

## Dios, hombre y fantasía (La imagen del caballero medieval como *miles Christi*)

"Es que no es un trabajo, sino un juego *Jugar ante Dios*"  
(Romano Guardini, *El espíritu de la liturgia*)

Es un lugar común señalar que la modernidad, con su exaltación del trabajo, su vocación racionalista y su afán secularizador, asestó un duro golpe al talante simbólico de la Edad Media. Da la impresión como si el hombre hubiese pagado un alto precio por el desarrollo científico y económico de la civilización occidental. Es conocido que se trata de una actitud técnico-positivista que ha generado la creencia en la factibilidad de las cosas al estimar que todos los seres son factibles, es decir, que se pueden dominar mediante una objetivación científica empeñada en descubrir un universo de realidades que existen por sí mismas y que están sujetas a las leyes naturales universales. Desde esta perspectiva, *ser objeto* se identifica con el hecho de estar disponible para su objetivación y manipulación. De este modo, la técnica ha transformado la naturaleza para conseguir un mundo artificial que se caracteriza por el estrechamiento de su apertura al mundo y el empobrecimiento de sus posibilidades simbólicas. A través de esta lógica científico-técnica, se exalta una concepción mecánica del trabajo que insiste en la utilidad de manipular y transformar los entes al margen de cualquier otra posible consideración. "El mundo pierde su carácter de creación y se convierte en *naturaleza*; la obra humana pierde la actitud de servicio determinado por la obediencia a Dios y se convierte en *creación*; el hombre mismo, que había sido antes adorador y servidor, se convierte *creador*"<sup>1</sup>.

No hay duda que esta exaltación de un mundo tecnológico ha favorecido el desarrollo de un ideario laboral que ha perdido –en muchas ocasiones– cualquier posible connotación de sentido espiritual. De ahí que Josef Pieper haya reclamado un "trabajo lleno de sentido" a fin de superar "el hecho desnudo del esfuerzo y el hacer diarios". Incluso –y aunque parezca paradójico– el mismo

---

1. ROMANO GUARDINI, *Mundo y persona*. Madrid, Guadarrama, 1963, pág. 31.

trabajo, en medio de una sociedad secularizada y tecnológica, se ha convertido en una especie de religión hasta el punto que la *religión del trabajo* –la que proclama la primacía del trabajar y nada más del trabajar, con la tentación incluso de la robotización que no es nada más que una especie de esclavitud- constituye uno de los rasgos más definitorios y característicos del mundo contemporáneo<sup>2</sup>. Por lo general, nos encontramos ante un trabajo anónimo y mecanizado que reduce al hombre a sólo una cosa más en el mundo natural (“la ontología de las cosas”), lo cual ha determinado que las relaciones laborales sean muchas veces despersonalizadas y que la vinculación con aquello que se produce se limite a una simple cuestión de rentabilidad económica con lo que se abandona aquel horizonte de la *Obra Bien Hecha*, postulado por la filosofía de Eugenio d’Ors que confirió al trabajo –y especialmente a la idea de vocación- una clara dimensión estética.

Eduard Spranger, en sus *Formas de vida*, manifiesta que lo útil contrasta con lo estético pues “una cosa es abarcar la vida con informadora y gozosa fantasía y otra cosa es trabajar”<sup>3</sup>. Según Spranger, la entrega a lo meramente útil y a lo práctico –es decir, hacia todo aquello que es valorado positivamente por el hombre económico- destruye precisamente la forma vital estética. En una línea argumentativa similar, Maldonado de Guevara sostiene que nuestra época se distingue por “haber sustituido el ideal de Belleza por el ideal de Trabajo, y por el afán de completar la tríada del Ser al añadir a ella como término cuarto el Trabajo”<sup>4</sup>, lo cual implica no sólo el desplazamiento de la Belleza en beneficio del trabajo, sino también la desintegración del arte, y por ende, la misma presencia de la belleza en el arte.

Todo parece indicar que la pérdida del sentido del trabajo ha comportado un retroceso del espíritu simbólico y estético, y por extensión, del sentido lúdico y festivo de la vida humana, así como una merma en la capacidad humana para la fantasía: durante siglos la imaginación y la simbolización pudieron desplegarse libremente bajo el principio de que se trataba de un orden ontológico basado en la metafísica de la transcendencia. De hecho, y tal como bien expresó Camón Aznar –de manera conclusiva en su obra *El Ser en el espíritu*–, “toda la creación aparece fluyente en un perpetuo tránsito” que apunta hacia Dios. En la eternidad de Dios viven todos los fines posibles: Dios es el fin infinito de todos los seres. Por contra, finita es la naturaleza y finitas son también todas las finalidades técnicas y utilitarias que satisfacen al *homo faber*.

