

EL JUEGO DE AMOR EN EL *LIBRO DE BUEN AMOR*

Muchos estudiosos han seguido la ruta establecida por el gran escolar Johan Huizinga en su conocidísimo libro *Homo Ludens* y han investigado la importancia y la función del concepto del juego en la civilización¹. El objeto básico del trabajo de Huizinga era demostrar que comprender la cultura *sub specie ludi* es mucho más que una comparación retórica. El juego, lejos de ser una mera diversión no seria, es la base de la estructura de la vida organizada del hombre.

El hombre moderno, desde el período de la Ilustración, ha olvidado mucho este principio. Para nosotros el juego es recreación y poco más; es un método de descansar y olvidarnos plenamente de los asuntos aburridos y rutinarios que nos atracan día tras día.

Para el hombre medieval era mucho más. El comprendió el concepto del juego como un principio paralelo al divino impulso que había organizado el caos primordial². Mientras Dios creaba el mundo, jugaba. El hombre desde entonces va imitándolo. Lo que caracteriza la vida diaria es que sus sucesos parecen ocurrir al azar. Resulta en la vida del hombre un caos que refleja y corresponde a aquella falta de orden original. Todo esto, claro, está relacionado con el pecado original y la caída de Adán que interrumpió el proceso racional que Dios tenía planeado para sus hijos. El juego elige ciertos elementos de la experiencia ordinaria y les impone una forma que son las reglas que son el aspecto serio del ejercicio. La definición del juego aceptada por la gran mayoría de los críticos es que es una representación formalizada de algún aspecto de la realidad, la cual representación se conforma a unas

1. *Homo Ludens : A Study of the Play-Element in Culture* (Boston, 1972). Otros estudios valiosos que tratan de la teoría del juego son Hugo Rahner, *Man at Play*, traducción por Brian Battershaw y Edward Quinn (Londres, 1965), David L. Miller, *Gods and Games : Towards a Theology of Play* (Nueva York y Cleveland, 1970), y W.T.H. Jackson, *The Anatomy of Love : The Tristan of Gottfried von Strassburg* (Nueva York y Londres, 1971).

2. Empleo aquí y más adelante ideas sacadas de un excelente estudio de John Leyerle, todavía no publicado, "The Game and Play of Hero", presentado en la "Fourth Annual Conference of the Center for Medieval and Renaissance Studies, State University of New York at Binghamton, 1970".

reglas estrictas aunque no necesariamente lógicas. Un fracaso de las reglas se caracteriza por un movimiento hacia el desorden original. En términos teológicos esta moción resulta de la ausencia de Dios que produce el desatino del infierno como aparece, por ejemplo, en los cuadros del Bosco. En la vida diaria del hombre las reglas apenas existen o son tan mal definidas que es casi imposible comprenderlas y seguirlas. Por consiguiente cualquier actividad que enforma, o sea que impone forma, es seria aunque se caracterice por regocijo. El resultado nosotros normalmente lo llamamos juego cuando se trata de una acción.

Huizinga vio que casi todas las actividades formales del ser humano en realidad reflejan la filosofía que acabo de describir. Para él era imposible separar la acción recreativa de las funciones necesarias para mantener la vida. Desde la época del hombre más primitivo que dejó sus dibujos en las cavernas se puede notar en el arte una combinación, una mezcla, de las dos actividades.

La música, que es el arreglo formal del sonido, se ha usado siempre como símbolo del orden divino o terrestre. En las lenguas germánicas ciertos infinitivos como *to play*, *spielen* combinan la idea del juego con el movimiento ligero de los dedos necesario para evocar la música del instrumento. El *Spielmann* medieval de los alemanes nos aclara perfectamente bien el papel del *juglar-trobadador* español, el que no sólo sabía tocar un instrumento, sino también componer la melodía, es decir la armonía, que tocaba. La música por ende presenta una combinación perfecta de los dos polos del juego. Es seguramente una recreación, pero a la vez es siempre una cosa totalmente seria, ordenada, y no poco difícil.

