oldà -1 vànova grossa canonada blanca. -1 vànova prima amb “hondas” oldana. -1 drap vermell de sarga esquinçat que fa de sobre cel del llit <p>Tèxtils decoratius:</p> <ul style="list-style-type: none"> -1 drap verd -1 tapit o catifa.
<p>La cambra de fra Guillem de Secàbecs</p>	<ul style="list-style-type: none"> -mig matalàs -1 flassada de llana -1 travesser de fustani -2 llençols

La cambra on jauen els esclaus	Objectes de dormitori: -1 jaç de palla -1 flassada amb ratlles vermelles -2 llençols -1 travesser verd de canemiç Objectes de treball: -1 coberta de bèstia de càrrega oldana -2 càmecs -1 destral -1 arada amb la seva rella	
La sala noble (del palau nou)	-1 taula gran de teix de dues peces amb sos petges -2 cadires de fusta	
La cuina	-1 olla de coure gran on caben dos moltos -1 olla de coure mitjana on pot cabre un moltó -1 olla de coure on pot cabre un moltó poc més o menys -1 olla de coure sens vores -1 olla de coure de 4 a 5 escudelles -1 olla d'aram. -1 perol d'aram per fer vi cuit. -1 caldera gran. -1 taça. -1 conca de llautó amb petges i amb anses. -1 conca de llautó més gran amb petges i amb anses. -1 graelles grans. -1 graelles petites. -1 aster de ferro amb petges.	-1 paella. -1 morter de coure amb sa mà. -1 lloça i 1 bromadora grans. -1 cobertora. -1 lenes. -1 giradora de peix. -1 tornell de ferro. -2 plats talladors "de tallar". -16 talladrets de servir. -17 escudelles. -1 ferros grans -1 camàscles. -1 "rayll" de ferro.
El celler major	-1 cup gran ab sa grasa e son brescat -1 cup mitjà -1 cup petit amb son brescat -4 portadores -2 barrils plens de vi vermell d'11,5 sesters cadascun -1 tona gran de 7 sesters de vi vermell -Altres tones grans	
El graner	-25 mitgeres de blat -25 mitgeres de civada	

12.5.7. Estudi d'estratègies per a la reconstrucció hipotètica d'interiors medievals i de la funció militar.

La mecànica que seguirem constarà de les fases següents:

1. Realització d'una sèrie de dibuixos-model dels objectes i artefactes més representatius, tot partint de la comparació entre les fonts emprades i els originals conservats o reproduccions iconogràfiques d'època medieval.

2. Reconstrucció tridimensional, mitjançant una altra sèrie de dibuixos-model, de les diferents dependències seleccionades, partint de les hipòtesis de configuració de plantes —elaborades com a resultat de la investigació arquitectònica i arqueològica— i de la maqueta.¹⁵

3. Reconstrucció d'interiors, mitjançant la combinació de les dues sèries de dibuixos-model.

12.6. Desenvolupament d'un model comprensiu de comanda catalana dels ordes templar i hospitaler.

Igual que la iconografia comprensiva del castell que hem esbossat més amunt, aquest model comprensiu de comanda dels ordes militars ha de permetre desenvolupar tant uns materials didàctics per a l'ESO com uns espais per a la presentació del patrimoni adreçats a un horitzó destinatari ampli.

Tot i les semblances constatades entre les fórmules organitzatives adoptades pels ordes templar i hospitaler, l'existència d'alguns elements diferencials ens obligaran a considerar-los per separat en determinats aspectes.

Entenem el model que tenim intenció de construir en el sentit de síntesi de les dades aplegades al llarg de l'aproximació disciplinar. Dita síntesi de la realitat històrica representada per les comandes catalanes dels ordes militars serà presentada de manera simplificada. Com en tot model, només seran seleccionats els aspectes significatius, ja que en cas contrari el seu grau de complexitat no ens permetria assolir el nostre objectiu bàsic: donar lloc a un producte comprensiu que superi les limitacions didàctico-divulgatives de la Història/disciplina científica.

Certs aspectes que haurem d'incloure en el nostre model —el règim feudal— ja tenen precedents en el camp de la creació de models. Ens referim al ja clàssic estudi de Wiltold Kula (1976), on aplicà les teories sobre models a la societat feudal i on, malgrat tot, no es superen els límits didàctico-divulgatius de la Història/disciplina científica.

El model que pretenem construir s'inscriu dins la categoria de model analògic, més amunt descrita.

12.6.1.Els coneixements sobre les comandes dels ordes militars.

En l'apartat corresponent a l'aproximació disciplinar hem aplegat la informació bàsica sobre els ordes militars en sentit genèric i sobre les comandes templera i hospitalera de Barberà. Aquest aplec d'informació l'hem dut a terme tant a partir d'una revisió bibliogràfica com a partir de la recerca sobre fonts primàries.

Al llarg de l'aproximació disciplinar hem pogut constatar importants diferències entre el grau de coneixement sobre les comandes templeres i les hospitaleres a Catalunya. Les primeres són molt millor conegudes que les segones i el cas de Barberà n'és un clar exemple: mentre les obres que estudien l'etapa templera són diverses i sotmeten aquesta comanda a una anàlisi des de diferents punts de vista, l'estudi de la comanda hospitalera era gairebé inexistent abans que nosaltres n'emprenguéssim una aproximació mínima, focalitzada a final segle XIV.

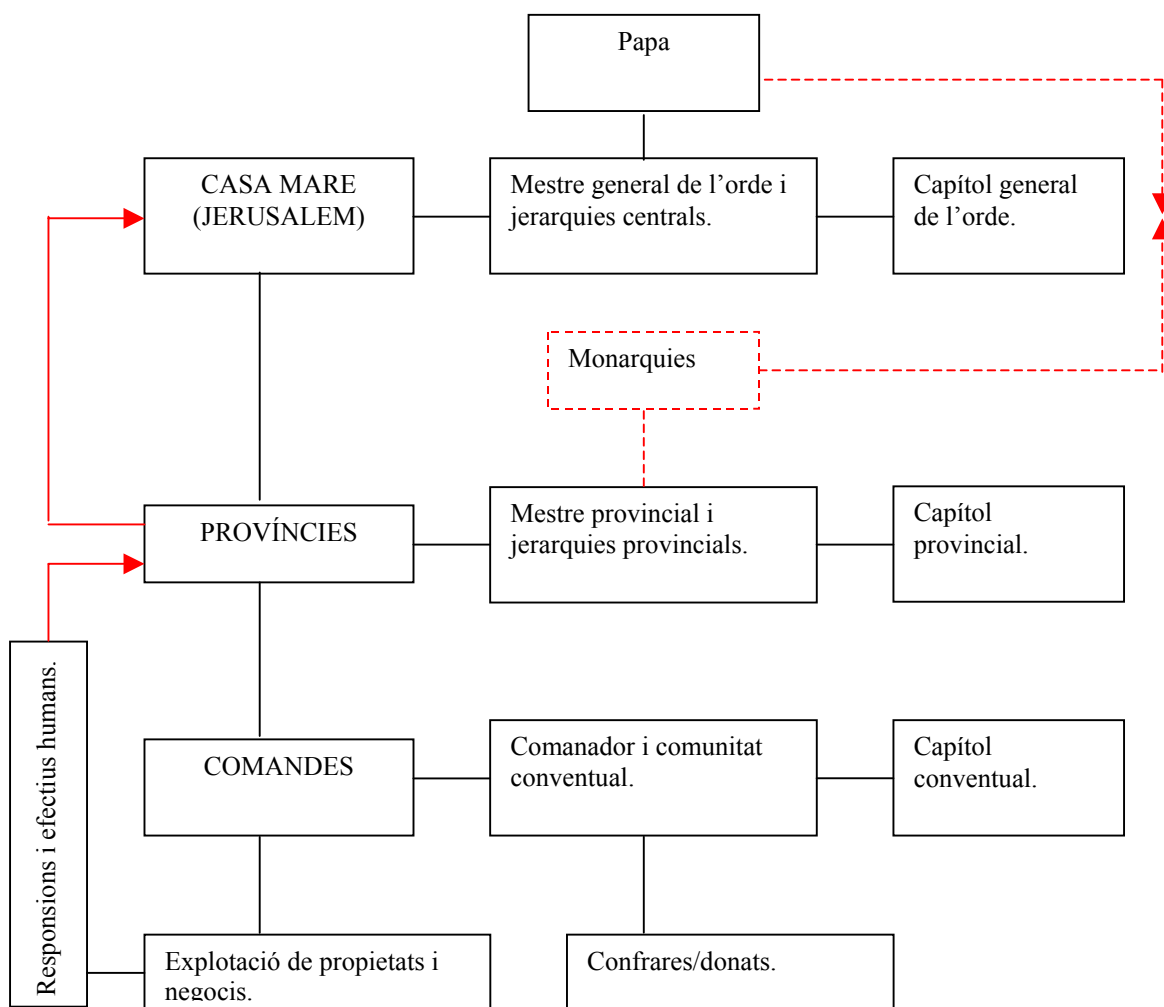
Això vol dir que, en relació a les comandes hospitaleres, hauríem de circumscriure'ns només al coneixements de final segle XIV o recórrer —pel que fa a algunes qüestions— a informació corresponent a d'altres llocs, fins i tot a territoris diferents de Catalunya.

12.6.2.Plantejament del model.

12.6.2.1.Estructura organitzativa dels ordes militars medievals internacionals.

Es tractava d'unes organitzacions nascudes al si de l'Església romana, de l'estructura de la qual formaven part. L'organització dels ordes templer i hospitaler era pràcticament idèntica, tot i que podien variar algunes de les denominacions per als càrrecs jeràrquics i el significat d'algunes de les seves institucions. En línies generals es pot dir que es tractava d'una estructura fortament jerarquitzada i dirigida a sostenir les necessitats de la casa mare a Orient, sosteniment, però, fonamentat en l'explotació d'unes propietats i negocis ubicats a Occident.

D'altra banda, gràcies als privilegis i exempcions concedides des del segle XII per papes i reis, els ordes religioso-militars assoliren una gran independència respecte les autoritats polítiques i religioses —ja que depenien directament de la Santa Seu i no dels bisbats—, que remarcà encara més el seu caràcter internacional i que desembocà en les problemàtiques relacions entre els ordes i les monarquies dels territoris on s'havien establert a començament del segle XIV. La importància d'aquesta darrera qüestió, així com de la pugna entre poder temporal i espiritual, ens ha mogut a incloure-ho en el model, tot i ser formalment aliens a l'estructura organitzativa dels ordes.