En realidad, el racionalismo impuso una nueva lógica a través de una simbolización *more geometrico* del mundo y de las cosas. El mundo que entiende el científico es un proyecto matemático, o lo que es lo mismo, un sistema complicado de idealidades que disponen de una fuerza explicativa extensa y

2. PEDRO LAIN ENTRALGO, “¿Qué son el ocio y la fiesta?”, *Ser y conducta del hombre*. Madrid. Espasa Calpe, 1996, pp. 147-165.

3. EDUARD SPRANGER, *Formas de vida. Psicología y ética de la personalidad*. Madrid. Revista de Occidente. 1935, pp. 191-192.

4. F. MALDONADO DE GUEVARA, “El tiempo y sus secuencias estéticas”, *Revista de Ideas Estéticas*, XXVI, núm. 101, 1968, pág. 20.

5. JOSE CAMON AZNAR, *El Ser en el espíritu*. Madrid. Gredos. 1959.

sirven como base para la inteligibilidad de los fenómenos empíricos que acaban por ocultar el mundo de la vida. Cassirer –al resaltar la dimensión simbólica del ser humano– era consciente que "la ciencia significa abstracción y la abstracción representa, siempre, un empobrecimiento de la realidad"<sup>6</sup>. Es obvio que con la llegada de la ciencia moderna, el mundo dejó de ser un espacio (*topos*) que remitía a un orden cósmico-divino para ser regulado por un conjunto de leyes y teorías científicas. Igualmente, las reformas religiosas de los siglos XVI y XVII ocasionaron un duro golpe al mundo festivo medieval. Las consecuencias de esta situación –especialmente en el luteranismo, con la salvación por las obras y la drástica reducción de las manifestaciones litúrgicas– es bien conocida: una sociedad puritana que propicia una moral que exalta el trabajo y el desempeño de las obligaciones profesionales.

Así pues, al cercenar la modernidad la intervención de la economía simbólica en el teatro del mundo se produjo un oscurecimiento del misterio hasta el punto que a la *paideia* medieval –que se había articulado como una auténtica mistagogía orientada hacia la salvación– siguió una pedagogía de nuevo cuño preocupada por alcanzar, de acuerdo con los principios axiomáticos y las reglas metodológicas de la ciencia, un saber claro y distinto que apostaba, además, por un futuro basado en la idea de un progreso sin fin que trunca la noción de apocalipsis, inherente a la tradición judeocristiana.

Es evidente, empero, que la reacción no se hizo esperar. Durante los dos últimos siglos –y paralelamente al desarrollo de un trabajo deshumanizado– se ha producido un movimiento reivindicativo del sentido lúdico de la vida. Schiller reclamó en sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* las virtudes de la fantasía y del instinto del juego. A menudo se ha apelado a un *homo ludens* que, como alternativa al *homo faber*, presenta al hombre como un ser que juega<sup>7</sup>. El hombre, pues, no sólo piensa y trabaja, sino que también canta, baila, ríe, conmemora historias y revive sus mitos, es decir, es un ser *ludens* dado a la imaginación y a la fantasía. El hombre –parafraseando López Quintas– transforma y humaniza los espacios físicos en ámbitos lúdicos, o lo que es lo mismo, en campos de posibilidades de juego creador.

Ahora bien, aunque muchos animales juegan existen diferencias sustanciales entre el juego humano y el de los animales. En efecto, para el mismo Schiller el juego no es una actividad orgánica sino específicamente humana. En su XV *Carta sobre la educación estética del hombre* escribe: "sólo juega el hombre cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es plenamente hombre cuando juega"<sup>8</sup>. Inspirado en esta misma filosofía, Alfonso López Quintas ha escrito: "asumir activamente posibilidades lúdicas es la base y el núcleo de toda actividad creadora"<sup>9</sup>.

6. ERNST CASSIRER, *Antropología filosófica*. México. Fondo de Cultura Económica. 1984, pág. 215.

7. JOHAN HUIZINGA, *Homo ludens*. Madrid. Alianza Editorial. 1987.

8. F. SCHILLER, *La educación estética del hombre*. Madrid. Espasa-Calpe. 1968, pág. 73.

9. ALFONSO LOPEZ QUINTAS, "La experiencia estética y la formación integral del hombre", *El hombre: inmanencia y trascendencia*. XXV Reuniones Filosóficas. Vol. II. Pamplona. Universidad de Navarra. 1991, pág. 1306.