En los versos introductorios del *Libro de buen amor* Juan Ruiz se jacta de su talento poético y nos dice que va a presentar « un dezir fermoso e saber sin pecado » (15)³. Después de los llamados *Gozos de Santa María* y la enigmática *Disputa entre los griegos y los romanos* se detiene momentáneamente el poeta para aclarar definitivamente la esencia vital de su obra. Primero habla de su composición poética en términos del humilde sastre cuyo arte, nada recreativo salvo para el que tenga el rasgón, es bastante necesario en la vida diaria (66). El libro, en este momento un vestido, un traje, se convierte inmediatamente después en otro producto artístico, esta vez no sólo pasivo sino que una cosa que posee un poder latente para el artista — es un instrumento musical.

De todos instrumentos yo, libro, só pariente :
bien o mal, cuál puntares, tal diré, ciertamente ;

3. Cito aquí y más adelante por la edición de R. Willis (Princeton, 1972).

quál tú dezir quiesieres, y faz punto e tente ;
si puntarme sopieres siempre me abrás en miente (70).

Así que es posible comprender *El libro de buen amor* dentro de la definición del juego. El significado final del libro, tal como el tanteo de un partido de fútbol, depende de la habilidad del que juega y de su comprensión de las reglas.

Un cuidadoso análisis del *Libro* nos lleva fácilmente a la conclusión de que muchas de las otras categorías del juego descritas por Huizinga se encuentran en el texto. La mencionada disputa entre los griegos y los romanos ofrece muy buena ilustración de esto. Los romanos quieren de los griegos las leyes, y Huizinga en un largo capítulo señala que el derecho civil y la polémica que se asocia muchas veces con el proceso son unos ejemplos básicos de la organización formalizada que es el juego. El partido siempre depende de una comprensión y aceptación de las reglas de parte de los dos equipos. Aquí los griegos comprenden las reglas de una manera y los romanos de otra manera. Un poco después tenemos el ejemplo del rey Alcaraz que trata de otro reglamento, el que gobierna el movimiento de los planetas y otros cuerpos celestes que pueden influir, es decir dictar la ley, en la esfera sublunaria. La explicación que da Juan Ruiz de este episodio gira en torno de otra cuestión muy discutida por los eruditos que estudian el juego — ¿quién es el *magister ludi*, el maestro de ceremonias, el árbitro, el tanteador? El rey es quien manda en su reino; él puede legislar en su dominio tanto como el Papa en el suyo. Pero finalmente es Dios quien controla el universo y los movimientos astrológicos no son más que el reflejo de su voluntad. El tiene el poder de variar las leyes de la naturaleza e imponer nuevas normas de conducta. Toda la creación es ilusión, es juego de Dios, y por esto él como mayor *magister ludi* puede dirigir el juego como quiera.

Otra polémica sigue en el *Libro* que nos presenta otro *magister ludi*. Esta vez se trata del juego de amor y el que dirige el partido es don Amor, hombre « grande, fermoso, mesurado » (181 c). Juan Ruiz emplea la palabra *mesura* o *mesurado* varias veces con referencia a don Amor. Tenemos que recordar que el infinitivo básico *medir* es un término que en realidad define la esencia del juego. Durante esta larguísima pelea el poeta acusa a don Amor de toda una serie de males y ofensas. Don Amor no se enfada cuando responde « con medida » (423) a las imputaciones del Arcipreste :

Quesiste ser maestro ante que discípulo ser ;
e non sabrías mi manera sin la de mí aprender ;
oye e leye mis castigos, e sabrás bien fazer ;
recabdarás la dueña, e sabrás otras traer (427).