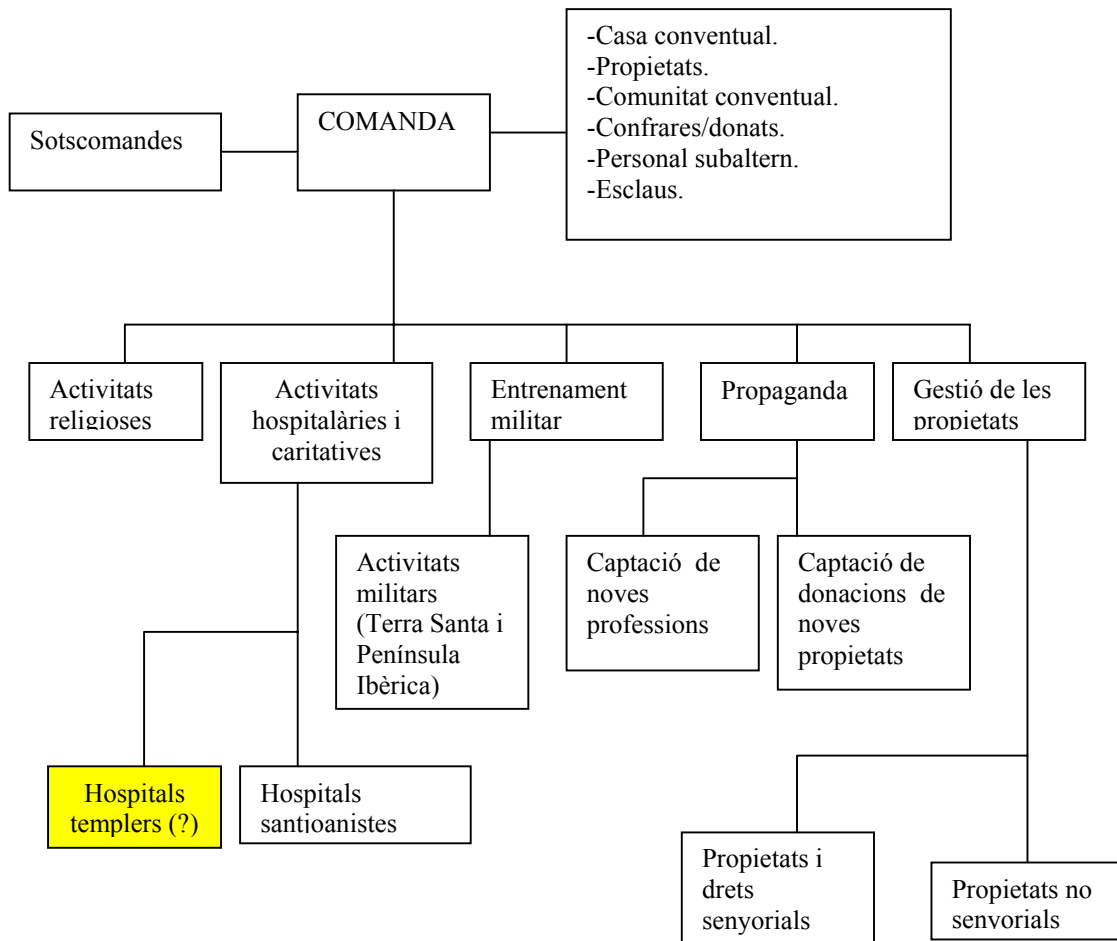


12.6.2.2. Activitats i funcions d'una comanda.

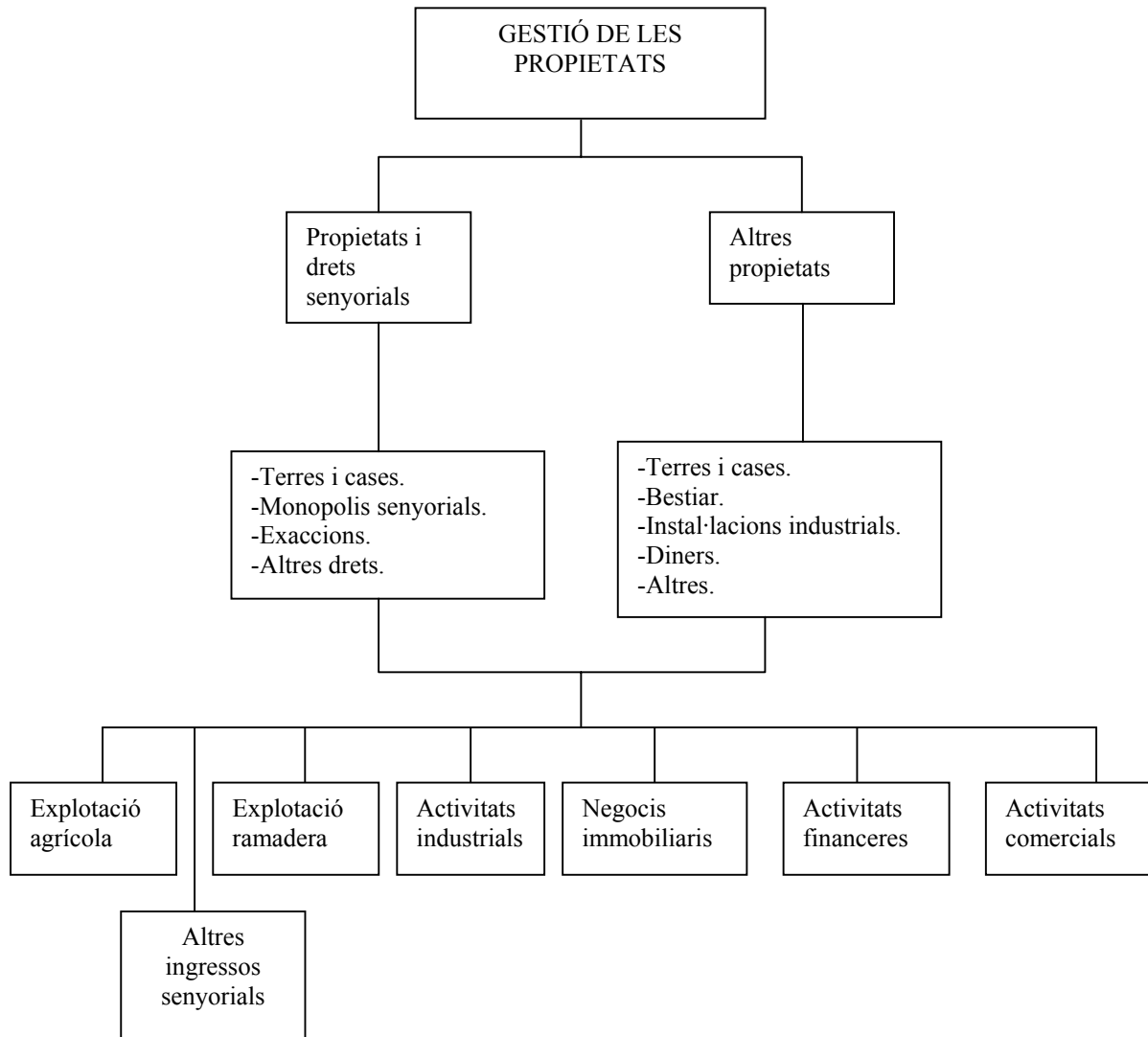
És en aquesta qüestió, com hem apuntat, on ens trobem amb un clar desequilibri de coneixements. Així, mentre disposem de diferents monografies i estudis de conjunt sobre les comandes templeres,¹⁶ els nostres coneixements sobre les comandes de l'Hospital ens semblen bastant menys generalitzables. No obstant, les dades aportades pels estudis de Luttrell (1992a, 1992b, 1994) semblen apuntar la possibilitat versemblant de considerar les activitats de les comandes hospitaleres anàlogues a les templeres. Les activitats militars eren —en tant que organitzacions religioses— la seva peculiaritat més marcada.

D'altra banda, cal advertir la possibilitat suggerida, entre d'altres, per Fuguet (1995:27-28) que l'orde del Temple també practicà activitats hospitalàries i caritatives, tot i no estar fixades explícitament per la seva regla. Tractant-se d'un model general, hi inclourem aquest element, però ressaltant que es tracta d'una possibilitat encara no totalment demostrada.

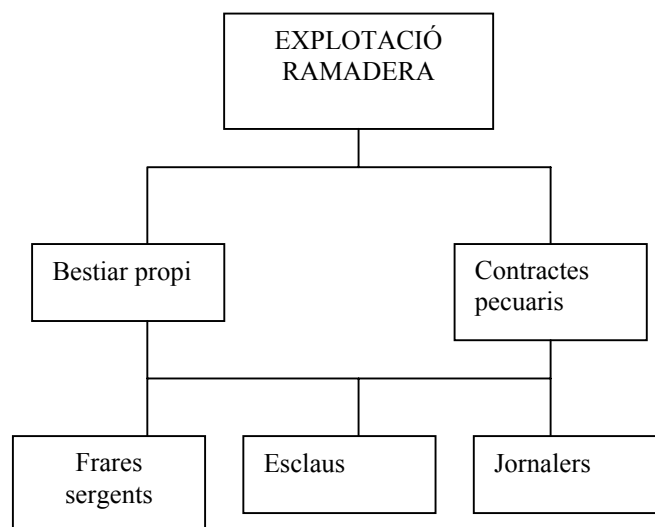
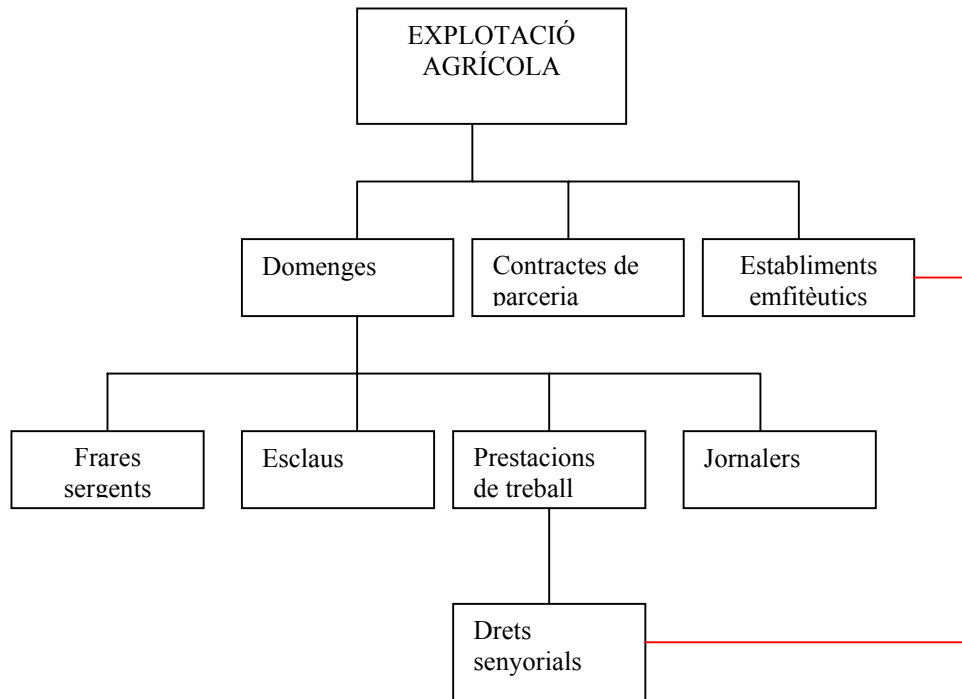
Així mateix cal recordar l'existència de la branca santjoanista femenina amb les seves corresponents cases, tot i que es va mantenir al marge de qualsevol activitat militar.

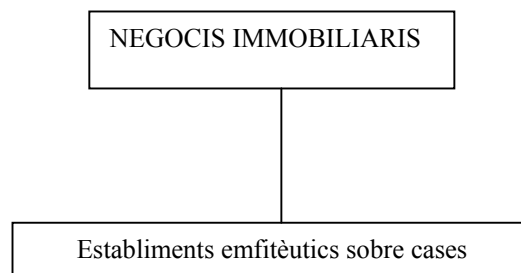
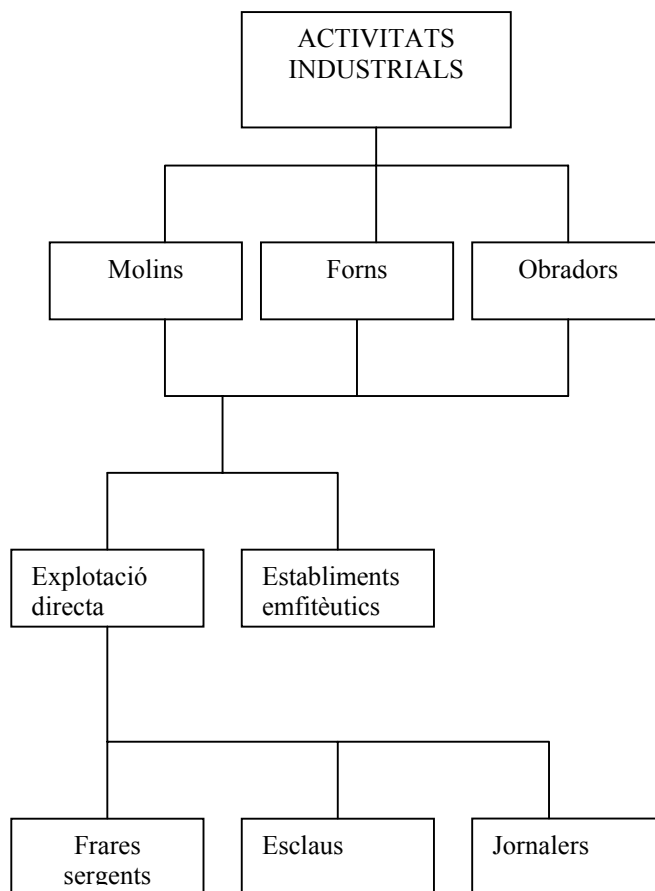


El sentit pragmàtic dels dirigents dels ordes militars, i especialment del Temple, atorgà a les seves comandes occidentals una funció primordialment de centre de gestió del conjunt de propietats que les integraven, a fi d'obtenir els guanys necessaris per al sosteniment de les activitats a Orient. Per això, cal que el model faci especial esment d'aquesta gestió tot partint dels coneixements que tenim sobre el Temple.

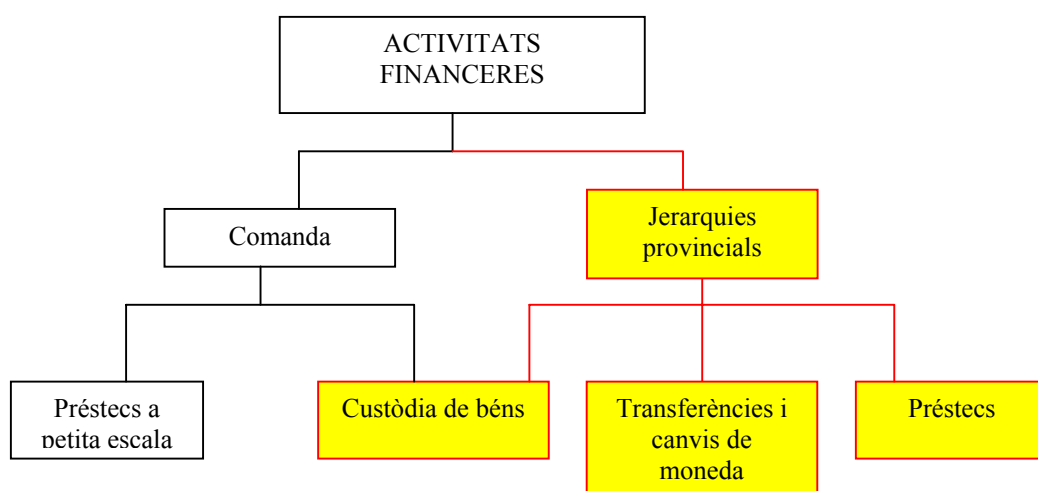


Cadascuna d'aquestes vessants de l'activitat de gestió econòmica requereix també una aproximació que mostri quin era el seu abast.

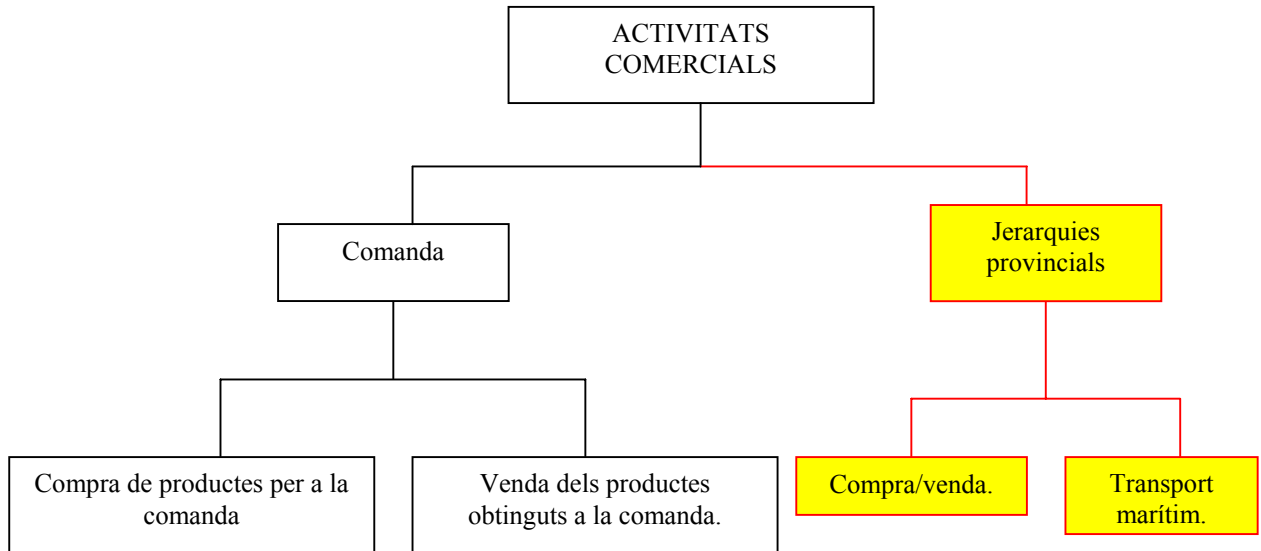




Respecte de les activitats financeres, cal distingir entre les modestes operacions realitzades per les comandes i les de gran envergadura dirigides per les jerarquies provincials —això sí, gràcies als diners aportats per les diferents comandes—. Tot i estar traçant un model de funcionament per a una comanda, la importància i ressò de les operacions bancàries a gran escala, així com el fet que els dipòsits en custòdia es tinguessin en certes comandes, ens fan partidaris d'incloure'n la referència.



Per raons similars a les precedents, creiem útil establir relació amb les notables activitats comercials protagonitzades per les autoritats templeres provincials, tot i estar construint el model d'una comanda.



12.7. Investigació sobre jocs.

El joc, malgrat el seu aparent caràcter improductiu, ha constituït i constitueix un element essencial en la història de la humanitat. En aquest sentit ja fa temps que Huizinga (1972) va establir que el joc constitueix una funció essencial dels humans; més recentment, Postman (1990) ha remarcat la importància del fet lúdic en la vida dels humans.

D'altra banda, i en relació amb els elements estructurals del constructivisme —paradigma actualment en voga quant a l'explicació de com es produeix l'aprenentatge—, Antunes (1998:82) destaca el valor "*imprescindible*" de l'ús de jocs com a recurs pedagògic, ja que el *fet d'explicar* inherent als jocs contribueix a la comprensió dels nous continguts que es pretén desenvolupar.

La importància del joc dins la Didàctica de les Ciències Socials ja ha estat prou emfatitzada per Hernández (1997:170-181), el qual autor no només el valora com a estratègia d'aprenentatge, sinó —mitjançant les possibilitats de la simulació— també com a instrument d'investigació bàsica al servei del didacta, tot posant-lo en relació amb la Teoria de Jocs (Binmore, 1996) i la Teoria de la Decisió (White, 1972).

Centrant-nos en les diverses possibilitats del joc, podríem dir que el món dels jocs es caracteritza per una gran diversitat, per la gran varietat de tipus que hi ha. Com a més importants podríem esmentar els següents: jocs de tauler, jocs de cartes, jocs de paraules, jocs d'imatges, jocs de miniatures, jocs de rol i alguns més. Fins i tot es pot parlar de subdivisions dins de les categories esmentades, de manera que —per exemple— els jocs de tauler es poden subdividir en jocs de recorregut, jocs de compra, venda i intercanvi, jocs de simulació militar, jocs d'estratègia abstracta, jocs de misteri, entre molts d'altres.

Quant als jocs de rol, cal destacar que es tracta d'una categoria específica que no té punts de contacte amb les altres.

