



ANEXO III TREBUCHET PARK

(Información obtenida de la web del Castillo de Belmonte)

Trebuchet Park del Castillo de Belmonte es el mayor parque de MÁQUINAS DE ASEDIO a escala real del mundo. A lo largo de la visita va a poder ver 40 máquinas de asedio, todas ellas a tamaño real y perfectamente operativas.

Todas las máquinas han sido probadas y funcionan igual que lo harían en su época. Han sido reconstruidas con el máximo rigor histórico en base a la documentación existente (miniaturas, grabados, textos de la época, representaciones iconográficas o restos arqueológicos).

El parque se articula en torno a cuatro ámbitos temáticos diferenciados: mundo cristiano, mundo musulmán, mundo oriental y Renacimiento. En cuanto a la cronología de las piezas expuestas, se sitúa entre los siglos V y XIV para los tres primeros espacios, siendo el siglo XV para las piezas renacentistas.

Durante la Edad Media los asedios resultaban mucho más numerosos que las batallas en campo abierto. Las formas para poder tomar una plaza fuerte eran básicamente cuatro: captura por medio de gestiones diplomáticas, asalto por sorpresa, bloqueo y bloqueo activo.

La primera de las estrategias para lograr la capitulación de una fortaleza pasaba por recurrir a la diplomacia para conseguir su rendición. En el caso de fracasar la negociación se solía intentar asaltar los muros, aprovechando en ocasiones la oscuridad de la noche o la traición desde dentro. Sin embargo, rara vez solían funcionar las dos técnicas anteriores, por lo que básicamente las estrategias para rendir una plaza eran dos: rendirla por hambre o asaltarla y capturarla por la fuerza. En el primero de los casos el ejército sitiador se limitaba a bloquear la ciudad construyendo alrededor de ella una línea de cerco con fuertes, trincheras y fosos, y esperar que se agotaran los víveres dentro.

Sin embargo, el empleo de esta estrategia resultaba muy lento y costoso económicamente. Y ahí es donde entraban en juego las máquinas de asedio, capaces de acortar los tiempos del asedio. A la hora de superar un recinto amurallado cabían diferentes opciones: Superar las murallas por debajo con minas, superarlas por encima con escaleras, escalas, grúas elevadoras o torres de asedio. Atravesarlas tras romperlas con arietes y taladros, o ya bien piezas de artillería. En cuanto a la artillería, todas las piezas antes del descubrimiento de la pólvora se basaban en tres tecnologías en función de qué proporcionara su potencia: torsión, tensión y contrapeso.

La tecnología de torsión obtenía su energía de la torsión de una madeja de cuerdas, que actuaba como muelle, en torno a un bastidor. La tensión o flexión se basaba en el principio del arco aunque de mayores dimensiones. Por último, se encontraría la de contrapeso, basada en el principio de la palanca. A su vez podía ser de tracción manual o de contrapeso fijo, en función de que la fuerza de propulsión la proporcionaran soldados o un peso fijo.

Mundo Cristiano

1. Trabuco de Contrapeso
2. Espringal
3. Vinea
4. Cometa Incendiaria
5. Escala Compuesta
6. Ariete
7. Músculo
8. Grúa de Berwick
9. Tortuga Proa de Barco
10. Ballesta de Lomo

Mundo Musulmán

11. Dabbabah
12. Karwah
13. Rueda de Fuego
14. Qaws al-ziyar
15. Manjanig Persa
16. Manjanig Turco
17. Lu'ab
18. Manjanig Franco
19. Jarkh
10. Shabakah

Mundo Oriental

21. Escala Compuesta
22. Carro Cuchillo
23. Ballesta Triple
24. Hwach
25. Tigre Agazapado
26. Carro Garfio
27. Manjelete Móvil
28. Palomas Incendiarias
29. Ballesta Doble
30. Trabuco de Tracción

Renacimiento

31. Carro Escala
32. Espringal Taccola
33. Carro Incendiario
34. Ariete Pesado
35. Maq. Incendiaria de Cubo
36. Leonardo da Vinci
37. Manjelete Abatible Móvil
38. Maq. Incendiaria Compleja
39. Grúa Elevadora
40. Maq. Incendiaria Taccola