Y esta creatividad lúdica –presentada como fuente de luz y de sentido– convierte los espacios naturales en espacios lúdicos mediante un dinamismo alumbrador de posibilidades de acción con sentido. Como apunta López Quintas se suele tomar ciertos espacios físicos como campo de fiesta porque no se ha de olvidar que sólo el hombre celebra fiestas. La fiesta implica, precisamente, a toda la comunidad. La fiesta es fiesta para todos porque contagia y transmite alegría que no es otra cosa que una manifestación del amor, según la fórmula de San Juan Crisóstomo *Ubi caritas gaudet ibi est festivitas* (“donde se alegra el amor, allí hay fiesta”). La fiesta –al decir de Josep Pieper– es algo especial, una interrupción del curso corriente del tiempo que aparece como expresión de una gran riqueza no precisamente pecunaria sino existencial.

Para que una fiesta tenga sentido –y no se limite a algo artificial– se precisa de una idea, es decir, de un motivo. Un simple recuerdo no da lugar por sí solo a un día de fiesta. Si el trabajo nos separa y divide, la fiesta –gracias a la alegría– nos congrega y reconcilia. “Celebrar una fiesta significa celebrar por un motivo especial y de un modo no cotidiano la afirmación del mundo hecha ya una vez y repetida todos los días”<sup>10</sup>. Además, la fiesta es un tiempo de retorno y evocación. Una fiesta se desarrolla siempre en el tiempo original. La fiesta es, pues, una tradición, un *traditum*: “recibido de un origen que excede al hombre para transmitirlo sin merma, a fin de ser recibido y nuevamente transmitido”<sup>11</sup>. En efecto, el orden del tiempo se origina en la repetición de las fiestas que, de esta forma, llenan el tiempo e, incluso, lo retienen. Y ello más todavía si se tiene en cuenta que la fiesta sin dioses es un absurdo porque pueden existir fiestas mundanas, pero no profanas. De ahí que celebrar una fiesta signifique ponerse en presencia de la divinidad, lo cual explica que la fiesta litúrgica sea la forma más festiva de la fiesta. Como señala Mircea Eliade, el hombre –a través de las fiestas– “reencuentra el *Tiempo del origen*, el que no transcurre, porque no participa en la duración temporal profana por estar constituido por un *eterno presente* indefinidamente recuperable”<sup>12</sup>.

A lo largo del siglo XX, y como respuesta a la deshumanización del maquinismo industrial, se ha producido una notable literatura que ha reclamado la vuelta de ese espíritu lúdico y festivo. Quizá lo que ocurrió fue que, al debilitarse irreversiblemente la luz teológica que iluminaba la *Weltanschauung* medieval, el hombre perdió buena parte de su capital simbólico. “El hombre medieval ve símbolos en todas partes. Para él, la existencia no está hecha de elementos, energías y leyes, sino de formas. Las formas tienen una significación propia, pero más allá de ellas mismas, designan algo diferente, algo más elevado y, en última instancia, lo elevado en sí, Dios y las cosas eternas”<sup>13</sup>.

De este modo, cada forma se convierte en un símbolo que apunta hacia aquello que la trasciende y que, en conjunto, manifiestan la grandeza divina. Por todas partes aparecen estos símbolos: en el culto y en el arte, en las costumbres populares y en la vida social. Tanto es así que esa dimensión simbólica –y

10. JOSEF PIEPER, *Una teoría de la fiesta*. Madrid, Rialp, 1974, pág. 40.

11. *Ibidem*, pág. 45.

12. MIRCEA ELIADE, *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona. Labor. 1994, pág. 79.

13. ROMANO GUARDINI, *El fin de los tiempos modernos*. Buenos Aires: Sur, 1958, pág. 25.

por ende, artística de la Edad Media– influye en el propio discurso medieval que no se contenta únicamente con buscar la verdad de una *quaestio* sino que se preocupa por conferirle una forma simbólica, o lo que es lo mismo, un valor estético que se expresa a través de la poesía (Maestro Eckhart y la tradición mística) o de la música (por ejemplo, el canto gregoriano). Pero todo, globalmente considerado, constituye un orden en el que el espíritu puede refugiarse tal como señala Guardini: “no es sólo un libro de doctrina, sino una esfera de existencia, amplia, profunda y ordenada, de suerte que el espíritu se encuentra allí como en su hogar, ejerce una disciplina y se siente protegido”<sup>14</sup>.

Tal como señala Huizinga el simbolismo era, por decirlo así, el órgano del pensamiento medieval: “el hábito de ver todas las cosas sólo en su conexión significativa y en su relación con lo eterno mantenía vivo en la esfera del pensamiento el brillo de los colores cambiantes y la borrosidad de los límites”<sup>15</sup>. Naturalmente los símbolos –aún cuando no se integraban en una unidad de orden sistemático y racional– constituían un orden vital ciertamente compacto y unitario que expresa la sólida compenetración entre fe y razón.