A més, l'aparició de l'ordinador personal ha tingut un enorme impacte en aquest món dels jocs, on ha introduït transformacions veritablement revolucionàries, de manera que avui dia una mateixa categoria de joc presenta importants diferències si se'ns mostra en format de tauler o si se'ns mostra en

format informàtic. Diferències que són especialment notables pel que fa als jocs de simulació i fins als de rol.

12.7.1. Jocs i didàctica.

El joc constitueix una estratègia natural d'aprenentatge i no és pas nova la idea de fer-ne un ús didàctic. Especialment els jocs d'estratègia i simulació fa temps que s'empren a les acadèmies militars i a les facultats de Ciències Econòmiques. Les iniciatives pioneres en aquest terreny es remunten al segle XVIII (Hernández, 1997:174-175; Arbós i altres, 1992).

Des de mitjan segle XX ha esdevingut freqüent la presència de jocs d'estratègia i simulació en l'ensenyament de les Ciències Socials a l'escola primària i a la secundària (Taylor; Walford, 1976, 1978; Martín, 1982; Saegesser, 1991). Però a Espanya el seu ús real segueix sent encara minoritari (Arbós i altres, 1992:6-7).

Podem trobar exemples en multitud de llibres de text, així com en d'altres publicacions de caràcter didàctic, com ara la coneguda col·lecció *Biblioteca de la Classe* de l'editorial Graó¹⁷ o el *Tresor de la Torre Blanca* del projecte didàctic *L'Hospitalet és Escola*.¹⁸ Així mateix, existeix la sèrie de jocs *Juga i aprèn. La Història de Catalunya en jocs*, on se n'inclouen un bon nombre de dedicats a la Catalunya medieval.¹⁹

Fins i tot el Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya va editar fa més de deu anys —la qual cosa vol dir en termes informàtics una *eternitat*— un joc de simulació per a ordinador dedicat a l'economia medieval.²⁰ Aquest joc, que conceptualment no podem dir que sigui desencertat, presenta el seriós handicap de disposar d'una presentació gràfica absolutament mancada d'atractiu i que l'incapacita per a poder competir amb els jocs comercials a què avui dia estan avesats els adolescents.

En general, però, —i tret de poques excepcions— totes aquestes iniciatives presenten un problema comú: malgrat l'innegable interès de molts d'aquests productes, l'alumnat no gaudeix amb ells, aviat se'n cansa i l'objectiu final —ajudar a assolir determinats aprenentatges— no s'aconsegueix.

Davant la problemàtica que acabem de plantejar, és a dir, el poc atractiu que generalment semblen presentar els jocs pensats preferentment amb una

intencionalitat didàctica, creiem que qualsevol iniciativa que puguem prendre en aquest terreny hauria de tenir molt en compte els camins seguits pels jocs comercials amb intencionalitat preferentment —quan no exclusivament— lúdica.

No ens detindrem a investigar perquè els jocs *fets per mestres* fracassen i no interessin als seus alumnes, no és aquest el nostre objectiu, sinó que seguirem un camí alternatiu: passarem directament a analitzar quins jocs hi ha en el mercat que puguin tenir una o altra relació amb els temes que ens ocupen —l'arquitectura militar medieval, els ordes militars i l'edat mitjana en general— i partirem dels esquemes presents en aquests jocs comercials per a elaborar-ne uns altres d'alternatius, adaptats a les característiques de la nostra investigació.

12.7.2.Els jocs d'estratègia i simulació de tema històrico-medieval existents en el mercat.

Els jocs de simulació constitueixen un important recurs didàctic que actualment està sent utilitzat molt per sota de les seves potencialitats. Aquest tipus de jocs introdueixen una reproducció del món real —ja sigui actual o passat—, impliquen la manipulació d'un model i, per tant, obren la porta a tot un seguit de possibilitats educatives que caldria valorar i aprofitar com a vehicle de transmissió de coneixements.

Quant el terme estratègia, també present en la seva denominació, cal dir que el *Diccionari de la llengua catalana* de l'Enciclopèdia Catalana defineix bàsicament *estratègia* com la *ciència de projectar i dirigir les grans operacions militars* o l'*art de coordinar les accions i de maniobrar per tal d'aconseguir una finalitat*. Dins els marges d'una definició més àmplia, però, podríem entendre com a tal qualsevol acció planificada prèviament i duta a terme amb posterioritat amb la finalitat d'aconseguir uns objectius. Entesa d'aquesta manera àmplia, el concepte estratègia pot ser aplicat a qualsevol tipus d'activitat.

Dins el terreny dels jocs, estratègia i guerra constitueixen dos elements que apareixen units amb molta freqüència. Els jocs d'estratègia militar, tan familiars avui dia, tenen una llarga història. Així, a banda de la possibilitat de

considerar els escacs dins d'aquesta categoria, Plutarc dóna compte en la seva biografia de Cèsar d'un joc d'aquest tipus, en què els resultats de les batalles es decidien amb daus. Però no va ser fins després de la II guerra Mundial que es van començar a comercialitzar de manera massiva.

Segons els experts, *Axis and Allies* és el primer joc comercial d'estratègia militar que va presentar una certa sofisticació. Títols tan coneguts —i encara avui vigents— com *Risk*, *Estratego* o *Warhammer* van aparèixer després. Tots ells són jocs de tauler, però constitueixen la base dels actuals jocs d'estratègia per a ordinador (www.ciudadfutura.com/estrategia, consultat el 20/12/2000). A més, en alguns ja s'hi introduí la idea de simulació: *Risk* i *Estratego* estan basats en les campanyes de les guerres napoleòniques.

En l'actualitat joc d'estratègia i joc d'ordinador tendeixen a ser gairebé sinònims. Els clàssics daus han estat substituïts per la *Intel·ligència Artificial*²¹, però la capacitat tàctica del jugador segueix sent clau per tal d'assolir la victòria.

Situant-nos, doncs, en temps més recents, cal dir que *Civilization I* —aparegut el 1992— i *Civilization II* —aparegut el 1996— estan considerats com el punt de partida dels actuals jocs d'estratègia. *Civilization* consisteix en agafar una *tribu*, establir-la en un assentament i provar de crear una civilització. Al llarg del camí que ha de dur a l'assoliment de dita civilització, el jugador va desenvolupant noves ciències, troba d'altres tribus —algunes bel·licoses, d'altres no— i visita nous continents. L'objectiu final de tot plegat és convertir-se en la civilització dominant. Podríem dir que aquest joc consisteix en l'evolució d'una ciutat des del 4000 a.C. fins la creació d'un gran imperi situat en el 2000 d.C., i qui hi juga pot crear un món i gestionar-lo.²² De fet, Sid Meier, l'autor d'aquest famosíssim joc d'ordinador, es va inspirar en un altre joc d'igual nom, però dissenyat com a joc de tauler i editat per Avalon Hill. El pas del tauler a l'ordinador ha estat, sens dubte, la fita més remarcable en l'evolució recent dels presents jocs; les possibilitats que ofereix l'ordinador als jugadors ha empès aquest tipus de jocs fins al destacat lloc que avui ocupen en les llistes de vendes.

A banda de *Civilization*, *Command & Conquer* (Westwood, 1995) i *Warcraft* (Blizzard, 1994) han conformat la base del que avui s'entén per joc d'estratègia en temps real, una de les dues modalitats dels jocs d'estratègia

que més endavant ens encarregarem de definir. Segons E. Rodal (www.ciudadfutura.com/estrategia, consultat el 20/12/2000), els jocs d'estratègia que ara podem trobar en el mercat parteixen d'aquests dos darrers en molts aspectes.

Dins del gènere dels jocs d'estratègia podem parlar de diverses categories. A banda dels ja citats de caràcter bèl·lic, n'hi ha de caràcter no bèl·lic —com *Sim City*—. A més, poden estar ambientats en diversos períodes històrics, en l'actualitat o fins en el futur. També podem establir una divisió entre els que es desenvolupen a temps real o per torns.

L'evolució actual ens duu a parlar d'*Internet*, ja que cada cop més afeccionats als jocs d'estratègia utilitzen la versió per a jugar en el propi ordinador tan sols amb la finalitat d'adquirir la pràctica suficient que els haurà de permetre poder competir *on line* amb altres jugadors.

12.7.2.1.Els jocs d'estratègia en temps real.

S'anomenen així perquè el joc es desenvolupa sense interrupcions ni esperes. Cada jugador pot prendre decisions i interactuar simultàniament amb la resta, tal com passa en la vida real. La seva mateixa definició ja deixa clar que només es pot tractar de jocs per a ordinador, donat que no és possible interactuar a temps real fora del marc d'un sistema informàtic, tret —això sí— dels jocs esportius. Dins d'aquesta categoria s'hi troben alguns dels jocs de més èxit, com *Sim City* o *Age of Empires*.

12.7.2.1.1.Jocs d'estratègia en temps real de caràcter bèl·lic.

Bona part dels títols que és possible trobar en els comerços corresponen a aquest apartat. Ara bé, creiem que cal matisar l'etiqueta *bèl·lic* a fi de desfer possibles malentesos o imprecisions: en molts d'aquests jocs tan important és la gestió de la guerra com dels recursos. Per exemple, a *Age of Empires* no és possible disposar de guerrers si prèviament no es disposa dels treballadors i dels aliments necessaris per a mantenir-los.

Com s'ha dit, aquesta categoria de jocs n'inclou d'ambientats en el passat, en el present i en el futur. Nosaltres només ens interessarem pels que estan ambientats en el passat i, concretament, en l'edat mitjana.

Dins el ventall de jocs catalogats dins de la categoria que estem revisant destaquen els següents:

1. *Castles I/II/III.*

Existeixen tres versions d'aquest joc, però no ens ha estat possible tenir accés a la més recent. La versió analitzada del producte és la II.²³

1. Fitxa tècnica.

Títol: *Castles II: Siege and Conquest.*

Editor: Interplay Productions.

Any d'edició: 1999.

2. Anàlisi.

Del nostre punt de vista és una de les millors sèries medievals que hi ha en el mercat. Aquest joc es basa en l'estratègia, combina elements propis de la simulació amb d'altres propis dels jocs de rol. Disposa d'un gran nombre d'opcions per a defensar o atacar un castell.

Està ambientat en la França del segle XIV i l'acció consisteix a lluitar contra quatre oponents —dirigits pel sistema— amb la finalitat d'aconseguir ésser coronat rei.

Disposa d'escenes fílmiques, documentació fotogràfica, música de l'època i veus que contribueixen a fer més real l'ambientació. Més de 30 minuts de documents procedents de la BBC mostren de quina manera eren construïts i assetjats els castells abans de l'aparició de les armes de foc.

El joc es pot desenvolupar de dues maneres. Tot partint de la documentació proporcionada pel mateix programa, el jugador pot crear el seu propi castell i enfrontar-se des d'aquest amb els quatre oponents. L'altra opció consisteix a triar entre deu castells històrics.

A banda de construir castells, aquest programa permet assetjar, atacar i destruir les fortaleses enemigues. Així mateix, és possible establir aliances

polítiques i militars amb els jugadors del sistema o enfrontar-s'hi tant en camp obert com en els seus castells.

Altres accions possibles són l'exploració de territoris desconeguts, espïar i sabotejar l'enemic, reclutar combatents a peu i a cavall, acumular gra i or, extreure ferro de mines, comprar fusta i pedra, experimentar armament nou, comprar indulgències a l'Església, etc.

Es tracta, doncs, d'exercir —com si diguéssim— el rol de senyor feudal. El programa crea una simulació, reproduïx una part notable de les condicions que regien en un domini senyorial, la qual cosa implica haver de manejar un nombre important de variables: cal construir una fortalesa que sigui prou segura, explotar el territori mitjançant els pagesos que hi viuen, comerciar, relacionar-se amb altres senyors i amb l'Església, etc.

Moltes de les característiques presents a *Castles II: Siege and Conquest* ens recorden les del joc *Age of Empires*, el qual serà analitzat tot seguit.

2. *Age of Empires II*.

1. Fitxa tècnica.

Títol: *Age of Empires II. The Age of Kings*

Editor: Microsoft, Ensemble Studios.

Any d'edició: 1999.

2. Anàlisi.

Es tracta de la darrera versió d'un joc molt conegut i que fa anys que gaudeix de gran èxit entre els afeccionats. Anteriorment han estat publicades les següents versions: *Age of Empires (I)* i *Age of Empires. El Auge de Roma. Expansión*. Així mateix acaba d'aparèixer en el mercat una expansió per a la darrera versió del joc.²⁴

No hi ha dubte que aquest és un dels millors jocs per a ordinador i que les seves possibilitats d'explotació didàctica són enormes. Es tracta d'un joc d'estratègia, civilitzacions, recursos i batalles.

Existeixen bàsicament dues possibilitats de joc:

-partir d'un poblat ubicat cronològicament en l'alta edat mitjana i anar resolent els problemes imposats pel medi on desenvolupa la partida (alimentació, recursos, habitatge, etc.) i els jugadors enemics (espoli de

recursos, atacs, etc.) per anar superant diferents estadis de desenvolupament cultural i tecnològic.

-dur a terme una *campanya*, és a dir jugar dins d'una situació amb base històrica.²⁵

L'any 1999 va aparèixer en el nostre mercat la versió II d'aquest joc, la qual permet dur l'acció fins al Renaixement, tot partint de l'alta edat mitjana. Aquestes partides ubicades cronològicament en l'edat mitjana permeten treballar amb la tecnologia militar medieval (guerrers, armes, etc.) i amb l'arquitectura militar medieval (castells i fortificacions). A més, entre els guerrers de què es pot disposar s'hi compten els frares teutònics, tot i que només formen part del joc en tant que guerrers, deixant de banda la resta d'elements que els caracteritzaven en tant que orde religiós-militar.

Així mateix existeix una *campanya* on tenen presència les forces templeres i hospitaleres, malgrat que com a elements controlats pel sistema i no pas pels jugadors. Es tracta de la campanya *Saladino*, ambientada a Orient en temps de les croades. Més avall farem algunes observacions sobre aquesta qüestió.

La darrera versió analitzada d'Age of Kings conté cinc campanyes, encara que la primera, dedicada al escocès William Wallace, és realment un tutorial²⁶ i una guia en si mateixa. Les altres quatre són, en ordre de dificultat, Joana d'Arc, Saladí, Genghis Khan i Frederic Barbarroja.

Únicament a la campanya de Joana d'Arc el jugador pot controlar aquest personatge històric, mentre que a la resta es juga sota les ordres del líder.

La campanya de Saladí es desenvolupa a Terra Santa i és en raó d'això que els autors han introduït la presència dels ordes templers i hospitalers. Tot i que el jugador no controla en aquesta campanya cap de les tropes formades per dits cavallers templers i hospitalers, sinó que és el sistema —el programa informàtic— qui ho fa, considerem interessant el fet que se'ls tingui en compte en l'ambientació del joc. De totes maneres cal fer l'observació que només els jugadors amb una certa experiència i habilitat tindran la possibilitat de combatre amb els citats cavallers.

Les campanyes d'*Age of Empires II* estan organitzades com una sèrie de partides ordenades segons una dificultat creixent, de manera que quan un jugador novell obre una d'aquestes campanyes per primera vegada es troba

que el programa li mostra únicament una partida en el menú de pantalla; a mesura que és capaç de superar les dificultats imposades pel sistema, és a dir, a partir del moment que guanya la primera de les partides se li obre la possibilitat de jugar la partida següent. En el cas que ens ocupa —la campanya *Saladino*— no és fins a la tercera de les partides que integren la campanya que entren en joc templers i hospitalers; aquests ordes estan ubicats concretament en dita partida 3 i en la 4. Els frares dels ordes militars, però, presenten un notable error: se'ns presenten com a combatents d'infanteria, quan és prou conegut que dits frares combatien a cavall abillats amb l'arnès de cavaller. De qualsevol manera, considerem que la inclusió d'aquests ordes és, malgrat les observacions que hi hem fet, un encert del punt de vista de la simulació històrica.