La implicación es que el poeta no comprende el arte de amar; no ha aprendido ni las leyes de amor ni las reglas de este juego. Este *leitmotif* se encuentra entretelado muchas veces en las estrofas que siguen. No obstante el poeta, en unos versos que combinan una alusión al aprendizaje de amor con una referencia a la práctica necesaria para tocar bien un instrumento, se queja de que, a pesar de su devoción a los estudios amorosos, nunca ha realizado sus deseos :

castígate castigando e sabrás a otros castigar (574d bis).

Yo, Juan Ruiz, el sobredicho acipreste de Hita,
pero que mi corazón de trobar non se quita,
nunca fallé dueña como a vos Amor pinta,
nin creo que la falle en toda esta cohita (575).

Parece que el pobre se ha olvidado completamente de uno de los ejemplos que lanzó contra don Amor durante la pelea, el del pleito que tuvieron el lobo y la raposa ante don Ximio, alcalde de Bugía. « Aprendieron abogados en esta disputacion » (371 d). Lo que aprendieron es que el juez es quien controla el proceso jurídico y hasta los abogados, que comprenden perfectamente bien las reglas, digo leyes, son impotentes si el *magister ludi* no decide aceptar sus argumentos o quiere variar el procedimiento. « Allí los abogados dixieron contra el juez / que avía mucho errado e perdido su buen pres... Non gelo precío don Ximio quanto vale una nuez (368)... A esto dio el alcalde una sola responsión, / que él avía del rey poder en comission / especial para esto, complida juredición » (371).

Juan Ruiz dice muchas veces durante la pelea que don Amor es un hombre mentiroso. Si esto es la verdad, si no es honrado, puede variar las reglas, las condiciones del juego, cuando quiera. El pobre jugador, músico, actor, no tiene más remedio que seguir un reglamento que no tiene más firmeza que la sombra de aliso que menciona el poeta en 173 b.

La entrevista que sigue entre el poeta y doña Venus, esposa de don Amor, subraya la importancia del arte, presentado aquí primero en términos de la medicina. « Por les artes biven muchos, por las artes perecen » (591 d). Después doña Venus menciona la escuela de Ovidio, donde sin duda, uno puede aprender las reglas de amor, y después sigue con una larga serie de « artes » que ilustran lo que pueden realizar el animal y el hombre por medio de la ciencia y la pericia. Juan Ruiz quiere que doña Venus le ayude y que le anime. Ha visto a una mujer, doña Endrina, y ha caído locamente enamorado de ella. Sutilmente el poeta nos arrulla y

nos confunde con sus imprecaciones hasta que perdemos el hilo, y luego nos puede presentar otro aspecto de la ilusión, del juego, un pequeño drama, la historia de doña Endrina y don Melón de la Huerta. Seguramente no puede ser error de parte del Arcipreste que no nos dice antes que todo esto no es experiencia suya sino otro *ensiempro* sacado de Pánfilo y Ovidio. Quiere enredarnos, hipnotizarnos para que aceptemos esta ficción como episodio verdadero. Lo único que nos impide no caer en la trampa es el nombre, Melón de la Huerta, que aparece misteriosamente *in medias res*.

En la historia de don Melón y doña Endrina se asocian concretamente las ideas del amor y del juego. La vieja le invita a doña Endrina a venir a su casa ; « por ende, fija señora, id a mi casa a vezes, / jugaremos a la pella e a otros juegos rehezes ; / jugaredes e folgaredes e darvos he ay qué nuezes ! » (861). La vieja representa el acto sexual simbólicamente en términos de un juego con una pelota. Cuando el poeta describe la decisión de doña Endrina de acompañar a la vieja a su casa para encontrarse con don Melón, continúa con la misma idea : « Otorgóle doña Endrina de ir con ella folgar, / e comer de la su fruta e a la pella jugar » (867). ¿ Por qué escogió Juan Ruiz este extraño símbolo para representar esta cita amorosa ? ¿ Es solamente una referencia a ciertas partes de la anatomía masculina que se caracterizan en el argot del inglés, por ejemplo, con esta palabra ? ¿ O tendrá alguna relación con los misteriosos juegos de pelota que los folkloristas ven como representaciones del movimiento del sol por el cielo ? Recordamos aquella bola que los canónigos de Auxerre solían arrojar unos a otros mientras danzaban y cantaban la *Victimae paschali* en la nave de la catedral las vísperas del día de la Pascua⁴. Algunos pintores del Renacimiento empleaban una pelota en sus cuadros que presentaban el *ludus puerorum*⁵. La pintura, con dos o tres niños jugando con una pelota representaba, según los críticos, la futilidad, la ilusión, la ficción de la vida humana. La cuestión del significado de la pelota es importante porque en las últimas estrofas del *Libro de buen amor*, la obra, que el poeta había presentado como instrumento musical, se convierte en « pella de dueñas » : « ande, de mano en mano, a quienquier que lo pediere ; / como pellas las dueñas, tómelo quien podiere » (1629). Esta escena encantadora que nos recuerda el juego de tenis de los últimos momentos de la película *Blow up*, cambia el asunto serio del libro, del amor, de la pasión, de nuestro poeta en una ligereza, una frivolidad, un