A la vista de lo dicho, nos proponemos volver sobre los trabajos de diversos autores –en especial, los de Romano Guardini, Josef Pieper, Johan Huizinga y Hugo Rahner– a fin de reinterpretar el ideal caballeresco desde una perspectiva simbólica que toma el juego como principio hermenéutico de la revelación divina y de la existencia humana.<sup>16</sup> No hay que olvidar, por otra parte, que esta antropología de corte lúdico se ha proyectado, tanto hacia una teología festivo-fantástica –representada, entre otras obras, por Harvey Cox<sup>17</sup> y Jürgen Moltmann<sup>18</sup>– como hacia una estética creadora basada en la experiencia lúdica<sup>19</sup>.

De alguna manera, este talante lúdico y festivo plantea y posibilita un retorno a la infancia, y por tanto, a la inocencia y la espontaneidad de la niñez. No por azar el mismo Balthasar sitúa en el pórtico de su libro *Si no os hacéis como este niño...* la exclamación de Hölderlin “Ah, cuánto más habría preferido ser como los niños!”<sup>20</sup>. La infancia aparece, pues, no tan sólo como un inicio sino también como un final. Como señala Balthasar: “es de todo punto imprescindible tener sentimientos verdaderamente infantiles para poder participar del reino de Dios que él nos ha creado”<sup>21</sup>. En último término sólo el hombre que juega, el que retorna a su propia infancia, es capaz de mantener la conciencia filial-infantil de tener que suplicar y agradecer. Impelido por este afán, el ser humano además de ilusionarse, puede vivir como auténtico hijo de Dios.

14. Ibidem, pág. 26.

15. JOHAN HUIZINGA, *El otoño de la Edad Media*. Madrid. Revista de Occidente, 1967, pág. 333.

16. No deja de ser sintomático que Gadamer también opte por el juego como una de las claves de su hermenéutica no sólo en *Verdad y Método* (1960) sino también en escritos posteriores.

17. HARVEY COX, *Las fiestas de los locos. Ensayo teológico sobre el talante festivo y la fantasía*. Madrid. Taurus. 1974.

18. JURGEN MOLTSMANN, *Teología de la esperanza*. Salamanca. Sígueme. 1977.

19. ALFONSO LOPEZ QUINTAS, *Vértigo y éxtasis. Bases para una vida creativa*. Madrid. PPC. 1987.

20. HANS URS VON BALTHASAR, *Si no os hacéis como este niño...* Barcelona. Herder. 1989.

21. Ibidem, págs. 35-36.

Con estos antecedentes, abordaremos el *Libro de la orden de caballería*, uno de los tratados de educación caballeresca más divulgados de toda la Edad Media<sup>22</sup>. Conviene recordar que no es nuevo el intento de llevar la cultura de nuestro tiempo ante el tribunal del pensamiento medieval, y de demostrar que ese pensamiento puede alumbrar algún remedio eficaz para las desazones intelectuales y morales del hombre actual. En cualquier caso, no se trata de una simple restauración del orden medieval, sino de algo muy distinto: utilizar –como han hecho Gilson o el mismo Huizinga– la Edad Media como pretexto para meditar sobre la condición de nuestra época. Qué duda cabe que aquel mundo medieval impregnado de un ambiente lúdico y festivo, con su carga simbólica y con su plétora de grados y significaciones, puede sernos de gran utilidad para estimular nuestra fantasía e imaginación.

### 1. *La imagen de un Deus ludens: la metafísica del juego*

La concepción de un *homo ludens* remite a un *Deus ludens* que quizás, y contrariamente a lo que sospechaba Einstein, no juega a los dados. Sea como fuere, la imagen de un *Deus ludens* no constituye, a estas alturas, novedad alguna. Vestigios de la misma se encuentran, por ejemplo, en la tradición sapiencial veterotestamentaria (*Proverbios*, 8, 30-31): "jugar en todo tiempo en su presencia, jugar por el orbe de la tierra".

También la imagen de un Dios lúdico menudea en la literatura patristica como en la Edad Media cuando precisamente el juego y la fiesta pululaban libremente: es frecuente en el medioevo la imagen de un niño Dios en brazos de su madre y jugando con el globo terrestre, cosa lógica si consideramos que la totalidad del cosmos aparece como una bola. Sin entrar en posibles consideraciones físico-naturales sobre la entidad del juego divino –cuestión, por otra parte, más cosmológica que antropológica–, el caballero medieval también participa del juego divino de la creación que es presentado como un auténtico juego de la sabiduría divina. Además, el caballero se sumerge en aquella atmósfera fantástica y festiva propia de la Edad Media que al –fin de cuentas– es la que reivindica la teología coxiana al referirse a las fiestas de los locos medievales.