Un altre encert didàctic d'*Age of Empires II* és l'esmena de la visió sexista oferta en les versions precedents. Aquí la dona té entrada en el joc i al mateix nivell de l'home, això sí —i tampoc constitueix cap distorsió de la història— en qualitat de gent del poble.

A pesar dels nombrosos errors i anacronismes —i el marcat caràcter bel·licista— que presenta, és un joc força útil per a l'estudi de l'edat mitjana. El seu caràcter competitiu i l'extensa varietat de situacions i variables que es poden introduir en les partides el converteixen en un recurs didàctic carregat d'atractius per a l'alumnat. De fet, ja ha estat experimentat —en la versió I— amb resultats força bons (Santacana, 1999a).

3. *Settlers I/II/III/IV.*

Des de començament dels anys 90 s'han anat succeint les diverses versions d'aquest joc i està anunciada la imminent aparició de la IV. Nosaltres, però, centrarem la nostra anàlisi en la III.

1. Fitxa tècnica.

Títol: *Settlers III.*

Editor: Blue Byte

Any d'edició: 1999.

2.Anàlisi.

El 1999 va aparèixer la versió III d'aquest joc, que havia esdevingut un gran èxit comercial a partir de la versió II —apareguda el 1996—.

El joc consisteix a crear i sostenir una colònia autosuficient. La seva característica més destacada és la participació activa que té el jugador, al qual es requereix que consideri cadascun dels aspectes del projecte. Mentre que la versió II presentava un major ingredient de gestió que de batalles, en la III s'hi van introduir més guerres en temps real.

Es tracta d'un joc —com molts d'altres— inspirat en *Sim City* (Maxis 1991), però aquí la creació d'un assentament humà requereix primer que el jugador aplegui les matèries primeres i que les transporti fins al lloc on hi ha la colònia a fi que un membre capacitat de la seva comunitat les utilitzi. A més, les matèries primeres són limitades i requereix que la seva administració sigui cauta i ponderada.

En una línia similar a la descrita per a *Age of Empires*, *Settlers* inclou diverses tribus o pobles en pugna entre si a fi d'assolir el predomini, pugna que finalment deriva en guerra. Segons notícies aparegudes en revistes digitals, la versió IV comptarà amb la inclusió d'una *Tribu Obscura* —que té la funció de posar continus problemes al jugador— i tres noves “tribus” —romans, maies i víkings—obertes per al jugador, cadascuna de les quals amb les seves corresponents missions individuals i campanyes. Però, a diferència del que hem assenyalat per *Age of Empires II* no s'ha inclòs dones entre els colons (www.GameSpot.uk, 18/12/2000).

No es tracta d'un joc estrictament ubicat en l'edat mitjana, però inclou la possibilitat de situar-s'hi.

4.Altres.

Altres jocs recents d'aquest gènere, els quals no hem analitzat, però que resulten d'interès són:

-**Tzar** (Infinite Loop/ FX Planet, 2000): Barreja elements d'altres jocs coneguts com *Age of Empires*, *Seven Kingdoms* i *Warcraft*, la qual cosa dóna lloc a molta acció. S'hi ha inclòs una nova campanya —“*La Reconquista*”— ambientada en l'Espanya medieval, en la qual apareixen personatges com el Cid, els Reis Catòlics, Don Pelayo o l'apòstol Santiago.

-**Empire Earth** (Stainless Steel Studios, 2000): Es presenta com un clònic d'*Age of Empires*.

-**Majesty: The Fantasy Kingdom Sim** (Hasbro, 2000): Joc ambientat en l'edat mitjana que barreja components d'estratègia i de rol.

12.7.2.1.2. Jocs d'estratègia en temps real de caràcter no bèl·lic.

Dins d'aquesta categoria hi trobem tot un ampli ventall de jocs d'estratègia de construcció i gestió de ciutats i d'altres de gestió de recursos — hospitals, indústries, ferrocarrils, etc.—. El punt de partida d'aquests jocs és el ja citat *Sim City* (Maxis 1991), un joc ambientat en el present, però n'hi ha d'altres que presenten ambientació històrica:

-**Caesar 2** (Sierra 1995) i **Caesar 3** (Sierra 1998): Consisteix a construir una ciutat romana i protegir-la dels problemes interns mentre els bàrbars de la província pretenen envair-la, la qual cosa obliga a lluitar contra aquests i simultàniament ocupar-se de la ciutat.

-**Pharaoh/ Faraón** (Sierra 1999): Es tracta de gestionar la vida d'una ciutat de l'antic Egipte que parteix de la mateixa idea de *Caesar*. Disposa d'una expansió titulada *Cleopatra: La Reina del Nilo*.

-**Zeus: Master of Olympus** (Sierra 2001): Joc del qual ja se'n parlava molt abans que aparegués en revistes digitals (www.ciudadfutura.com/estrategia, 20/12/2000); duu la idea de *Caesar* a l'antiga Grècia.

Es tracta de jocs de gran interès didàctic, però cap d'ells està ambientat en l'edat mitjana. De fet, no sabem de l'existència de cap joc de la present categoria que es refereixi a ciutats medievals.

12.7.2.2. Els jocs d'estratègia per torns.

S'anomenen així perquè —a diferència dels que hem analitzat més amunt— les accions dels jugadors no són simultànies, sinó que —com els

clàssics jocs de tauler, dels quals parteixen— obeeixen a uns torns. És a dir, cap jugador no pot emprendre cap acció fins que no li arriba el torn per a poder fer-ho. També aquí ens centrarem, per ser la de més acceptació, en l'oferta informàtica.

Aquest gènere compta també amb multitud de seguidors. I no falten opinions que sostenen que són els veritables jocs d'estratègia, pel fet que esperar el torn permet pensar cada jugada i escapar del limitat control sobre —per exemple— els nombrosos exèrcits dels jocs en temps real, que, al cap i a la fi, estan més dirigits per la Intel·ligència Artificial que no pas pel propi jugador.

12.7.2.2.1. Jocs d'estratègia per torns de caràcter bèl·lic.

Novament ens trobem que aquesta categoria de jocs n'inclou d'ambientats en el passat, en el present i en el futur. I, novament, només ens interessarem pels que estan ambientats en l'edat mitjana.

En aquest cas, ens trobem que l'oferta existent en el mercat peca del mateix mal que veurem en els jocs de rol —de fet molts d'aquests jocs barregen components de rol amb l'estratègia—. Es tracta del recurs a la fantasia de móns a l'estil de les obres de Tolkien, a més de la presència de bruixeries i encanteris variats. Com a exemple d'això, només cal citar que un dels jocs d'estratègia per torns de més èxit és la versió per a ordinador de *Warhammer* (Mindscape, 1996; 1998), de la qual se n'han editat diverses versions i que ja hem comentat més amunt en relació al seu precedent de tauler. Altres jocs amb èxit de públic són *Age of Wonders* (Epic Games, 1999), *Heroes of Might & Magic 2* (New World Computing, 1997), *Heroes of Might & Magic 3* (Proein 1999), *Warlords: Battlecry* (Red Orb, 2000).

Donat el panorama poc útil per als nostres interessos que ens ofereix el mercat no aprofundirem més la nostra anàlisi.

12.7.2.2.2. Jocs d'estratègia per torns de caràcter no bèl·lic.

En aquest cas ens trobem davant una sèrie de jocs inspirats en *Civilization*, denominació que dóna nom a tota una categoria. De fet, existeixen

pàgines web senceres dedicades a aquest tipus de jocs (www.lilback.com, consultat el 20/12/2000).

A banda dels ja citats i comentats *Civilization* (Microprosem, 1992) i *Civilization 2* (Microprosem, 1996), no n'hem pogut localitzar cap que tingués cabuda dins dels nostres interessos —el període medieval—, cosa per la qual donarem per finalitzada la nostra revisió dels jocs d'estratègia.

12.7.3. Introducció als jocs de rol.

Segons ho defineixen els mateixos practicants d'aquesta modalitat de jocs, els jocs de rol són una forma d'entreteniment que permet que gent normal pugui viure aventures a móns llunyans i exòtics (www.dragonmania.com, consultat el 20/11/2000). En aquests jocs, els participants poden prendre el paper —rol— de grans herois, pilotar naus intergalàctiques, aprendre encanteris de bruixeria o dur a terme accions inverossímils mitjançant superpoders com els que disposen els herois dels còmics de ciència-ficció.

Els elements que calen per a dur a la pràctica un joc de rol són tan senzills com un llibre de regles, uns daus, paper i la fantasia dels mateixos jugadors.

Tot i l'enorme èxit de què gaudeixen avui dia, els jocs de rol són totalment desconeguts per a amplis sectors de la nostra població. Podríem dir que es tracta d'una cosa pròpia de gent de menys de 30 anys i que per sobre d'aquesta edat es multipliquen les incògnites sobre què són exactament els jocs de rol. A més, no es tracta d'una cosa senzilla, d'un joc de tauler tradicional, les regles del qual es poden aprendre en cinc minuts. Els jocs de rol presenten una certa —de vegades gran— complexitat que fan evident els voluminosos llibres de regles de què disposen alguns d'ells.

Dits desconeixement i complexitat ens obliguen a tractar les qüestions teòriques dels jocs de rol d'una manera més extensa que no pas ho hem fet en el cas dels jocs d'estratègia i simulació.

12.7.3.1.El joc de rol: un format específic.

Un joc de rol és una barreja de diferents formes d'entreteniment i de formats de jocs. Consisteix en una conjunció entre els llibres-jocs, la improvisació teatral i els jocs d'estratègia. Però constitueixen a la vegada un format de joc específic i independent, ja que no cal cap tauler ni escenari per a representar-lo. L'única cosa que els jocs de rol requereixen de manera imprescindible és el concurs de la fantasia dels jugadors que hi participen perquè han de prendre forma en la seva ment.

12.7.3.2.Els diferents gèneres i variants de joc de rol.

Un repàs dels catàlegs existents permet copsar que hi ha una enorme varietat de jocs de rol en el mercat. Podem trobar jocs gairebé de qualsevol gènere imaginable, però destaca per damunt de la resta el gènere de la fantasia medieval. En segon lloc, apareix el gènere del terror i a continuació els de ciència-ficció, cyberpunk i humor.

Cal remarcar l'existència de les següents variants:

-les que es juguen per ordinador/consola: s'hi perd gran part de la llibertat absoluta del rol, però s'hi guanya la possibilitat de jugar sol)

-el *rol en viu*: on l'acció s'interpreta realment.

-les que es juguen per Internet, com ara els jocs en xarxa, els jocs per *e-mail* o els que estan basats en *html*.²⁷

12.7.3.3.Els requisits per a desenvolupar un joc de rol.

Per a poder jugar és necessari disposar dels següents elements:

-un llibre de regles: consisteix en el recull de les normes bàsiques del joc.

-uns fulls de paper: serviran de guia quan calgui descriure un escenari o prendre nota de canvis ocorreguts en l'equip dels personatges (aquests darrers es denominen fulls de registre de personatges); així mateix, poden servir per a passar notes secretes als

altres jugadors o al director de joc o per a fer un mapa-esquema dels progressos del grup de jugadors.

-una sèrie de daus polièdrics: serveixen per a solucionar situacions aleatòries, tals com determinar si un personatge aconsegueix superar un obstacle o no. Els daus que s'empren en aquest tipus de jocs són especials i tenen denominacions específiques; un D4 és un dau de quatre cares; un D6 és l'habitual de 6 cares; així mateix existeixen els D8, D10, D12 i D20 (cadascun dels nombres que acompanyen la "D" designa el nombre de cares de què disposa el dau). El D100 és un dau percentual i es pot suplir amb dos D10 de diferent color, un de reservat a les desenes i l'altre a les unitats; llençant-ne dos alhora permet generar un nombre de l'1 al 100 (un resultat "0" als dos daus es llegeix com a "100").

-un grup de persones: cal que estiguin predisposades a aventurar-se en el món descrit en les regles del joc, tot posant en acció la seva fantasia. Per a poder jugar calen com a mínim 2 persones, però és preferible que siguin 4 o 5; una d'elles actuarà com a Director de Joc (*Màster* o narrador; designat *GM*) i li correspondrà la funció d'interpretar les regles del joc i dissenyar les aventures en què es trobaran immersos els personatges (també denominats *caràcters*); la resta de jugadors hauran de crear personatges segons s'especifiqui en les regles i seran, de fet, els protagonistes de les aventures; aquests personatges es denominen *PCs* (*player characters*).

-opcionalment es pot disposar un conjunt de figures en miniatura, fitxes d'un joc de tauler o peces d'escacs per a saber quina és la ubicació de cada jugador en tot moment.

12.7.3.4.Els atributs dels PCs.

D'acord amb les regles del joc es generen diferents puntuacions, mitjançant les quals cada PC té un valor que mostra un seguit d'atributs que se li associen. Podem dividir aquests atributs en *qualitats* —agilitat, força, intel·ligència, etc.— i *habilitats* o destreses —la cacera, el combat, seguir petjades, etc.—.

Així mateix, i sempre en relació amb el tipus d'ambientació de cada joc, hi ha diferents tipus de *PC*. En una ambientació de caràcter fantàstic en podríem trobar del tipus mag/guerrer, mentre que en una ambientació de ciència-ficció trobaríem *PCs* anàlegs als dels films de la sèrie *La guerra de les galàxies*.

El rol del *Màster* (GM), per la seva banda, és una combinació entre àrbitre, guionista i director de cine, actor i d'altres. Ell és qui narra la història i inventa —segons les regles preestablertes— les situacions que han d'afrontar els jugadors; és qui ofereix el marc perquè els jugadors puguin desenvolupar el seu *caràcter*.

12.7.3.5.Els jocs de rol de temàtica medieval.

El gènere més important —aquell que més èxit té entre els afeccionats i que compta amb més exemples en el mercat— és la *fantasia medieval*. Es tracta de jocs caracteritzats per elements com la màgia i els dracs, on es suggereixen ambientacions i situacions en què prima la fantasia per sobre de tot. Qüestions com la veracitat històrica o l'adquisició de coneixements resten al marge enfront d'uns objectius centrats en el terreny lúdic. És més, podríem dir que aquells jocs de rol que gaudeixen de més èxit entre el públic afeccionat es situen als antípodes del que podríem qualificar com a joc adreçat a l'aprenentatge de la Història.

12.7.3.5.1.Anàlisi de l'estructura dels jocs de rol del gènere fantasia medieval.

La majoria dels jocs de rol existents en el mercat es caracteritzen per la seva complexitat, aquells que disposen d'una estructura de regles senzilla són una excepció. No obstant, plantejarem la nostra anàlisi pensant en una estructura senzilla.

El llibre de regles.

La lectura del llibre de regles és la primera passa a fer si es vol jugar una partida de rol. En la nostra qualitat de didactes podríem caure en la temptació d'afirmar que és necessari que dit llibre de regles es caracteritzi per la simplicitat i la brevetat si no fos perquè hem assistit a l'espectacle que ofereixen adolescents afeccionats al rol llegint amb avidesa i interès gruixuts i enrevessats llibres de regles per a rol. Els jocs de rol que es poden trobar en el mercat no es caracteritzen habitualment per disposar de llibres de regles simples ni breus; i tinguem clar que si aquests jocs resisteixen unes altres regles, les del lliure mercat, és perquè hi ha qui els compra malgrat tot.

Quan un producte respon a les necessitats del públic, aquest esdevé *demanda*. Aquesta conclusió, però, no ens farà canviar d'opinió i mantindrem que els jocs de rol amb finalitat didàctica cal que disposin de llibres de regles senzills i breus: no tot l'alumnat és expert en rol, ni tot l'alumnat està capacitat o predisposat a fer l'esforç que suposa la lectura i comprensió dels llibres de regles habituals, ni tampoc el temps de què disposa el docent és infinit.