4. E.K. Chambers, *The Mediaeval Stage*, I, Londres, 1903, p. 128.

5. Véase C.G. Jung, *Psychology and Alchemy*, traducido por R.F.C. Hull, Bollingen, Series XX, Nueva York, 1953, p. 189-190.

momento de diversión, no sólo para él sino también para todos sus lectores venideros.

Yo podría señalar otros ejemplos del concepto del juego en el *Libro de buen amor* pero por falta de tiempo me limitaré a éstos. Si es posible comprender el libro *sub specie ludi*, ¿hay explicaciones que se pueden sacar acerca del significado general de la obra? ¡Quizás! El objeto de la gran mayoría de los juegos para el que participa es ganar. Juan Ruiz se envuelve, se dedica, casi completamente en cuanto al libro, al juego de amor. La sutil ironía de la cosa no es el problema del pecado para un sacerdote sino el hecho de que el cura parece no tener mucho éxito en su busca pecaminosa. Peter Linehan, en su estudio de las relaciones entre la iglesia española y el papado en el siglo XIII, ha confirmado absolutamente el predominio e importancia del problema delineado en la *Cantica de los clerigos de Talavera*⁶. El concubinato clerical era tan general en la península que es difícil aceptar que los clérigos lo consideraban como gran pecado. Así que para Juan Ruiz su cuidado no es la gravedad « de mis pecados » ni « con dolor grave / nobis est dimittere Quoniam suave » (1700), es la frustración, el cansancio, casi la desesperación que se produce en el cazador, en este caso la caza de amor, que nunca da con la presa que persigue.

Un teólogo norteamericano David L. Miller, que ha hecho muchos estudios sobre el concepto del juego, tiene un artículo muy interesante que se intitula « Playing the Game to Lose » o « jugando para perder »⁷. Nota el hecho extraño de que el infinitivo inglés, *to win*, « ganar », se deriva de una raíz indoeuropea *wen* o *ven*, « desear ». La palabra con sentido opuesto *to lose*, « perder », viene de una raíz *los* que quiere decir « soltar », « librar ». Es posible ver la misma cosa con las palabras españolas *ganar* y *perder*. Corominas dice que *ganar* se deriva de un verbo gótico *ganan* que significa « codiciar »⁸. *Perder* tiene su origen en el latín *perdare*, dice el gran filólogo « con el sentido primitivo de "dar completamente" »⁹.

Miller, basándose en las teorías lingüísticas de Freud y Wittgenstein, postula que las profundidades de la lengua iluminan mejor que cualquier otra cosa las verdades de la condición humana en este caso. Así cuando ganamos, nos hacemos prisioneros del deseo : es la codicia que en realidad triunfa. Pero si perdemos, nos libramos ; nos libramos del esfuerzo y del deseo. Dice Miller que todo esto nos lleva hacia el enigma más difícil de lo que él llama la

6. *The Spanish Church and the Papacy in the Thirteenth Century* (Cambridge, 1971).