Desde esta perspectiva teológica, se otea un horizonte abierto al futuro y a la esperanza. El oficio de caballero también reclama fuertes dosis de optimismo y utopía. La cristianización de la caballería exigió –como mínimo durante el siglo XIII– una idealización (había que liberar los Santos lugares y defender a los más débiles como viudas, huérfanos, ancianos, etc.) elevándola –y éste es el caso de Ramón Llull– hasta forjar una verdadera fantasía pueril.

Efectivamente, si el amor ha sido presentado comúnmente como algo femenino, y la fe ha caído del lado masculino, la esperanza, por su parte, se caracteriza por sus connotaciones infantiles. El mismo Moltmann, haciendo eco de *La estrella de la redención* de Franz Rosenzweig, recupera esta idea insistiendo que la esperanza –categoría fundamental de la teología de Moltmann inspirada, por

22. RAMÓN LLULL. *Libro de la orden de caballería*. Introducción de Luis Alberto de Cuenca. Madrid. Alianza Editorial/Enciclopèdia Catalana. 1986.

otro lado, en la filosofía de Ernst Bloch– aparece como una cosa de niños, esto es, como una aventura infantil.

De esta forma, el juego –actividad infantil por excelencia– suspende aquel sempiterno pesimismo antropológico de la época clásica –detectable ya, por ejemplo, en el quehacer del héroe homérico pero que llega al mismo Heidegger–que presenta al hombre como un ser abocado al vacío, de un ser humano que sometido por las disposiciones azarosas y caprichosas de los hados se siente como un ser-para-la-muerte. Sólo la fama, la gloria, el éxito puede sustraer a Aquiles –y por extensión a todos los hombres– de su fatal destino. En el fondo de la dimensión lúdica hay algo que trasciende al tiempo y a la muerte, o si se quiere, acudiendo a la interpretación que hace Moltmann de la filosofía de la historia de Huizinga, el futuro es la auténtica categoría del pensar histórico.

Como es conocido se han dado –desde los comienzos de la industrialización– múltiples teorías psicológicas, históricas, culturales y filosóficas sobre el sentido y significación del juego. Destaca, por ejemplo, el hecho que la teología católica incorporase muy rápidamente el juego como hermenéutica, e incluso, como principio interpretativo de la creación. Ya en 1918 y como reacción a aquella barbarie con rostro humano que significó la primera guerra mundial, Romano Guardini presentaba la liturgia –en *El espíritu de la liturgia*– como un juego, esto es, como una manifestación artística sin una finalidad utilitaria aunque provista de un sentido inequívocamente pedagógico. Para Guardini esta sublime inutilidad, propia de los juegos y del trabajo artístico, es del agrado de Dios: "El Padre halla su alegría y su gozo en la contemplación del Hijo, plenitud de la Verdad, que difunde ante sus ojos los infinitos tesoros de su Belleza, de su Sabiduría y de su Bondad, dentro de la más pura beatitud, exenta de todo *fin práctico* –porque, ¿qué *fin utilitario* es aquí presumible?, pero pleno de *sentido*, del definitivo *sentido* del Hijo que *se recrea, ludens, jugando*, ante el Padre"<sup>23</sup>.

En un tono similar, al conectar fiesta y espíritu litúrgico, se expresa Erich Przywara que en su *Teologúmeno español* manifiesta que "la forma más acabada en que se expresa la vida de un santo y la idea de su vida es la liturgia de su fiesta"<sup>24</sup>.

Con todo, fue Huizinga quien introdujo –como clave hermenéutica de interpretación histórica– aquella atmósfera afectiva, aquel estilo de vida lúdico e infantil que se acentuó al final de la Edad Media. En efecto, a modo de respuesta al objetivismo positivista y a la historiografía de índole cuantitativa, Huizinga presentó una nueva manera de hacer historia exaltando los aspectos de la singularidad y de la creación artística. Su fórmula –la civilización como expresión y producto de la dimensión lúdica humana– coincidió cronológicamente con la pregunta que hacía Husserl sobre el sentido de la crisis de las ciencias europeas. Huizinga, al substraerse al influjo de la pasión objetivista que preside la visión científica moderna, nos proponía una nueva vía para captar el "mundo de la vida" (*Lebenswelt*).