En aquells jocs on el llibre de regles és simple, dita simplicitat és normalment conseqüència d'haver deixat moltes qüestions obertes a la iniciativa dels jugadors. Un dels aspectes als quals és freqüent que s'hagi destinat diversos capítols i fins i tot diversos volums sencers és l'ambientació; quan no es delimita una ambientació concreta, i aquesta es remet a la imaginació del director de joc es pot simplificar molt l'estructura normativa d'un joc.

La tria de director de joc.

Com hem dit, el GM —director de joc— explica la història i inventa les diferents situacions, ja que a diferència del teatre no hi ha guió previ. En funció de les situacions plantejades —fonamentades lògicament en les regles— els PCs hauran de prendre decisions i depenent de quines siguin es tindrà més o menys èxit en l'actuació, és a dir, s'obtindrà més o menys puntuació.

És necessari que el director de joc conegui bé les regles i que estigui disposat a fer l'esforç —potser superior al de la resta de participants— que

suposa el rol que assumeix. És també útil, tot i que no imprescindible, que no sigui la primera vegada que juga a rol.

En aquells casos on no s'ha establert una ambientació concreta, la feina fonamental del director serà inventar com és el món on s'ha de desenvolupar la partida. En determinats jocs aquesta activitat d'invenció permetrà que gairebé tot sigui vàlid i es pugui ubicar l'acció des del món descrit per Tolkien²⁸ a *El Senyor dels Anells* fins a l'època històrica de les croades.

Cal tenir en compte, però, que si els PCs no tenen cap noció prèvia de l'ambientació que vol introduir el director, a aquest li serà més difícil fer que imaginin l'entorn en què han de jugar.

La creació de caràcters.

A continuació cal que cada PCs procedeixi a crear el seu caràcter. Segons les possibilitats contemplades dins un marc concret de regles, els jugadors hauran de triar assumir un rol entre diversos de possibles; així, per exemple, un dels caràcters podria ser un cavaller i dins d'aquesta modalitat de caràcter —segons fossin més o menys obertes les regles del joc— cabria també la possibilitat que el cavaller adoptés modalitats varies, des d'un cavaller fantàstic a l'estil de Cònan el Bàrbar²⁹ fins a un cavaller que hagués tingut existència històrica.

Les regles del joc assignen a cada caràcter un seguit de qualitats o habilitats —Força, Habilitat, Intel·ligència, Carisma, etc. són les denominacions amb què es designen— que es mesuren segons unes puntuacions. En alguns casos les regles permeten als jugadors triar lliurement quin caràcter representaran i repartir segons el seu criteri els punts que, segons dites regles, li corresponen entre el conjunt d'habilitats. En d'altres, la creació de caràcters és més complexa perquè les regles imposen que les puntuacions d'habilitat siguin determinades a l'atzar mitjançant el llançament dels daus i no es podrà assumir un rol determinat si no s'ha obtingut prou puntuació en les successives tirades.³⁰

L'aspecte físic i el rerafons del personatge és un altre element que, donat el cas, també caldrà decidir. Així, seguint amb l'exemple d'un personatge cavaller, aquest podria ser alt, corpulent, amb cicatrius, etc. i, quant al seu

rerafons, en la mesura que les regles ho permetin, es podrà inventar tot allò que es cregui convenient: el seu origen familiar, la seva educació, la seva trajectòria anterior com a cavaller, els seus companys, etc. Una de les coses que més atrauen els afeccionats al rol és la creació de personatges amb un rerafons més o menys detallat i es pot descriure la personalitat del personatge amb la precisió que es desitgi, incloent-hi coses aparentment tant irrellevants, però que poden ajudar a desenvolupar la partida, com ara els seus gustos. Fins hi ha jugadors que escriuen relats de les peripècies anteriors dels seus personatges. Alguns llibres de regles fins i tot recomanen visitar una biblioteca i documentar-se a fi de disposar de prou elements per dissenyar un personatge.³¹

L'ambientació de les partides.

Com s'ha dit, hi ha exemples de jocs que no tenen una ambientació concreta. En aquests casos, és necessari que el director de joc la inventi. En els casos que l'ambientació estigui concretada, el director només haurà de procedir a explicar-la als altres jugadors.

Tot sovint hi ha marge per tal que el director de joc inventi més o menys elements per a caracteritzar l'entorn en què es desenvoluparà l'aventura. Però quan no hi ha ambientació ho haurà d'inventar tot, per exemple l'existència de pobles i detallar els llocs més importants d'aquests —l'hostal, la ferreria, la botiga, etc.— i les coses que els PCs hi podran trobar. Així mateix, podrà inventar la presència de *NPCs* —caràcters no jugadors—, que seran controlats pel propi director de joc i per als més importants haurà de desenrotllar una sèrie de característiques relatives al seu aspecte, personalitat i motivacions.

Els tipus d'aventura.

Es pot parlar de diferents categories. L'*aventura simple* seria la més senzilla i consistiria a acomplir un únic objectiu. Les *campanyes* consisteixen en aventures encadenades, on els PCs van evolucionant i s'enfronten a dificultats cada cop més grans. La durada d'aquestes aventures depèn de la seva complexitat i poden arribar a desenvolupar-se al llarg de diversos dies; per a iniciar-se en rol és preferible triar aventures curtes, d'una única jornada.

Quant a les aventures fantàstiques medievals, és freqüent que tinguin el seu inici en una taverna. De manera que els PCs hauran d'haver inventat com s'han conegut i què hi fan a la taverna.

L'inici del joc.

Es pot dir que un joc de rol comença a funcionar quan els jugadors visualitzen i senten allò que està succeint, tal com si visualitzessin una pel·lícula en les seves ments. Hi ha, doncs, el que podríem definir com una feina d'interiorització prèvia i imprescindible, i en aquesta feina el paper del director de joc hi és molt important, a ell li competeix narrar què passa, ha d'ambientar la partida explicant com és l'interior dels llocs on es troben els PCs, quines olors es perceben, quin és el temps meteorològic, etc. Aquesta narració ha de dur els participants vers una fita: una novetat en l'acció —algú que arriba, un soroll a l'exterior, etc.— que obligarà els PCs a intervenir pel seu compte.

Un cop s'inicia la narració del director, els PCs han de fer front a les dificultats que aquests els proposa. Per exemple, pot inventar que un NPC fa la seva aparició en la taverna on es troben units els PCs i que cal que aquests descobreixin si el nouvingut duu armes, però que la roba que vesteix impedeix copsar-ho a simple vista i es fa necessari que el PC interessat a saber si va armat faci una tirada de daus d'*Intel·ligència*. Prèviament, el director de joc haurà decidit un *grau de dificultat* per a aquesta acció —per exemple, 9— i depenent de si la puntuació obtinguda, sumada a la puntuació de què disposa el propi PC per a aquest atribut, superi o no el grau de dificultat, el director revelarà o no la incògnita.

Els diferents PCs decidiran quina actitud prenen davant de cada situació presentada pel director i hauran de fer tirades relatives a qualitats o habilitats donat cada cas.

En partides jugades per experts, a més, el director pot exigir que els PCs intervinguin emprant el llenguatge propi de l'època, classe social, etc. representats, a fi de donar més ambient.

El director pot idear, per exemple, que el citat personatge nouvingut a la taverna proposi al grup de PCs la missió a accomplir, la qual podria ser, posat el cas, que l'ajudin, a canvi d'una recompensa, a alliberar un amic seu segrestat en un castell. Suposant que acceptin, partiran vers l'expressat castell.

Plantejament de situacions problemàtiques.

A mesura que els PCs evolucionen imaginàriament per un espai geogràfic igualment imaginari —seguint l'exemple de missió que hem apuntat—, el director els anirà plantejant successives situacions problemàtiques que hauran de resoldre segons el seu enginy i sort amb els daus. Així mateix, el director s'haurà d'esforçar en fer que el joc sigui àgil portant la seva narració vers qüestions realment importants i fugint d'innecessàries divagacions, per exemple hauria de decidir que el viatge comencés ràpidament per no perdre temps en preparatius i prolegòmens.

Entre les coses que haurà preparat el director s'hi pot trobar un mapa sobre el qual el grup de PCs s'hauran d'orientar a fi de realitzar el viatge imaginari vers el castell de l'exemple i també haurà d'inventar de quina manera l'obtenen. Igualment podria haver preparat un seguit d'obstacles o trobades aleatòries que els viatgers es podrien trobar en el seu periple, i que apareixerien en diferents punts del recorregut segons decidís la sort dels daus tirats en cada estació pel mateix director, qui, a més, haurà d'anar descrivint tot el que es troben i veuen els PCs en llur viatge.

Una altra possibilitat seria que el director decidís no preparar encontres aleatoris, sinó que els hagués preparat un obstacle concret, en aquest cas, però, cabria encara la possibilitat de decidir amb els daus quin dels PCs hi hauria de fer front. Totes aquestes accions es desenvoluparien mitjançant diàlegs entre els PCs i/o NPCs, diàlegs que caldria emmarcar en la narració feta pel director de joc i arribats a un punt de màxima tensió es decidiria amb les tirades de daus si les qualitats i destreses dels PCs els permetrien superar els obstacles successius.

Hi ha també la possibilitat que el director decideixi fer tirades de daus en secret per a decidir aspectes aleatoris de l'aventura o fins tirades contra les qualitats i destreses dels jugadors que dirigeix i que poden implicar —cas que perdin— un augment de la dificultat en una acció. Aquestes tirades secretes augmentaran l'emoció de la partida, però el director les haurà d'anotar en els fulls de què disposa a fi de poder comprovar posteriorment la seva veracitat.

Entre els atributs dels PCs s'hi pot comptar la *Vida*, a la qual caldrà atorgar òbviament una puntuació, que es pot augmentar ocasionalment —per

tirades de daus— o disminuir —cas que una tirada no sigui prou bona per a superar el grau de dificultat decidit pel director o que aquest decideixi que una acció ha fet minvar els punts de vida a tal PC—.

Un combat, per exemple, pot suposar diverses rondes de tirades de daus abans no s'hagi pogut decidir el desenllaç.

Un cop arribat a l'objectiu, la missió es pot culminar positivament o negativa, sempre segons l'habilitat i la sort dels participants.

12.7.3.6.Revisió de jocs de rol d'ambientació medieval existents en el mercat.

Un cop d'ull al mercat permet descobrir amb facilitat que allò que predomina entre els jocs de rol de temàtica medieval és un marcat component fantàstic. Tot i que la denominació d'aquest gènere és la fantasia medieval, del nostre punt de vista potser seria més adient denominar-lo simplement *fantàstic*. Dimonis, mags, follets i tota mena de personatges anàlegs són el pa de cada dia en aquests jocs i això possiblement sigui el que els ha permès assolir tant d'èxit.

Entre d'altres d'existents, voldríem destacar els següents:

-*Vampire. Masquerade* (White Wolf Inc., 1990): entre d'altres ampliacions del joc original, n'hi ha una que permet traslladar l'ambientació a l'edat mitjana, de manera que podríem qualificar aquesta darrera versió medieval de *Vampire* —titulada *Vampiro. Edad Oscura*— com a fantasia medieval. La influència d'aquest joc és bastant gran i n'ha inspirat d'altres, però el seu marcat caràcter fantàstic fa que no sigui massa apropiat per a objectius didàctics i per aquest motiu no aprofundirem més en la seva anàlisi.

-*Aquelarre* (JOC Internacional SA, 1990): Segons les revistes especialitzades és el joc espanyol que més èxit ha assolit i ho atribueixen al binomi format per un sistema de joc senzill i manejable i una atractiva ambientació en l'Espanya de la baixa edat mitjana (www.dragonmania.com, 20/11/2000). No es tracta pas d'un joc 100%

històric sinó que inclou una gran quantitat d'elements fantàstics, entre els quals destaquen la màgia i el dimoni.

-*Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)*. (Tactical Studies Rules, Inc., 1989):³² Es tracta d'un clàssic de la fantasia medieval. El contingut del joc és excessivament fantasiós per a poder ser útil del punt de vista d'una didàctica de la història. Però el prestigi de què gaudeix entre els seguidors del rol l'ha convertit en punt de referència. Sovint es parteix del llibre de regles d'AD&D quan es vol que un joc nou sigui considerat estrictament de rol.

Els seus inicis es remunten al 1973, quan TSR, publicà la primera versió de *Dungeons & Dragons (D&D)*, com a joc de guerra. Al llarg de la dècada de 1970 s'anà consolidant com el primer joc de rol de gran èxit i el 1979 aparegué el primer llibre per a *Advanced Dungeons & Dragons*, on s'introduïren nous elements que ampliaven la sofisticació del joc i la complexitat de les seves regles. Amb la nova versió encarà augmentà més la popularitat del joc.

El 1989 va aparèixer la segona edició de *AD&D*, que el convertí un joc basat en un sistema de punts i el 1995 va aparèixer el primer d'una nova sèrie de llibres de regles, que segons alguns afeccionats, han transformat encara més el joc inicial.

El 1997 Wizards of the Coast comprà TSR, però això no ha suposat pas cap reducció de la popularitat d'aquest joc.

-*The Church Knights: A* aquest joc que hem descobert a Internet li escau una menció especial per les seves referències als ordes militars medievals i per la possibilitat de ser desenvolupat (si es vol) dins d'uns marges acceptablement històrics. Per això, el sotmetrem a una anàlisi més detallada:

1.Dades tècniques.

Autor: Jamie Seidel.

Col·laboradors: Adam Grey, Michael Laverencic, Simon Miles.

Títol: *The Church Knights: The Cainnite Crusade*.

Publicat a Internet l'any 1994 (home.gzinc.com/faceman/dave_html/mage/ck3.0/CK-Book1.html, consultat el 22/11/2000).³³

2.Anàlisi.

The Church Knights és un joc de rol de temàtica relacionada amb els ordes religioso-militars i que presenta un enfocament esotèric-fantàstic. Està inspirat en el conegut joc *Vampire* i, tot partint d'una fonaments històrics en part reals i en part fantasiosos, planteja una oposició entre els dits ordes religioso-militars internacionals i uns vampirs. Dita oposició —anàloga a l'oposició entre el *bé* i el *mal*— es remuntaria al temps de les croades i hauria perdurat malgrat totes les peripècies viscudes pels dits ordes fins als nostres dies. Així, una de les formes a través de les quals haurien aconseguit sobreviure els templers hauria estat mitjançant la seva conversió en la francmaçoneria, igualment haurien aconseguit mantenir-se en un imaginari refugi ubicat a Escòcia.

Aquest joc manté alguns aspectes presents en la realitat històrica dels ordes medievals. Així, la definició que es fa de la seva estructura organitzativa està directament inspirada en la realitat. Ara bé, l'element central del joc no és tant la realitat històrica dels ordes religioso-militars, com les relacions fantàstico-esotèriques que se'ls atribueixen.

De fet, el seu autor declara que els vampirs no van ser inicialment un centre d'interès, ja que va començar interessant-se només pel paper dels ordes religioso-militars internacionals en les croades, però que davant l'augment de l'interès del públic pels mites i misteris relacionats sobre tot amb el Temple i reflectits en publicacions de tota mena va començar a interessar-s'hi, especialment perquè tot aquest interès no havia despertat encara l'interès dels editors de jocs.

En un altre nivell, copsem clarament que es tracta d'un joc de caràcter bèl·lic i futurista. L'oposició entre cavallers i vampirs —i altres personatges fantàstics que se'ls associen— es desenvolupa fonamentalment a través del combat i en aquest combat s'utilitzen tot un seguit d'armes fantàstiques fruit de la imaginació de l'autor i els seus col·laboradors.