7. Este estudio se encuentra como apéndice en Jürgen Moltmann, *Theology of Play*, traducido por Reinhard Ulrich (Nueva York, San Francisco, Londres, 1972).

8. *Diccionario crítico-etimológico de la lengua castellana*, Madrid, 1954, 2, p. 654.

9. Corominas, 3, p. 740.

teología del juego — la importancia y el valor del fracaso. El quiere imaginar ciertos juegos en los cuales el objeto es perder, porque cuando pierde el jugador, en realidad gana en un nivel más elevado.

Sea lo que sea el valor de las teorías de Miller, tenemos que admitir que coinciden con varios aspectos del cristianismo. Consideremos por ejemplo los versos siguientes de la Biblia : San Mateo, 23, 12, « Porque el que se ensalzare, será humillado ; y el que se humillare, será ensalzado », o San Lucas, 14, 11, « Porque cualquiera que se ensalza, será humillado ; y el que se humilla, será ensalzado ». Encontramos claro, solamente una variación de la misma idea en las bienaventuranzas y en el *Magnificat*, estos versos que dieron a la edad media el ideal de la humildad en la persona de la Virgen. En San Lucas, 14, 33, se ve esta idea presentada en términos de una renunciación de todos los bienes de la fortuna : « Así pues cualquiera de vosotros que no renuncia a todas las cosas que posee, no puede ser mi discípulo ». San Agustín en un pasaje muy curioso en uno de sus sermones cambia esta idea y la presenta en términos de la compra y venta y la aplica a su programa para la redención del tiempo : « Redimir el tiempo es... perder algo de tu derecho, si alguien te mueve pleito, pierde, a fin de vacar a Dios y dejarte de ruidos... Cuando por tus necesidades sales al mercado, das dinero y adquieres pan o vino... das y recibes, pierdes algo y adquieres algo, eso es comprar... adquirir perdiendo algo es lo que se llama comprar algo, pierdes también algo para adquirir la paz. Esto es precio. Al modo, pues, que te desprendes o pierdes dinero para comprar algo, pierde también algo para adquirir la paz. Esto es redimir el tiempo¹⁰ ». Seguramente el obispo de Hippo aquí se refiere a este proceso de humillarse, perder aquí en el mundo para ganar lo de arriba. ¿ No hizo Jesucristo la misma cosa para redimir al mundo ? He aquí Filipenses, 2, 7-9 : « Sin embargo se anonadó a sí mismo, tomando forma de siervo, hecho semejante a los hombres. / Y hallado en la condición como hombre, se humilló a sí mismo, hecho obediente hasta la muerte, y muerte de cruz. / Por lo cual Dios también le ensalzó a lo sumo, y dióle un nombre que es sobre todo nombre. »

¿ Es posible entonces que esta idea de perder el juego pueda ayudarnos a comprender mejor la construcción del *Libro de buen amor* ? Consideremos el famoso lamento que hizo el Arcipreste por Trotaconventos. La sección es curiosa porque el poeta anuncia

10. *Obras de San Agustín*, VII, traducidas por Fr. Amador del Fuego O.S.A., Biblioteca de Autores Cristianos, Madrid, 1950, p. 815 (Sermo 167).

en 1520 su tema general, su dolor a causa de la muerte de su servidora : «Matasteme mi vieja, matasses a mi ante.» Luego durante unas 48 estrofas sigue con una acusación contra la muerte que se puede asociar seguramente con el género del *planctus* medieval. Pero de repente empieza lo que parece ser una parodia terrible donde coloca a Trotaconventos entre los mártires. Rafael Lapesa cree que Juan Ruiz compuso la invectiva contra la muerte primero y más tarde añadió el planto solamente retocando la primera estrofa (1520) con una alusión a la vieja¹¹. Esta teoría explicaría el extraño conjunto que resulta, pero ¿por qué haría tal cosa un poeta que se ha jactado de su talento trovadoresco? ¿Es esto no más que uno de estos famosos descuidos medievales?