23. ROMANO GUARDINI, *El espíritu de la liturgia*. Barcelona. Araluze. 1946, pág. 149.

24. ERICH PRZYWARA, *Teologúmeno español y otros ensayos ignacianos*. Madrid. Guadarrama. 1962, pág. 41.

La reacción vitalista tampoco se hizo esperar. En España, Ortega y Gasset reclamó el carácter jovial de la historia en *El origen deportivo del estado*<sup>25</sup>. Y precisamente en medio de un ambiente de crisis, la cultura toma una cierta distancia respecto la lógica determinista moderna. De manera paulatina, las teorías probabilísticas, el principio de indeterminación de Heisenberg, la búsqueda de las leyes del azar y del caos, ganarán terreno. Y al mismo tiempo, Wittgenstein –que había pasado por los campos de deporte de las universidades inglesas– recupera la categoría de juego para dar cuenta de la naturaleza del lenguaje humano, superando así las pretensiones reduccionistas del lenguaje ideal neopositivista y analizando el lenguaje ordinario desde el punto de vista de los diversos juegos lingüísticos. Después de Wittgenstein, el juego ha sido aplicado a diferentes campos del saber humano, de la lógica a la matemática, de la filosofía a la teología.

La consideración religiosa de la dimensión lúdica, después de las aportaciones litúrgicas de Guardini, continuó con el trabajo de Hugo Rahner *Der spielende Mensch* quien, recogiendo las propuestas de Huizinga, propuso una interpretación lúdica del hombre. Para Rahner –de acuerdo con santo Tomás– el juego tiene una bondad moral puesto que es conveniente para la vida humana. Pero ese juego humano comporta una auténtica lucha ascética, una actitud agonística de lucha y sacrificio. De esta forma, el juego se convierte en un argumento metafísico que posibilita un sentido nuevo de la vida y de las cosas. Sólo quien primero piensa en serio, puede luego jugar: "Solamente el hombre fundado en la realidad de Dios puede llamar a esta vida terrenal juego y sombra chinesca, pues sólo a él, al que cree que este mundo procede de la plenitud del ser de Dios, le es dado pronunciar simultáneamente con este *sí* el *no*, arrojar lejos de sí, como un juguete inútil, este mundo amorosamente aceptado, para elevar el vuelo hacia esa seriedad que es el mismo Dios. Sólo así es posible y está justificada la alegre melancolía con que avanza un cristiano entre el amor y la huida del mundo, entre el abrazo y el distanciamiento"<sup>26</sup>.

Cuando la categoría del juego se aplica a la creación divina se desea expresar, en primer lugar, que la creación es una obra libre y voluntaria de Dios que escapa a la exigencia de toda necesidad. Es obvio que el juego divino y humano no son simétricos. Esta situación ha sido clarificada por Moltmann al significar que mientras Dios juega con sus propias posibilidades y hace de la nada lo que le place, el hombre –por contra– sólo puede jugar con algo que, a su vez, juega con él. Y no olvidemos que ese algo se puede formular, igualmente, desde la perspectiva del azar al considerarse como una especie de alternativa secularizada a la intervención de la mano divina en la creación del cosmos. De hecho, no es extraño presentar el azar como un sucedáneo de la misma providencia divina. Cuando las cosas no son necesarias por el juego divino, se convierten en estocásticas por el juego del azar.

25. JOSE ORTEGA y GASSET, "El origen deportivo del estado", en *Obras Completas*. Madrid. Alianza Editorial. Revista de Occidente. 1983. Tomo II, pp. 607-623.

26. HUGO RAHNER, *Der spielende Mensch*, pág. 39. Citado en *Humanismo y teología de Occidente*. Salamanca. Sígueme. 1968, pág. 136.

En cualquier caso, han sido Cox y Moltmann los que han dado forma definitiva a esta teología lúdico-festiva que se ha visto enriquecida con el libro de José María Cabodevilla *Juego de la oca o guía de caminantes*<sup>27</sup>: lo importante no es ganar la partida ya que lo único que interesa es no perder la posibilidad de jugar. La idea que subyace en todos estos autores estriba en considerar la fe cristiana como una especie de juego que, a modo de una nueva apuesta pascaliana, el hombre realiza a favor de un porvenir utópico y lleno de esperanza. Es, en definitiva, la confianza pascual, la promesa de la resurrección, la que sumerge al hombre en una atmósfera religiosa, fantástica, festiva, lúdica y llena de esperanza y que, en cierto sentido, posibilita una vuelta a los orígenes de la infancia, es decir, a una época de la vida en la que todo, incluso la fe, es gratuito porque –como señala Moltmann– sólo los que no conocen el pecado –los niños y los que han sido liberados por el amor– pueden jugar.