Tot i que la participació en aquest joc pot permetre l'adquisició de molts coneixements sobre els ordes religioso-militars medievals i la seva època, aquest no és un dels seus objectius. L'objectiu és específicament lúdic i la categoria de joc de rol dins la qual s'engloba és la fantasia medieval. Són precisament aquests elements fantàstics el que se suposa que ha d'actuar com a element d'atracció.

L'acció es planteja a partir de la següent situació: el món es troba pràcticament sota el control dels vampirs, que dominen governs, religions i altres instàncies de poder, però encara resta una esperança. Els defensors de la *fe vertadera*, entre els quals s'hi troben els Cavallers de l'Església, encara poden restaurar el control de la humanitat sobre el seu propi destí. Els cavallers dels ordes religioso-militars —segons el plantejament del joc— estan en possessió de *poders sants* i poden lluitar contra la situació descrita.

El plantejament del joc posa molt d'èmfasi en el caràcter històric dels ordes militars a fi de facilitar el desenvolupament del joc en un escenari medieval. Malgrat que les instruccions del joc ens situen habitualment en els nostres temps, en realitat l'escenari es pot ubicar també en l'edat mitjana.

12.7.3.6.1. Anàlisi del joc de rol *GURPS*.

Aquest joc constitueix, com veurem tot seguit, un cas a part. Podríem dir que es tracta d'un conjunt de regles-marc per al desenvolupament de jocs de rol.

1. Dades tècniques.

Autor: Steve Jackson.

Títol: *GRUPS*.

Editorial: Steve Jackson Games Inc.; White Wolf Inc.

Any de publicació: 1986.

2.Anàlisi.

El terme GURPS vol dir *Generic Universal Rol Playing System*, és a dir Sistema de Rol Genèric i Universal.

No es tracta pròpiament d'un joc d'ambientació medieval. Com el mateix nom indica, amb aquest sistema es pot jugar en qualsevol tipus d'escenari, en la Roma clàssica, en l'edat mitjana, en el Renaixement, avui dia o en el futur. D'altra banda, l'aventura pot estar regida per unes normes estrictament realistes o per unes d'absolutament fantàstiques. Igualment, es poden reunir tots els tipus d'aventura mitjançant el sistema de viatge en el temps.

Han estat publicats més de 150 llibres, amb escenaris històrics, fantàstics i futuristes, i fins adaptacions d'altres coneguts jocs de rol a les regles de GURPS.

Donades les característiques que acabem de referir i tenint en compte la possibilitat d'adaptar GRUPS a les nostres necessitats, analitzarem més detingudament el seu sistema de joc.

El sistema de creació de personatges es basa en l'assignació de punts de personatge per a desenvolupar les seves capacitats. Un personatge es sosté en 3 blocs bàsics: Atributs, Avantatges i Desavantatges i Habilitats.

El personatge es crea sobre 4 Atributs bàsics: Destresa, Força, Intel·ligència i Vigor. La puntuació normal és de 10, aconseguir millors atributs costa punts de personatge i adquirir-los per sota de la mitjana permet obtenir punts.

A continuació d'aquests atributs, cal seleccionar Avantatges i Desavantatges. Els primers són habilitats innates i costen punts. Els segons són defectes innats o adquirits i donen punts.

Quant a les Habilitats, es tracta de coneixements adquirits durant la vida del personatge. Per exemple saber lluitar amb una espasa, menar un cavall o tenir coneixements sobre matemàtiques.

A GURPS no existeixen classes de personatge, cada jugador es construeix el seu personatge a mida. Així com a d'altres jocs de rol, la classe delimita les habilitats d'un personatge, aquí no existeix tal límit i és lícit inventar un guerrer que a la vegada sigui capaç d'esculpir i tingui coneixements de medicina.

El sistema de joc es basa en 3 daus de 6 cares, amb els quals es comprova de quina manera utilitza cadascú les seves habilitats.

Hi ha la possibilitat de jugar sota diferents nivells de regles: senzilles o més complexes i detallades.

12.7.3.7.Revisió de jocs de rol per a ordinador d'ambientació medieval existents en el mercat.

Per als seguidors puristes d'aquest tipus de jocs, aquells que estan dissenyats per ser jugats mitjançant un ordinador no són prou ortodoxos. Però ja hem dit que simplifiquen molt els requisits per poder dur-los a la pràctica, fonamentalment pel fet que permeten que hi hagi un únic jugador. La veritat és que d'un temps ençà proliferen les versions per a ordinador dels jocs de rol de més èxit.

Alguns dels jocs que analitzarem potser no són autèntics jocs de rol, però contenen nombrosos elements que ens permeten incloure'ls en aquesta categoria. A més, hem pogut comprovar que entre aquests jocs per a ordinador no és infreqüent la temàtica templera.

1.*Broken Sword III*

1.Fitxa tècnica:

Títol: *Broken Sword II*.

Editor: Virgin/ Revolution.

Any d'edició: 1996.

2.Anàlisi:

George Stobbart, un turista americà a París, seu en un cafè, presencia un atemptat amb bomba i decideix investigar què hi ha al darrera. Tot partint del present cal resoldre una sèrie de misteris relacionats amb els templers. En tant que joc té un valor apreciable, però la informació que aporta sobre els frares-guerrers ben poca cosa té a veure amb la realitat. Aquest joc té molts aspectes que recorden *Gabriel Knight*.

2. Gabriel Knight 3.

1. Fitxa tècnica:

Títol: *Gabriel Knight 3*.

Editor: *Havas Interactive*.

Any d'edició: 1999.

2. Anàlisi:

Es tracta d'una sèrie de jocs —el primer editat el 1993— basada en les novel·les de Jane Jensen. En la tercera versió, aquí analitzada, el joc està ambientat en una ciutat francesa —Rennes-le-Chateau— i consisteix en desentrellar un misteri lligat a una església templera, el Sant Graal i el culte als vampirs, per a la qual cosa cal anar superant contínues dificultats i perills. La investigació històrica —o millor dit, la investigació mítica— és una de les parts principals del misteri i la feina dels dos protagonistes —Gabriel Knight i Grace— consisteix bàsicament en anar recopilant objectes (www.gamespot.com, consultat el 24/04/01; www.adventurecollective.com, consultat el 24/04/01).

El fil conductor del joc és una barreja d'elements fantasiosos suposadament lligats amb l'orde del Temple, per exemple el mite del Sant Graal i la seva relació amb els templers.

3. Castillo.

1. Fitxa tècnica:

Títol: *Castillo*.

Editor: Zeta Multimedia.

Any d'edició: 1997.

2. Anàlisi:

A partir de les seccions i dibuixos d'un castell anglès del segle XIV fets per Stephen Biesty (Biesty; Platt, 2000) s'organitza una aventura medieval que té punts de contacte amb els jocs de rol.

Podríem resumir el present joc dient que presenta dos nivells de lectura. D'una banda consisteix en el llibre de Biesty i Platt (2000) en presentació informàtica, i incorporant-hi diversos recursos propis

d'aquest suport, com ara la possibilitat d'ampliar i reduir les imatges, *links* amb arxius de text sobre les il·lustracions, imatges mòbils i só. Donat que més endavant hem de parlar d'aquest llibre,³⁴ no aprofundirem més en aquestes qüestions i passarem a l'altre nivell de lectura.

Al costat del ja exposat, inclou també el joc pròpiament dit. Aquest joc es desenvolupa a través de les seccions de Biesty i d'uns espais en 3D, mitjançant el recurs a la realitat virtual. El jugador ha d'assumir un rol —cavaller o minyona— i moure's d'incògnit per dins del castell amb la finalitat de trobar certes informacions i uns fragments de mapa que estan amagats. Tot i que no es tracta d'un simple passeig, sinó que el jugador corre certs perills dins del castell i que la qualitat gràfica dels espais tridimensionals és notable, ens sembla una proposta lúdica amb clares limitacions enfront d'altres de més emocionants —del punt de vista dels gustos dels joves adolescents—, malgrat que molt menys rigoroses amb la versemblança històrica i menys útils del punt de vista didàctic.

Amb alumnes adolescents prou motivats, però, creiem que aquest joc pot constituir una eina didàctica útil.

12.7.3.8. Prospecció de les possibilitats de desenvolupament d'activitats d'ensenyament-aprenentatge sobre el Castell del Temple a partir de jocs.

Un cop fet el repàs precedent a la qüestió dels jocs, tot partint d'allò que avui dia podem trobar en el mercat, creiem que es poden establir dues línies bàsiques d'investigació en aquest terreny:

12.7.3.8.1. Els jocs d'estratègia i simulació.

Aquesta línia sembla adient —segons ens ho mostra el mateix mercat dels jocs— per a desenvolupar els continguts de caràcter militar.

No hi ha dubte que parlar d'estratègia i simulació gairebé equival a parlar de jocs per a ordinador. Però creiem que les característiques pròpies dels actuals centres d'ensenyament requereixen també una resposta en la línia dels

jocs de tauler. En efecte, no podem parlar del joc de tauler com un element absolutament mancat de vigència i diversos factors ens aconsellen tractar la qüestió amb més calma.

Les dotacions de material informàtic amb què compten els centres públics d'ensenyament secundari són prou importants, però encara insuficients si se'n pretén fer un ús sistemàtic. Tothom té clar que la matèria d'Informàtica requereix d'ordinadors per a poder ser impartida, però si parlem de la resta de matèries —i ho diem per experiència pròpia— ens trobem amb un accés més problemàtic als ordinadors: el/la professor/a de Matemàtiques o d'Història no pot fer classe sistemàticament a l'aula d'informàtica. Per això, creiem convenient no limitar-nos a les possibilitats que ens pugui oferir l'ordinador.

De fet, el nostre diseny no està pròpiament adreçat a un ús dins les aules, sinó a actuar com a suport de la visita didàctica al Castell del Temple. Però, d'una banda, creiem que podem contribuir a obrir línies de treball específicament adreçades a l'aula i, d'una altra, que la informàtica no és la pedra filosofal que tot ens ho ha de resoldre i, per tant, cal no deixar de costat altres possibilitats.

12.7.3.8.2.Els jocs de recorregut.

Els jocs del *Parxís* i de l'*Oca* són probablement els jocs de recorregut més coneguts en la nostra cultura. Un altre joc molt conegut és el *Monopoly*, però en aquest s'hi combinen elements propis de l'estratègia: no és, per tant, un joc de recorregut *pur*.³⁵

Possiblement la característica més rellevant dels jocs estrictament de recorregut sigui la seva simplicitat. En efecte, es tracta de jocs amb regles no gaire complexes i que permeten integrar-s'hi ràpidament.

Tot i que els jocs de recorregut potser no tinguin la capacitat d'atracció dels moderns jocs per a ordinador o dels jocs de rol, són un clàssic i creiem que cal no menysprear-los. Des del nostre punt de vista la simplicitat pròpia del seu funcionament constitueix un punt a favor per al seu ús didàctic, donat que no requereix un esforç especialment important aprendre les seves normes.

Amb tot, caldrà que tinguem en compte que un excès de simplicitat pot ser el camí més ràpid vers l'avorriment dels jugadors.

12.7.3.8.3.Els jocs de rol.

Seguint els mateixos criteris aplicats en el punt precedent, aquí el contingut dels jocs existents en el mercat ens mostra com no és infreqüent l'aparició de temes relatius als ordres militars.

12.7.3.9.Consideracions finals sobre el disseny de jocs amb finalitat didàctica.

Pensem que les dues premisses imprescindibles de què haurem de partir a l'hora de procedir al disseny de qualsevol joc —a banda, lògicament, que s'obtingui un aprenentatge— són que aquest resulti divertit i la seva aplicació sigui simple. Amb això darrer volem dir que permeti jugar amb els mínims preparatius possibles, és a dir, que disposar d'uns extensos coneixements —sobre les regles del joc, sobre els continguts a què es refereix, etc.— no sigui una condició necessària per a poder començar a jugar, o, dit de manera més planera, que l'alumnat no hagi d'estudiar per a poder jugar.

12.8.La interactivitat en els espais per a la presentació del patrimoni.

S'entén per interactivitat qualsevol mòdul o element d'exposició que requereix i suggereix la participació del visitant, mitjançant la manipulació o el recurs als sentits. I malgrat que Bélanger (1998:7) n'exclou de la definició els jocs i les bases de dades informatitzades, nosaltres creiem que —especialment en aquest segon cas— no hi ha raons de pes per a no incloure'ls també.

La capacitat de comunicació —i per tant la seva funció educativa—, la capacitat d'atracció de públic per part dels museus i altres institucions destinades a la presentació del patrimoni semblen avui dia lligades a les estratègies interactives. Des de la creació de la *Discovery Room* del museu d'història natural de la Smithsonian Institution i, especialment, des que, a començament de la dècada de 1970, l'*Exploratorium* del Palace of Fine Arts de San Francisco (Estats Units d'Amèrica) posà en pràctica la idea de la interacció entre l'objecte exposat i el visitant, la interacció ha esdevingut gairebé un

sinònim de modernitat en les tècniques d'exhibició i ha estat aplicada a multitud de llocs i de temàtiques.

L'*Exploratorium* de San Francisco pretén l'objectiu d'incidir en l'educació pública a partir de les seves exhibicions i té la voluntat d'esdevenir un nucli per a la interacció entre la ciència i el públic. Les seves tècniques per al desenvolupament de dispositius interactius estan recollides en els tres volums del seu *Exploratorium Cookbook*, el primer dels quals fou publicat el 1975 (www.exploratorium.edu, consultat el 4/09/2001).

Un altre centre des del qual s'han fet importants aportacions a la interactivitat en les exposicions és el Musée de la civilisation del Québec, en el si de la qual institució ha estat elaborada recentment una *guia pràctica* sota la direcció de Louise Bélanger (1998). Segons aquesta *guia*, la interactivitat comporta diversos avantatges, a la vegada que tot sovint les fórmules més simples són també les més eficaces. Dits avantatges consistirien, entre d'altres, en:

- la capacitat de captar l'atenció d'una part apreciable dels visitants.

- la seva eficàcia a l'hora de transmetre informacions.

- la possibilitat de trencar els prejudicis que fan creure als visitants que la presentació de qüestions quotidianes no els ha d'aportar res de nou, mitjançant la cessió de la iniciativa a la creativitat del visitant i l'efecte sorpresa que generen els dispositius d'interacció.

- la possibilitat de captar l'atenció del visitant amb l'objectiu de transmetre-li unes informacions paral·leles, i que no sempre està disposat a rebre.

- la possibilitat de presentar un mateix problema des de diversos punts de vista.

- la càrrega lúdica inherent a tots els dispositius interactius.

Cal considerar les possibilitats de la interactivitat des d'un punt de vista obert i fugint dels reduccionismes: les formes a través de les quals es pot concretar són molt diverses. Amb tot, no es pot considerar cap panacea, sinó un mitjà més, situat al costat d'altres de més o menys apropiats a una temàtica o a una *clientela* (Bélanger, 1998:10).

El model proposat per Bélanger (1998:10-11) per a l'elaboració de dispositius interactius consta de diverses fases:

-anàlisi de les necessitats i dels imperatius (públic potencial, missatge a transmetre, pressupost, context i durada de la presentació de l'interactiu, etc.)

-selecció dels paràmetres i del tipus de configuració.

-concepció dels components de la presentació definitiva (de fet, la situació ideal consistiria en la realització i avaluació de prototipus).

-fabricació.

-la darrera fase consistiria en una avaluació sumativa que permetés copsar la mesura dels objectius assolits.

Així mateix, la citada guia pràctica dirigida per Bélanger (1998:12-13), proposa la següent tipologia de mecanismes interactius:

-jocs-qüestionari.

-jocs d'associacions i de seqüències.

-jocs d'exploració i de descoberta.

-jocs d'habilitat o de pràctica física o intel·lectual.

-jocs de rol i de simulació.

