



**ENSEÑAR, DELEITAR Y DIVERTIR:
EL JUEGO COMO VEHÍCULO DE LA CULTURA CABALLERESCA
Y CORTESANA EN LA EUROPA PLENOMEDIEVAL**

TEACH, DELIGHT, AND ENTERTAIN:
THE GAME AS A VEHICLE OF CHIVALRY AND COURTLY CULTURE
IN THE EARLY MIDDLE AGES EUROPE

Diego Carlo Améndolla Spínola
*Facultad de Filosofía y Letras,
Universidad Nacional Autónoma de México*
diego.amendolla@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-5114-4579>

Recepción 20-09-2002 – Aceptación 30-09-2022

Resumen

Con base en los postulados de Johan Huizinga, Roger Caillois, Hans-Georg Gadamer y Jean-Michel Mehl, en este artículo se establecen las características y tipologías principales del juego con el objetivo de vincular dicho concepto con el modelo de caballería representado en la producción literaria cortesana escrita entre los siglos XI y XIII. En síntesis, sostenemos que la reproducción oral de las narraciones literarias puede ser comprendida como un fenómeno de *divertimento*, donde el narrador y el público conviven en un espacio y momento con reglas específicas, que promueve la reproducción de los valores cortesanos y caballerescos en un ambiente que se puede comprender como lúdico.

Palabras clave

Teoría del juego, literatura cortesana, caballería, Plena Edad Media, historia cultural

Abstract

Based on the postulates of Johan Huizinga, Roger Caillois, Hans-Georg Gadamer, and Jean-Michel Mehl, this article establishes the main characteristics and

typologies of the game with the aim of linking said concept with the cavalry model represented in the courtly literature between the 11th and 13th centuries. In summary, we maintain that the oral reproduction of literary narratives can be understood as a phenomenon of entertainment, where the narrator and the public coexist in space and moment with specific rules, which promotes the reproduction of courtly and chivalric values in an environment that can be understood as playful.

Keywords: Game theory, courtly literature, chivalry, Plain Middle Ages, cultural history

Le jeu est toujours «une lutte pour quelque chose ou une représentation de quelque chose». Dans la société, il «joue» un rôle, ressenti par les joueurs, et remplit une fonction qui, souvent, demeure implicite et se love dans le tréfonds de l'inconscient collectif.

Jean-Michel Mehl, *Les jeux au royaume de France*

INTRODUCCIÓN

El estudio de la cultura cortesana y los valores caballerescos durante la Edad Media ha llamado la atención de los especialistas desde hace varias décadas. Autores como, Erich Köhler (1970), Georges Duby (1984), Philippe Walter (2002), Martin Aurell (2011a, 2011b) y Catalina Girbea (2011), por mencionar algunos, han profundizado en el contexto en el que surgieron ambos elementos, sus características, historicidad y vínculos con la literatura producida entre los siglos XI y XIII. Un punto en común entre todo ellos es la afirmación de la existencia de un puente entre las narrativas ficcionales y el comportamiento y valores de la aristocracia combatiente. En este sentido, Aurell ha mencionado que:

De nos jours, la chevalerie apparaît aux historiens comme un notion double, couvrant à la fois un construction sociale et un représentation mental: d'une part, une groupe aristo-cratique combattant a cheval selon la technique de la lance couchée; d'une autre part, une idéologie utilisée pour prendre et conserver le pouvoir, mais aussi un système de valeurs et un code de conduite (Aurell, 2011b, p. 7).

Si bien la afirmación de Aurell pone de manifiesto los dos elementos constitutivos de la caballería plenomedieval —específicamente la francesa—, cabe señalar que al analizar algunas de las obras producidas entre los siglos XI y XIII, como fueron los *romans courtois* de Chrétien de Troyes —*Le Chevalier au Lion*, *Le chevalier de la charrete* y *Le conte du Graal*— los cantares de gesta como el Roldan, Doon de Mayance o Raoul de Cambrai, entre otros, encontramos que el caballero se formaba a partir de, por lo menos, cuatro variables, a saber: 1) la caballería como antítesis de la villanía; 2) la belleza física, el carácter noble, cortés y gentil; 3) la relación entre el caballero y las armas; y 4) la religiosidad del caballero. No obstante el modelo de caballería que se fue complejizando a lo largo los siglos, es posible encontrar las pautas de un caballero ejemplar, tanto en términos religiosos como nobiliarios; es decir, un ecuestre cuyo comportamiento justo, está guiado por el mandato de Dios y que, en consecuencia, puede llegar a ser un buen rey.

A partir de lo anterior, dichas obras muestran, en general, un sistema comparativo antitético mediante el que surge el caballero modélico; es decir, que a través del enfrentamiento de lo felón y lo cortés, lo cristiano y lo pagano, y el comportamiento racional y animal, es como se construye el modelo de caballería. Sin embargo, parece no ser suficiente con establecer las características de los protagonistas y los elementos narrativos utilizados para construirlos; aunado a ello los estudios tanto de Aurell como del resto de autores señalados sugiere cuestionarse sobre aquellos mecanismos que mediaron entre la literatura y la construcción social y la representación mental de la caballería.