También Cornelio Fabro –basándose en una rica tradición pedagógica y psicológica– reconoce que la fe divina no es la conclusión o el resultado de una sabia erudición, sino el puro sentido de la simplicidad y de la inocencia. Para Fabro el momento religioso del hombre se encuentra vinculado a la misma conciencia infantil, actuando ésta a manera de germen y auténtica condición de posibilidad del misterio divino. Y si bien Fabro no es partidario de que la teología del adulto se mantenga en el estadio infantil, reconoce sin ambages que "los problemas enriquecidos con toda la experiencia de los años, conservan la transparencia de la primera edad"<sup>28</sup>. Precisamente a la luz de esa primera edad de la conciencia infantil se pueden alumbrar con mayor claridad, si cabe, algunas de las cuestiones e interrogantes que afectan a la vida religiosa porque no hay que olvidar que el ser humano –lo mismo que es social, técnico o artístico– también es religioso.

## 2. La pedagogía simbólica luliana: la imagen del caballero como miles Christi

La estrategia pedagógica luliana es bien conocida. De un lado, nos encontramos aquella monumental *ars magna*, conjunto de diversas obras para argumentar con "razones necesarias", es decir, con mecanismos lógicos, preñados de simbolismos, y destinados a la conversión de los infieles. En este punto, hemos de reparar necesariamente en su *Liber phantasticus*, escrito con notas autobiográficas hacia 1310 y en el que Llull describe una discusión con un clérigo que calificaba sus planes misionales como auténticos proyectos *fantásticos*.

En cualquier caso, la fantasía luliana también se canaliza –al margen de su *ars*– hacia otro tipo de obras de carácter más popular y divulgativo. Con esta intención elaboró una serie de escritos con una clara voluntad pedagógica, de entre los que descuella justamente *El libro de la orden de caballería*, escrito en catalán en 1275 y en el que Llull traza el arquetipo del verdadero caballero cristiano. La obra ha sido considerada bajo diferentes perspectivas: como camino de perfección, utopía pedagógico-social o código de la vida caballeresca.

27. JOSE MARIA CABODEVILLA, *Juego de la oca o guía de caminantes*. Madrid. BAC, 1986.

28. CORNELIO FABRO, *Drama del hombre y misterio de Dios*. Madrid. Rialp. 1977, pág. 34.

Pero más allá de estas consideraciones globales, conviene reparar en el hecho que este manual caballeresco –breve pero sugestivo– se articula alrededor del proceso iniciático de un joven escudero, errante e ignorante, que encuentra, por azar, un ermitaño que le facilita la lectura de un libro –precisamente el *Libro de la orden de caballería*– que contiene todo lo que un caballero debe saber. Llull, consciente de las exageraciones caballerescas, escribió su manual con la intención de cristianizar la caballería profana, más preocupada por los asuntos de este mundo que por las cuestiones divinas. Así pues, propuso una idealización de la caballería que cobra mayor relevancia y consistencia –si cabe– a la luz de esa metafísica del juego formulada por la antropología lúdica de Hugo Rahner, por la teología de la esperanza de Moltmann y por la teología fantástica de Cox.

En efecto, Llull confiere a la caballería una misión ideal y utópica, llena de esperanza, que se presenta a los ojos de todos como una empresa fantástica. El caballero –como *miles Christi*– debe coadyuvar a la reforma total de la sociedad. El caballero es, por así decirlo, uno de los símbolos más sublimes de toda la Edad Media y una fuente inagotable para otros modelos educativos preocupados por *laborare pro Christo*. No en balde, y gracias a sus sueños y esperanzas, Llull ha sido calificado con diversos apelativos: *doctor illuminatus*, místico, alquimista hasta el punto que él mismo se reconoció como Ramón *el loco*.

El pensamiento luliano –a caballo entre la ortodoxia y la heterodoxia, siempre atento a la tradición hermético-cabalística de ascendencia neoplatónica y próximo a la pureza espiritual franciscana– oscila, igualmente, entre la fantasía, la esperanza y la fiesta. Su pedagogía –en el sentido que Guardini otorga a los proyectos de reeducación social– está puesta al servicio de una vuelta a los orígenes: todo surge de Dios y toda regresa a él. Razón, pues, por la cual la educación caballerescas tiene un sentido teocéntrico y cristocéntrico. Aunque Dios haya instituido el orden de caballería, ha sido su hijo Jesucristo quien asegura no sólo el perdón divino sino también el éxito de su empresa. De la misma manera que Cristo ha redimido en la cruz el pecado del hombre, la espada del caballero –forjada sobre el modelo de la cruz– vencerá y destruirá a sus enemigos.