-experiències científiques i tecnològiques.

-experiències sensorials.

-jocs lliures (el joc pel joc).

12.9.El tractament dels castells i de la Història medieval a l'ESO.

Un altre aspecte que cal revisar és la manera com els llibres de text i altres recursos didàctics destinats a l'ESO tracten la problemàtica que aquí ens ocupa: el castell medieval i la Història d'aquest període. A tal fi, procedirem a fer un repàs d'algunes de les obres d'ús més freqüent als centres docents. Analtzarem fonamentalment llibres de text, però també prestarem atenció a altres recursos dissenyats igualment per a l'ensenyament-aprenentatge de la Història medieval.

-Anàlisi de l'obra: Argilés, M.; S. Cucurella; M. Domínguez; J.L. Pérez de Rozas (1997): *Ciències Socials. Geografia i Història. ESO 2. Crèdits comuns*. Barcelona: Casals.

En la nostra opinió, no es contextualitza prou la importància del castell en l'Edat Mitjana. S'esmenta l'existència de castells i poc més.

Quant a l'aparell gràfic de suport al desenvolupament de la idea de castell, s'ha optat per incloure una fotografia, però la imatge triada -el castell de Turégano, Segòvia- no correspon a cronològicament a l'Alta Edat Mitjana, tot i haver-la ubicat en aquesta part dels continguts.

Podríem resumir la metodologia didàctica d'aquesta obra dient que el text esdevé el fil conductor bàsic dels continguts i que es presenta complementat amb algunes fotografies, mapes, esquemes i alguna que altra font textual. A partir d'aquest seguit d'elements es plantegen exercicis d'observació i raonament a partir de les il·lustracions i fonts.

Una altra qüestió que també hem hagut de sotmetre a anàlisi és l'activitat intitolada *Castells a Catalunya* —p. 178—, en la qual els autors proposen als alumnes que raonin, tot partint de l'observació d'un mapa, sobre la distribució i densitat de castells a la Catalunya Vella i a la Catalunya Nova. Del nostre punt de vista qualsevol conclusió que s'obtingui de l'observació del mapa proposat pels autors ha de ser necessàriament errònia i explicarem per què: no entenem quin ha estat el criteri de selecció que ha portat a incloure uns castells i a excloure'n d'altres —per exemple, perquè s'inclouen castells d'origen musulmà com el de Miravet o la Ràpita si se suposa que s'està estudiant el feudalisme català?, o per què hi ha castells construïts en èpoques diverses— i sobretot no entenem per què només han estat inclosos vint-i-dos castells, si només en el segle XI la xifra voreja el miler.

-Anàlisi de l'obra: Ardit, M.; A. Bardavio; E. Ferreres; A. Furió; J. Llorens (1999): *Ciències Socials. Història: de l'any mil a les revolucions. Crèdit comú. Primer cicle. 2n curs*. Barcelona: Grup Promotor-Santillana.

El castell medieval és presentat mitjançant una fotografia del castell de Loarre (Osca). Es tracta d'un exemple important de castell de l'època de la feudalització i més proper a l'arquitectura militar catalana que els exemples triats en altres obres, però opinem que la seva contextualització és insuficient, així com també considerem que el tractament general del castell és insuficient, sobretot si el comparem amb el tractament donat al monestir —un element quantitativament molt menys freqüent—.

El monestir gaudeix d'una forta presència en els continguts d'aquesta obra. Se'l tracta en tant que unitat econòmica, política i de vida quotidiana. La seva presentació recorre a un aparell gràfic de suport —p. 10— consistent en el dibuix d'un model de monestir medieval. Aquesta presentació gràfica, però resulta més que discutible: es pretén identificar les dependències interiors quan l'element és mostrat únicament des de l'exterior, de manera que es genera una iconografia incomprensible.

En aquesta obra la imatge —fotografies, gravats, dibuixos, mapes, esquemes— assoleix un pes important. Així mateix, s'inclouen algunes fonts textuais. A partir d'aquest conjunt de recursos s'articulen unes estratègies didàctiques consistents en un seguit d'activitats d'observació i raonament.

Un altre dels aspectes destacables considerem que és el tractament especial que s'atorga a la vida quotidiana.

-Anàlisi de l'obra: Sánchez, J.; J. Santacana; G. Zaragoza; A. Zárate (1998): *Ciències Socials. Geografia i Història. ESO. Primer cicle, 2*. Barcelona: Cruïlla.

La presentació dels temes relatius a l'Edat Mitjana fa ús aquí d'una iconografia més comprensible que altres exemples:

-El castell —p. 127— és presentat no a través d'una sola imatge, sinó mitjançant una sèrie que mostra l'evolució entre els segles XI i XIII-XIV.

-La presentació de dibuixos que reproduïxen màquines de guerra medievals —p. 157— contribueix a contextualitzar iconogràficament la qüestió de la guerra i els setges.

-El molí fariner —p. 152— es presenta mitjançant un dibuix que mostra detalls de l'interior de l'edifici.

El nostre comentari —que no crítica contra l'obra— es centrarà en el model arquitectònic triat per a desenvolupar iconogràficament la idea de castell: es tracta del model francès i anglès que parteix de la *mota* amb palissada de fusta i esdevé castell de pedra. Aquesta tria no és contradictòria amb la seva ubicació —quant als continguts— en un context europeu, però les mancances de l'arsenal iconogràfic a l'abast del didacta queden en evidència quan els autors passen a un

context ibèric o català i no poden incloure cap model iconogràfic comparable al francès, veient-se obligats a recórrer a fotografies.

Quant a la metodologia didàctica, també és més elaborada i completa que en altres exemples. S'utilitzen fotografies, dibuixos, gravats, mapes, plantes i seccions d'edificis, esquemes i fonts textuais, a partir de les quals s'articula un seguit d'exercicis d'observació i anàlisi, però també s'introdueixen "tècniques de treball" —per exemple, desenvolupar un tema tot partint d'un esquema (pàgina 147)— i s'intenta apropar l'alumnat a les activitats d'investigació mitjançant la recerca bibliogràfica —p. 141— o aplicant un model teòric a l'estudi de l'arquitectura —p. 145, "*Fes-ho tu*"—.

-Anàlisi de l'obra: Santacana, J. ; G. Zaragoza (2000): *Mil·leni. Ciències Socials. Primer cicle. Educació Secundària Obligatòria. Crèdit comú 4. De serfs a ciutadans*. Barcelona: Cruïlla.

Els mateixos autors de l'obra anteriorment analitzada rectifiquen en la línia comentada per nosaltres i en la reedició del seu llibre de text substitueixen l'anàlisi evolutiva d'un castell francès per la d'un exemple català. D'aquesta manera, el desenvolupament iconogràfic de la idea de castell es fa ara a partir de la fortalesa de Calafell —p. 11—, mercès a que un dels autors és un gran coneixedor d'aquest castell tant del punt de vista històrico-arqueològic (Santacana Mestre, 1986) com de l'aproximació didàctica a aquest monument (GRUPO 13-16, 1989-1990).

Considerem que es tracta d'una solució vàlida dins el context de la situació del desenvolupament de la Didàctica de les Ciències Socials a Catalunya, però clarament insuficient. Respon el Castell de la Santa Creu de Calafell a l'evolució típica —representativa— del castell medieval català? Nosaltres creiem que no del tot, ja que un element tant representatiu de la castellologia catalana com la torre-refugi circular del segle XI no és present a Calafell.

En un altre costat, reconeixem la validesa de l'exemple calafellenc per a representar la fase primerenca del castell a base d'una empalissada de fusta, així com la seva idoneïtat per a constituir-se com a punt de partida de la implementació de recursos didàctics, gràcies al fet d'haver-se procedit a l'excavació arqueològica completa de tota l'àrea castral.³⁶

-Anàlisi de l'obra: García, M.; C. Gatell; M. Llorens; R. Ortega; J. Roig (1998): *Mediterrània 3. Ciències Socials. Educació Secundària. Primer cicle. Crèdit comú 3. L'antiguitat i el feudalisme*. Barcelona: Vicens Vives.

Destaca la presència d'un apartat intítulat *El castell medieval* —pp. 104-105—, dins del qual seria d'esperar trobar elements que permetessin fer comprensible aquesta, del nostre punt de vista, peça imprescindible de la societat medieval. Les nostres expectatives, però resten defraudades en comprovar com allò que s'hi explica consisteix en les “*diversions favorites*” del senyor feudal i a la “*vida avorrida*” de la senyora del castell.

Aquests autors també han optat per atorgar un paper fonamental a les representacions iconogràfiques i inclouen una il·lustració plantejada en la línia de les seccions de Biesty (Biesty; Platt, 2000). Del punt de vista artístic hem de reconèixer la vàlua d'aquesta il·lustració, però no podem fer altra cosa que criticar-la del punt de vista històric i didàctic per diversos motius. No se'ns diu si representa un exemple real —en la nostra opinió sembla tractar-se d'una fortalesa imaginària—, si vol ser representatiu d'algun lloc —no respon a les característiques de la castellologia catalana, ni hispànica— o d'alguna època.

Així mateix, hem de dir que la il·lustració ens mostra quelcom més proper a Versalles que no pas a la residència-tipus d'un noble medieval, dins de la qual categoria sembla que ens la presenten.

-Anàlisi de l'obra: Trepat, C.-A.; D. Freixenet; I. Ribas; E. Tatché (1997): *Ciències Socials. Crèdit comú 4. 1er Cicle ESO*. Barcelona: Barcanova.

Novament ens trobem amb una obra on no s'ha sabut transmetre la importància que van tenir els castells dins de la societat medieval, ni s'ha aprofitat les característiques pròpies del Patrimoni com a element que facilita la comprensió de continguts i que estimula l'interès dels alumnes adolescents. No volem dir amb això que sigui obligatori combregar amb els nostres punts de vista didàctics, però estem convençuts que sorprendria a qualsevol medievalista no trobar —cosa que realment passa— el mot *castell* en el llistat de paraules clau amb què els autors encapçalen l'apartat dedicat a l'estudi del feudalisme en aquest llibre —p. 44—. Així com també creiem que qualsevol medievalista es

sorprendria que es qualificués el castell únicament com el lloc on vivien “*desvagats*” els nobles, excloent qualsevol altra referència a la diversitat de funcions que desenvolupaven aquelles fortalises.

Quant a l’afirmació —p. 54— que “*els castells medievals es limitaven a una torre encerclada per una muralla*”, del punt de vista arqueològic inexacte —tret potser dels segles X i XI—, considerarem que resulta justificada pel nivell dels alumnes a qui va adreçada —1er cicle d’ESO— i per la seva ubicació curricular —efectivament creiem que no es justifiquen les tipologies exhaustives a dins d’un llibre de text per a un crèdit comú—.

-Anàlisi de l’obra: Palos Gil, R. (1998): *Castells, monestirs i catedrals*. Barcelona: ed. Casals.

Es tracta d’un petit volum pensat com a Crèdit Variable³⁷ per a ESO, amb la voluntat de permetre —en paraules del mateix autor— fer “un recorregut per l’art medieval.”

En la nostra opinió el títol no es correspon amb el contingut de l’obra, ja que l’epígraf *castells*, situat en primer terme per l’autor, rep un tractament ínfim i, del nostre punt de vista, inapropiat. En efecte, així com altres edificis considerats tradicionalment *obres d’art* —fonamentalment edificis de caràcter religiós— són presentats amb l’ajut de fotografies i planimetria, els castells, no únicament resten reduïts a 3 escadussers exemples, sinó que només se’ls mostra en fotografies³⁸ i, sobretot, no són objecte d’anàlisi.

R. Palos dedica només un breu paràgraf —p. 7— a exposar tot el que ha de dir sobre els castells medievals i no proposa cap activitat didàctica a partir dels tres castells —el de Peñafiel (Valladolid), el de Bellver (Mallorca) i el de Cardona (Catalunya)—. Així, doncs, es pot donar l’equivoc de pensar —partint d’allò que se’ns diu al títol— que aquesta obra ens proporcionarà eines per a poder treballar dins l’aula els castells medievals, quan la realitat és gairebé el contrari.

-Anàlisi de l’obra: Biosca, E.; M. Sancho; T. Vinyoles (2000): *Viure en un castell de la frontera: Passeig virtual pels segles XI i XII*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona (CD-ROM).

Darrerament ha aparegut publicat un treball didàctic innovador que sota el títol *Viure en un castell de la frontera: Passeig virtual pels segles XI i XII* toca de ple la temàtica dels castells medievals catalans mitjançant els recursos de la informàtica. Es tracta d'un treball fonamentat en la *realitat virtual* —i en diversos aspectes de concepció molt semblant al ja comentat joc per a ordinador editat per Zeta Multimedia i intitulat *Castillo*— que permet fer una extensa visita virtual al castell de Mur en l'estat hipotètic en què es trobava els segles XI i XII.

Del nostre punt de vista, el treball de Biosca, Sancho i Vinyoles presenta diversos punts d'interès. En primer lloc creiem que cal remarcar la importància de la facilitat d'ús d'aquest producte, donat que amb un sol CD-ROM és possible fer la instal·lació de tot el programa en el disc dur local de qualsevol ordinador que reuneixi unes característiques tècniques no gaire sofisticades, de manera que és possible la seva execució simultània en diversos ordinadors sense requerir cap altre CD-ROM suplementari, essent, així mateix, senzill el maneig del programa que permet navegar per una interfaç tampoc no gaire difícil d'entendre.

També és de destacar en sentit positiu l'èxit obtingut pels autors en l'aprofitament didàctic de la interactivitat que permet assolir la realitat virtual, una tecnologia que caldria substreure del seu habitual encasellament com a mera curiositat lúdica, per a ésser potenciada com a eina didàctica.

Per tot el que hem dit, i per la versemblança històrica i arqueològica de totes les reconstruccions, creiem que aquest treball obre una nova via en l'aproximació didàctica a l'estudi dels castells medievals i per a la didàctica en general.

Amb tot, pensem sincerament que l'èxit de l'aproximació didàctica de Biosca, Sancho i Vinyoles és només parcial. No hi ha dubte que la presentació de l'estudi de l'arquitectura militar de la Catalunya medieval a través de la realitat virtual —i de la manera com es fa en el present treball— és un encert en si mateix, però hi detectem dues mancances importants i que podríem resumir dient que, a pesar de la moderna tecnologia utilitzada, els autors no han aconseguit substreure's el llastre d'un codi disciplinar entestat a menar l'estudi de la Història per camins de dubtosa viabilitat, donada la realitat actual de les aules d'ESO dels nostres centres educatius.

La primera mancança es refereix a la realitat virtual que se'ns presenta, una realitat on apareixen tots els elements que hi devia haver en el castell de Mur els segles XI i XII menys un: les persones. Aquesta mancança no és intrascendent, ja que limita d'una forma important i clara les possibilitats d'interactuació, precisament el principal potencial didàctic que pot aportar la tecnologia de la realitat virtual. ¿Com interactuar amb objectes i no avorrir-se al cap de cinc minuts? ¿Què fer en un *castell fantasma* quan ja ha estat recorregut sense que passés res d'espectacular o sorprenent? Sincerament, creiem que els autors s'equivoquen quan ens diuen:³⁹

El passeig per una realitat virtual és molt suggestiu i atractiu. Per aquests motius és una eina motivadora de primer ordre per als alumnes.

[...]

La realitat virtual no és una eina motivadora en si mateixa, els actuals alumnes d'ESO estan farts de veure-la i utilitzar-la en tota mena de jocs per a ordinador i per a les múltiples *consoles* que hi ha en el mercat. Si la realitat virtual no es presenta mínimament amanida amb elements com el joc, la sorpresa, etc. pot acabar tenint el mateix èxit que la classe magistral d'un catedràtic d'institut del segle XIX. Nosaltres mateixos hem tingut ocasió de comprovar el poc interès que desperta entre alumnes adolescents el passeig virtual que els proposen Biosca, Sancho i Vinyoles.⁴⁰ Aquests autors parteixen d'una premissa errònia, pressuposen que el seu producte va adreçat a un públic interessat en saber coses dels castells medievals i això en situa al marge una part notòria de l'alumnat d'ESO.