En consecuencia y con base en los postulados de Johan Huizinga, Roger Caillois, Hans-Georg Gadamer y Jean-Michel Mehl, en este artículo se establecen las características principales del juego con el objetivo de vincular dicho concepto con el modelo de caballería representado en la producción literaria cortesana escrita entre los siglos XI y XIII. En síntesis, sostenemos que la reproducción oral de las narraciones literarias puede ser comprendida como un fenómeno de *divertimento*, donde el narrador y el público conviven en un espacio y momento con reglas específicas, que promueve la reproducción de los valores cortesanos y caballerescos en un ambiente que se puede comprender como lúdico.

DEFINIR EL JUEGO Y SU TIPOLOGÍA

Cuando pensamos en la función que tuvo la literatura medieval entre los siglos XI y XIII, es fundamental partir de uno de los aspectos cotidianos de la sociedad de la

época: el juego. Este concepto implica una serie de significados muy diversos que evocan desde la habilidad, el riesgo y la distracción, hasta la diversión. En su la entrada *joer* de su *Grand Dictionnaire d'Ancien français*, Algridas Julien Greimas señala:

Joer v. (1080, Rol.; lat. *jocare, de jocus, jeu*). 1. *Jouer, badiner*. – 2. *Jouer (aux jeux de hasard)*. – 3. *Chanter*. – 4. *Se livrer au plaisir, à la débauche*. – 5. *Célébrer: Et joir en Dieu et joer (R. de Moil.)* ♦ *joement* n.m. (av. 1300, poët. fr.), *-erie* n.f. (XIIIe s., Livr. de Jost.) *Jeu*. ♦ *joeor* n.m. (1175, Chr. De Tr.) *Joueur* (Greimas, 2007, p. 324).

En primera instancia destaca que la palabra «juego» se ubica en la parte final de la entrada, mientras que se le da mayor jerarquía al verbo «jugar». Esto indica que al menos entre 1080 y 1350 —límites temporales del diccionario— el juego estaba íntimamente ligado a la acción misma de jugar —y por lo tanto al jugador—; y, por otra parte, al sentimiento que el juego mismo provocaba, es decir el placer y el desenfreno.

Por su parte el filósofo e historiador neerlandés Johan Huizinga, desarrolló una definición más compleja:

The formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside «ordinary» life as being «not serious», but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means (Huizinga, 1949, p. 13).

A partir de esta definición podemos señalar que el juego se caracteriza por los siguientes elementos: ser libre, es decir, que no se realiza en virtud de una necesidad física o moral y por lo tanto puede ser abandonado en cualquier momento; pertenecer a un mundo ajeno, por lo cual, al no ser la vida «real», consiste en escaparse de ella a una esfera independiente con reglas propias; no buscar ningún beneficio material¹; y, finalmente, tener un espacio y un tiempo delimitados. De esto, es viable deducir que el fin del juego es la diversión a la cual Huizinga llama la esencia del juego y añade: «*the fun of playing, resists all analysis, all logical*

¹ Jacques Ehrmann criticó la postura de J. Huizinga al establecer que debido a que el juego consume tiempo y energía tiene una relación económica con el mundo «real», elemento que no fue tomado en cuenta en el *Homo Ludens* (Ehrmann, 1968).

interpretation. As a concept, it cannot be reduced to any of other mental category» (Huizinga, 1949, p. 3).

Posteriormente, hacia 1958, Roger Caillois participó en el debate desde la perspectiva de la sociología, y señaló que Huizinga había cumplido brillantemente con la definición de juego no sólo por ser pionero en los estudios al respecto, sino por su interés en la función cultural que éste posee. Empero, puntualizaba que Huizinga había descuidado deliberadamente (sic) la descripción y la clasificación de los propios juegos, dándolas por hecho, lo cual hacía parecer que todos los juegos respondían a las mismas necesidades y manifestaban la misma actitud psicosocial (Caillois, 1986, pp. 27-28). Aunado a lo anterior, añadió que, si bien el juego es una actividad libre, separada temporal y espacialmente de lo cotidiano, y ficticia, éste también es incierto e improductivo, lo cual da a entender que su desarrollo no está predeterminado por un resultado y que pertenece a una realidad secundaria (*cf.* Anchor, 1978, p. 87).

Como hemos visto, los tres autores explicaron el juego a partir de su acción, su tipología o el sentimiento que generan. A pesar de que parecería suficiente limitarnos a ese nivel de profundidad epistémica, es necesario señalar el estudio incluido por Hans-Georg Gadamer en su texto *Verdad y Método* con el título «El juego como hilo conductor de la explicación ontológica». En dicha obra, el autor señala que «el sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación» (Gadamer, 2005, p. 145). Por lo tanto, es necesario entender el juego desde sí mismo y no a partir de las acciones que lo manifiestan; éste —el juego— es en sí mismo y no necesita de un sujeto para existir; en cambio, la relación que existe entre el juego y el jugador se da en términos de representación, es decir, es mediante el sujeto activo que las reglas, espacios y tiempos del juego llegan a su realización: el juego es jugado. De tal suerte que todo juego accede a la «realidad» mediante la representación.