Desde este punto de vista, la fe del caballero puede ser interpretada como un verdadero juego divino. El caballero organiza toda su vida en función de Dios. El hombre medieval posee una gran capacidad imaginativa: los caminos medievales –por ejemplo– están jalonados por un conjunto de símbolos, historias y leyendas. Como señala Hugo Rahner no cabe "un símbolo más profundo ni más acertado que el del caballero enviado por Dios, cuando se quiere dar a entender en imágenes la liberación del pueblo de Dios por el poder victorioso de nuestro Señor Jesucristo"<sup>29</sup>.

Además de participar de este espíritu imaginativo, el caballero luliano presenta elementos fantásticos y festivos. En efecto, la capacidad fantástica medieval de concebir alternativas radicales en el modo de vida –tan frecuentes,

29. HUGO RAHNER, "La imagen caballerescas del hombre y el joven cristiano moderno", obra citada, pág. 160.

por ejemplo, entre los movimientos espirituales del siglo XIII, es decir, entre los visionarios, beguinos y fraticelos— está también presente en la utopía lulliana de una sociedad cristiana por la cual el caballero debe luchar y, si se procede, sacrificar su vida.

Este aspecto fantástico se revela, igualmente, a través de la simbología. El *Libro de la orden de caballería*, que comienza con la alegoría del joven escudero perdido y desorientado en medio del bosque (símbolo de aventura), incorpora elementos simbólicos de tipo numérico —como la presencia constante de septenarios— que no se derivan de la realidad sino del curso progresivo y analógico de la actividad racional. Si el caballo es entregado al caballero por ser símbolo de coraje, no menos importancia posee la simbología del utillaje y de las diferentes armas de su impedimenta: la espada es símbolo de la cruz, la lanza significa virtud mientras que el casco del caballero sirve para ocultar su vergüenza.

Pero no sólo encontramos fantasía e imaginación, sino también un inequívoco espíritu festivo. Llull presenta la ceremonia de armar al escudero caballero como una auténtica fiesta. Y esta fiesta, con todo su ritual, religa al hombre medieval a su propia historia que no es otra que una historia de salvación. El hombre vive *pro-yectado* hacia el futuro. De ahí que la esperanza sea para él no ya un estímulo, sino la trama misma o estructura de su ser. Para Moltmann, la fiesta de Pascua es la verdadera fiesta de la libertad: la fiesta pascual significa que toda una comunidad se ha liberado de toda constricción y expresa de un modo espontáneo sus sentimientos, ideas y emociones. Así pues, la fiesta caballerescasólo puede ser el preludio y anticipación de la verdadera fiesta liberadora.

La idealización cristiana del caballero se impuso, en el caso de Llull, al ambiente cortesano posterior. En pleno siglo XIII la vieja utopía cristiana de la *Ciudad de Dios* de san Agustín todavía era posible. Llull modela un ideal caballeresco que debe luchar no sólo contra el relajamiento moral interior sino también contra el peligro exterior que representaban las posibles invasiones de infieles, sin olvidar la recuperación de Jerusalén. Al fin de cuentas, el caballero —en su peregrinaje hacia Jerusalén, centro cósmico de la cristiandad— no hace más que revivir aquella travesía del desierto que duró cuarenta años, aquel éxodo que es preparación del camino universal hacia el cielo y antesala, por tanto, del paraíso.

Es obvio que este ideal caballeresco —que fue una de las herencias que quedó de aquel *otoño de la Edad Media*, cuando se desmoronaba el mundo medieval— permite diferentes lecturas e interpretaciones. Por nuestra parte nos hemos limitado a proponer una metodología de análisis: la de una teología lúdico-festiva, basada en una concepción metafísica del juego, que vuelve a la Edad media para recuperar aquella capacidad fantástica que se explica, precisamente, a partir de la significación religiosa (y aquí utilizamos el término en su sentido etimológico, es decir, en tanto que re-ligación) del hombre respecto Dios. Si Guardini reivindicó el carácter lúdico de la liturgia, Josef Pieper profundizó en la fenomenología de la fiesta, Hugo Rahner planteó la posibilidad de un hombre lúdico y Hans Urs von Balthasar ha dejado constancia que "todos nosotros seguimos siendo, frente a la palabra de Dios, niños", séanos permitido utilizar la pedagogía simbólica de este pensador *alocado* y *fantástico* que fue Ramón

Llull como simple pretexto para desarrollar este ensayo antropológico e histórico basado, en última instancia, en la imagen de un Dios *ludens* que sumerge al hombre en el juego divino de la Creación. De ahí que podamos decir –con López Quintas– que es el juego, en todas sus formas, fuente de luz y de sentido.

DR. CONRAD VILANOU  
*Universitat de Barcelona*