Leyendo el lamento vemos que el poeta presenta la vida que antes era una caza de amor en términos de una imagen muy tradicional durante la edad media, el juego del tahir :

Muchos cuidan ganar quando dizen : " A todo!";
viene un mal azar, trae dados en rodo ;
llega el omne tesoros, por lograllos, apodo ;
viene la muerte luego, e déxalo con lodo (1534).

Este es seguramente el juego que el hombre no puede esperar ganar. El Arcipreste continúa con una larga serie de cosas que va a perder el pobre jugador-tahir en el momento que «viene un mal azar», y acaba refiriéndose al único remedio que existe, la intervención de El que una vez venció a la muerte. Jesucristo llevará a los suyos al paraíso. En la estrofa 1565 relata el triste fin de los que no pueden contar con la ayuda del Salvador :

A los perdidos malos que dexó en tu poder,
en fuego enfernal los fazes tú arder ;
en penas perdurables los fazes encender,
para siempre jamás non las an de perder.

Lo curioso aquí es el juego de palabras, la agnominación que hace el poeta sobre la palabra *perder*. Los perdidos, o sea los que han perdido el juego de la vida y además la gracia de Jesucristo, ganarán un premio perdurable que nunca perderán. Todos perdemos el juego de la vida pero ¿hay algún indicio aquí que nos sugiera porque pierden algunos mucho, mucho más? Tal vez se puede tomar esta estrofa como casi un eco de otra que ocurre

11. "La muerte en el Libro de buen amor", *De la Edad Media a nuestros días : Estudios de historia literaria*, Biblioteca románica hispánica, II, Estudios y ensayos, 104, Madrid, 1967, p. 69.

mucho más temprano en el libro al principio de la pelea que tuvo el poeta con don Amor. Dice Juan Ruiz a su adversario :

Das muerte perdurable a las almas que fieres,
das muchos enemigos al cuerpo que rehieres,
fazes perder la fama al que más amor dieres ;
a Dios e a los omnes pierde el que más quieres.

El sentido de esta estrofa es que el que tenga éxito en las cosas de amor, el favorecido del dios de amor, perderá la gracia de un Señor harto más poderoso. La salvación de Trotaconventos, la que « en este mundo fuste por Dios martiriada », es todavía una parodia burlesca de la verdadera redención, pero es una que contiene el germen de la esperanza para el Arcipreste. Ella ha perdido el juego de medianera de amor y ha sufrido mucho. El ha perdido por eso y por otras razones el juego mismo y también ha sufrido bastante. De este sufrimiento y de esta pasión surge una nueva conciencia y resignación, condiciones que no se ven al final del libro sino reflejadas al principio donde el poeta se encuentra o espiritual o físicamente atrapado en la prisión-presión de esta vida. Ha perdido el juego de amor y este libro es su confesión y la historia de esta pérdida. Seguramente el poeta espera la misericordia de Dios, la divina caridad que se le promete al pecador que admite su maldad en el salmo 32, el que emplea Juan Ruiz como texto de su pequeño sermón : « Mi pecado te declaré, y no encubrí mi iniquidad. Confesaré, dije, contra mí mis rebeliones a Jehová ; y tú perdonaste la maldad de mi pecado » (5). En la estrofa 1568 donde el poeta presenta la parodia más terrible pero a la vez la resolución del dilema de Trotaconventos resuena casi como un eco de la agnominación sobre *perder* en 1565 la palabra clave *perdonar*. « Tú me la mateste, Muerte ; Jesucristo compróla / por la su santa sangre e por ella perdonóla. » El cristiano entonces que ha perdido el juego de esta vida, que no consigue el premio, tal vez esté en mejor posición para comprender la verdad, que sólo el perdón de Jesucristo, su gracia no merecida, puede redimirle y salvarle al pecador.

JAMES FRANKLIN BURKE
Universidad de Toronto