L'altra mancança a la qual ens referíem rau en les activitats d'aprenentatge que es proposen. Les activitats que anomenen de nivell 1 (*cerca i contesta*) i les de nivell 2 (*investiga*) —és a dir, les que estan adreçades a estudiants no universitaris— no es poden qualificar precisament d'innovadores, sinó que es tracta de més del mateix que podem trobar a la majoria de materials didàctics publicats. Es tracta d'activitats de recerca d'informació —molt sovint en textos— que pressuposen uns destinataris ja prèviament motivats per a fer-les.

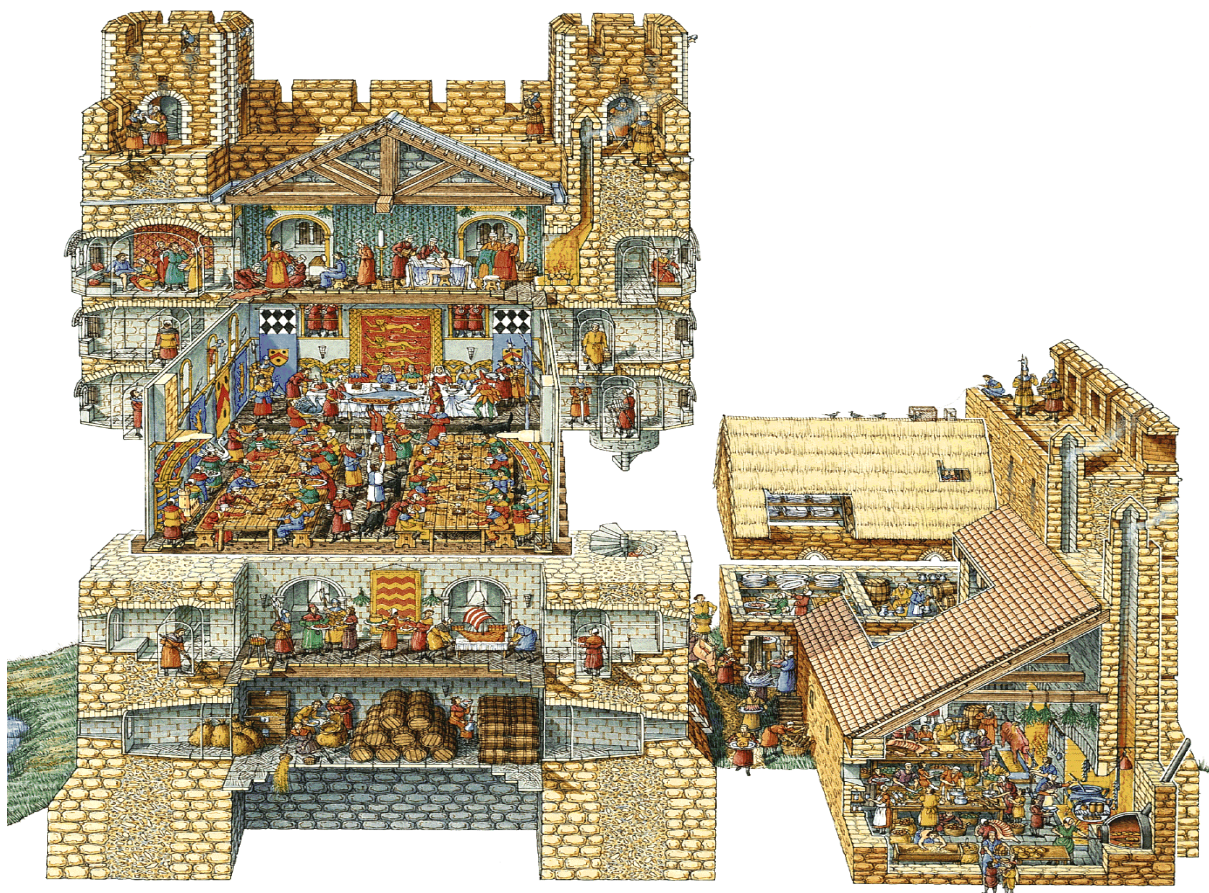
Per una altra banda, no dubtem de la validesa didàctica d'aquest treball si s'adreça a un públic no escolar motivat per la seva temàtica o a un públic d'estudiants universitaris.

12.10. Altres experiències de tractament dels castells i la Història medieval a partir de la reconstrucció d'imatges virtuals del passat.

Les obres didàctiques i divulgatives que empren el recurs a la reconstrucció d'imatges virtuals com a fonament no són noves. Els diversos treballs de David Mcaulay —primer en format de volum imprès i més recentment en suport informàtic— constitueixen un precedent en la matèria, continuat per altres autors com Giovanni Caselli (1985) o F. X. Hernández (1992).

Entre aquest conjunt d'obres hi ha també alguns exemples d'enfocament de la temàtica castellològica i medieval que es fonamenten en la reconstrucció d'imatges virtuals. Entre dits exemples volem destacar-ne tres: el de David Mcaulay (1988) que mostra la construcció d'un castell del segle XIII, les magnífiques seccions que Stephen Biesty va fer d'un castell del segle XIV (Biesty; Platt, 2000) i el volum de Sabaté i Raja (1999) que recull diversos aspectes de la vida als castells de la Conca d'Òdena.

Secció d'un castell realitzada per Stephan Biesty (Biesty; Platt, 2000).



Macaulay (1988) ens mostra el procés de construcció d'un castell medieval imaginari. S'hi expliquen les tècniques de construcció emprades per l'enginyeria militar medieval i desenvolupades durant el període de les croades. La construcció d'aquest castell és emprada per l'autor per descriure les parts de la fortalesa i les diferents estances, així com el desenvolupament del poble que creix a redós de la fortalesa. Aquestes descripcions serveixen també per presentar aspectes de la vida quotidiana, així com de la vida militar —armes i tècniques d'assalt—. Concretament aquest aspecte conclou l'obra amb l'explicació de l'assalt i destrucció del castell. El fet que es tracti d'un exemple imaginari marca un notable distància respecte del nostre projecte.

Quant a l'obra de Biesty i Platt (2000), volem remarcar el fet que duu a terme la gènesi d'una iconografia virtual que abasta tots els aspectes bàsics de la vida en un castell del segle XIV i que és presentada a partir d'una tècnica gràfica de gran eficiència. La seva concepció s'acosta molt al menys a una part de les idees que nosaltres volem dur a la pràctica, però cal que puntualitzem també les diferències respecte del nostre projecte: en primer lloc, tot i estar fonamentat en un treball de documentació històrica, no se'ns presenta cap castell concret, sinó un castell *ideal* inspirat en la fortalesa francesa de Chinon i en la britànica de Chepstow (Biesty; Platt, 2000:8); a més, es tracta d'un exemple força allunyat de la realitat històrica catalana.

Aquest allunyament no és el problema, sinó tot al contrari, de l'obra de Sabaté i Raja (1999). Les imatges virtuals presents en aquest volum constitueixen —per la proximitat al cas del Castell del Temple de Barberà i per la gran feina d'investigació històrica que hi ha al darrera— un magnífic arsenal de recursos en què inspirar-nos. No obstant, cal advertir també de la distància entre el projecte del treball que estem comentant i el nostre: no es tracta de la reconstrucció d'un conjunt d'imatges que girin al voltant d'un castell únic, sinó de diversos exemples de castells, cap dels quals, a més, no ha estat objecte d'una investigació completa i exhaustiva que permeti oferir-ne la reconstrucció de les seves diverses fases, mentre que nosaltres podríem arribar a desenvolupar l'evolució constructiva del Castell del Temple des de mitjan segle XI fins a final segle XX.



Esquema-resum de les conclusions més importants:

El nostre projecte d'intervenció didàctica sobre el Castell del Temple de Barberà es desenvoluparà a través de dues branques (o sub-projectes):

1.Desenvolupament d'una iconografia comprensiva del castell català templer i hospitaler: adreçat a l'alumnat d'ESO.

2.Desenvolupament d'un model comprensiu de comanda catalana dels ordes militars: adreçat a un destinatari ampli.

La connexió entre les dues branques del projecte serà molt estreta. Les diferències entre una i altra s'establiran a nivell d'horitzó destinatari i de suport material de la implementació didàctica.

El desenvolupament d'una iconografia comprensiva del castell català templer i hospitaler tindrà una implementació consistent en un conjunt de materials didàctics que es podran usar en relació a la visita al Castell del Temple o independentment d'aquesta.

El desenvolupament d'un model comprensiu de comanda catalana dels ordes militars tindrà una implementació consistent en un conjunt d'espais per a la presentació del patrimoni que seran ubicats en el mateix Castell del Temple.

La iconografia comprensiva del castell català templer i hospitaler partirà del cas de Barberà i es referirà a les funcions d'aquest Castell. Això vol dir que caldrà desenrotllar no tan sols una iconografia arquitectònica, sinó també de les persones, objectes i artefactes relacionats amb les seves funcions.

El model comprensiu de comanda catalana dels ordes militars es desenvoluparà a partir de la teoria de models i mitjançant la transposició del cas treballat en un conjunt de dispositius interactius.

Partint de la premissa que el joc —tot i que s'empri en un context d'ensenyament-aprenentatge reglat— ha de permetre gaudir i de la revisió de les diferents categories de jocs, sembla adient implementar-ne dels tipus següents:

- d'estratègia i simulació.
- de recorregut.
- de rol.

Notes.

¹ Vegeu al respecte Hernández (1998:39).

² Sobre aquesta qüestió vegeu Hernández (1998).

³ El fet que nosaltres enfoquem el nostre treball en tant que didactes vers l'edat mitjana no resta importància a la necessitat de disposar d'un estudi històric i arqueològic que ens permeti traçar l'evolució del Castell del Temple amb posterioritat a l'època medieval.

⁴ Barberà, Granyena, Miravet i altres fortaleses templeres ja presentaven importants estructures construïdes abans de passar a mans de la Milícia. Vegeu Fuguet (1995), Artigues (1997) i Bolòs (1997).

- ⁵ Seguirem bàsicament Bonnassie (1988).
- ⁶ Vegeu l'apartat: *8. Estudi històric de la gestió del Castell i les seves propietats pels ordes religioso-militars*.
- ⁷ Recordem que hem procedit a una anàlisi històrica del mobiliari citat en els dos inventaris medievals de la casa hospitalera de Barberà (vegeu l'apartat: *8.2.1. Estudi de la comanda hospitalera de Barberà a final segle XIV*).
- ⁸ Préstec d'una llòriga valorada en vuit morabatins a Guerau d'Albiol.
- ⁹ Vegeu l'apartat: *9. Poliorcètica i tecnologia militar medieval*.
- ¹⁰ S'ha documentat ocupació tardoromana i possiblement medieval en aquesta vil·la (Piris; Poblet; Querol, 1989).
- ¹¹ Aquesta tendència al despoblament —com hem pogut veure en l'apartat corresponent a l'estudi demogràfic de la vila de Barberà (vegeu l'apartat: *6. Aproximació històrica a la vila de Barberà de la Conca*) , s'allargà fins al segle XVI.
- ¹² Hi hem afegit coses en funció del que diu haver-hi en cambres de frares d'inferior categoria.
- ¹³ L'inventari de referència no esmenta cap taula, però és de suposar que a la cuina n'hi devia haver al menys una. Per aquest motiu hem decidit incloure-la.
- ¹⁴ Hem practicat una selecció dels objectes esmentats a l'inventari de referència, donada la gran profusió que hi ha, i a fi de no carregar excessivament les imatges resultants.
- ¹⁵ Vegeu l'apartat *Documentació de la maqueta evolutiva de les fases medievals del Castell del Temple de Barberà*, en els Annexos.
- ¹⁶ Ens referim fonamentalment a Fuguet (1995), Sans (1996) i a l'estudi de Pagarolas (1999) sobre la important presència templa a les terres de l'Ebre.
- ¹⁷ Els jocs d'estratègia i simulació —tots ells de tauler— publicats en els diferents volums d'aquesta col·lecció han estat aplegats i precedits d'un breu estudi introductori a Arbós i altres (1992).
- ¹⁸ Editat pel Centre d'Estudis de l'Hospitalet.
- ¹⁹ Aquesta extensa sèrie de jocs es caracteritza per propostes lúdiques que sovint cal desenvolupar a l'aire lliure i que impliquen un cert esforç físic per part dels participants o que consisteixen en representacions de caràcter dramàtic. Bona part d'aquests jocs presenten un tarannà excessivament infantil per a l'alumnat d'ESO.
- ²⁰ Canet, J.B.; Salvador, M.; Baquero, J.LI. (1987): *Economia medieval*. Barcelona: PIE, Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya (programa informàtic).
- ²¹ Capacitat dels elements —artefactes, personatges, etc.— que integren el joc de donar resposta a determinades accions sense la participació activa del jugador.

- ²² L'autor de *Civilization I i II* és Sid Meier i estan editats per MicroProse (1992/1996).
- ²³ Tot i que no l'hem consultat, existeix una *expansió* del joc *Castles II* denominada *Castles and The Northern Campaign*.
- ²⁴ Aquesta expansió, titulada *The Conquerors*, consisteix en l'afegit de noves campanyes, una de les quals —*El Cid*— està ubicada en l'Espanya medieval i fa una vaga referència als comtats catalans.
- ²⁵ Cal dir que les *campanyes* presenten tot sovint la possibilitat de progrés cultural i tecnològic que hem esmentat per a l'altre tipus de partida, la qual cosa resta molta veracitat a la base històrica sobre la qual suposadament es fonamenten.
- ²⁶ Arxiu d'aprenentatge.
- ²⁷ Llenguatge de marques d'hipertext; format emprat per a la publicació de documents a Internet.
- ²⁸ El món imaginat per aquest novel·lista té molt d'èxit entre els afeccionats al rol i existeixen diversos jocs que s'hi inspiren de manera més o menys directa.
- ²⁹ Personatge de còmic nord-americà.
- ³⁰ El joc *AD&D* és un exemple d'aquest darrer cas. Vegeu més endavant.
- ³¹ Vegeu els suggeriments que es fa al respecte en el llibre de regles del joc *AD&D* (www.dragonmania.com, consultat el 22/11/2000) .
- ³² <http://members.tripod.com/scoh1/main.html> (consultat el 20/02/01).
- ³³ Tot i que parteix dels mateixos elements, hi ha una altra versió —aventura— d'aquest joc, igualment publicada el 1994 a Internet (www.cs.macgill.ca/~dante/wod/knights/ck.html, consultada el 8/01/2001).
- ³⁴ Vegeu l'apartat: *12.10. Altres experiències de tractament dels castells i la Història medieval a partir d'imatges virtuals*.
- ³⁵ Altres dirien que es tracta d'un joc de compra-venda.
- ³⁶ Situació no gens freqüent al nostre país i que ja voldríem poder gaudir nosaltres respecte del Castell del Temple de Barberà.
- ³⁷ Crèdit variable és aquella matèria que està inclosa en la part *variable* del currículum i que no tots els alumnes estudiaran.
- ³⁸ Només una de cada exemple i, a més, poc representatives, ja que en dues d'elles es perceben bàsicament estructures de la baixa edat mitjana i fins postmedievals.
- ³⁹ Biosca; Sancho; Vinyoles (2000:metodologia).
- ⁴⁰ Ho hem comprovat amb els nostres alumnes de 3r d'ESO de l'IES Ventura Gassol de Badalona (curs 2000-01).