En este sentido, la interpretación de Gadamer sobre el juego no se contrapone a las ideas planteadas por Huizinga y Caillois, únicamente complejiza el análisis al separar el juego del jugador, de manera que el juego surge como un fenómeno autónomo —mas no independiente—, el cual se relaciona con el jugador al comprenderlo como el ejecutante.²

² Para más información sobre los teóricos que han trabajado el tema vid. Anchor, 1978, pp. 84-93. En el caso de los estudios medievales son pocos los autores que han puesto énfasis tanto en los jugadores como en los juegos. Al respecto podemos mencionar la investigación realizada por Jean-Michel Mehl sobre los juegos en el reino de Francia desde el siglo XIII hasta el inicio del siglo XVI, en la que hace énfasis en los torneos, los juegos de dados y los juegos de cartas, entre otros (Mehl,

Con base en lo anterior, resulta necesario señalar la tipología del juego. Al respecto, el ya mencionado sociólogo francés propone una primera diferenciación: *paidia* y *ludus*. Por *paidia*, entendemos aquellos juegos cuyo principio común es la diversión, la turbulencia y la libre interpretación, aquellos en que se manifiesta una fantasía desbocada. En el extremo opuesto encontramos los juegos pertenecientes al *ludus*, que se caracterizan por sus convencionalismos arbitrarios, la exigencia de esfuerzos y habilidades de ingenio. Si bien esta primera agrupación resulta útil, es necesario establecer la relación que existe entre el juego y la acción mediante la que se lleva a cabo; es decir, clarificar la relación entre los tipos de juego y sus vínculos con la «realidad». En este sentido, Caillois ha clasificado el juego con base en la actividad predominante en el mismo, a saber: la competencia o *agon*, el azar o *alea*, el vértigo o *ilinx*, y el simulacro o *mimicry* (Caillois, 1986).

El primero de ellos, el *agon*, establece una competencia, una lucha en la que se dispone de una igualdad de oportunidades para que los jugadores se enfrenten en condiciones ideales. Se trata de una rivalidad en torno a una sola cualidad —rapidez, resistencia, vigor, etc.— que se lleva a cabo dentro de límites espacio-temporales y sin ayuda de un agente exterior, de tal manera que el jugador que salga victorioso aparezca como el mejor en cierto tipo de proezas. Un claro ejemplo de esta clase de juego son los torneos y las justas que llevaban a cabo los caballeros.

Por su parte, el *alea* se refiere al juego de azar basado en una decisión que no es tomada por el jugador y en el que, por lo tanto, éste no tiene ninguna influencia sobre el destino. Más bien, es el destino el único artífice de la victoria y, en consecuencia, el vencedor es aquel que ha sido favorecido por la suerte. Este tipo de juegos puede ser observado en los dados o las cartas.

El tercer tipo de juego, el *ilinx*, se caracteriza por la búsqueda del vértigo. Consiste en un intento por encontrar una suerte de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila la realidad bruscamente a través de la confusión y el desconcierto. Actualmente podemos ejemplificar estos juegos con los saltos en paracaídas, aunque para el caso de la Edad Media no tenemos noticia de actividades lúdicas con estas características.

1990). Por otra parte, encontramos la compilación dirigida por Jacques Le Goff y Jean-Claude Schmitt sobre el *Charivari* (1981) y su carácter político y religioso en Inglaterra, España, Francia e Italia. Asimismo, deben considerarse algunos otros estudios sobre el carnaval como los de Mijaíl Bajtín (1988), María Chiabo y Federico Doglio (1990), Claude Gaignebet (1974), Jacques Heers (1983); y aquellos interesados en las fiestas medievales, como Miguel Ángel Ladero Quesada (2004), Danielle Buschinger (1990), Madeleine Perner Cosman (1981) y Jean Verdon (1980).

Finalmente, encontramos la *mimicry*, cuyo principio es el enmascaramiento o disfraz, es decir, la representación de algo o alguien diferente al jugador, el que durante la interpretación de su papel anula su «yo real», para ser otro y de esta manera «representarse» como otra persona. Para comprender cabalmente este concepto podemos pensar en la representación teatral, la interpretación dramática o el carnaval.

Estos cuatro grupos, en los que ya podemos comprender el juego en su acción, no siempre se encuentran aislados, de tal suerte que en ocasiones podemos encontrar uniones *alea-ilinx*, *agon-mimicry* debido a que sus premisas no se contraponen.

Establecidos dichos parámetros, podemos observar que para nuestro estudio es fundamental poner énfasis en la *mimicry* debido a que los juegos de simulacro conducen a las artes del espectáculo, expresión y manifestación de una cultura. De tal suerte que consideramos que la literatura cortesana formaría parte de los juegos de simulación, tanto en su relato interno como en sus formas de transmisión, materializados en los trovadores.

Antes de continuar con el análisis para comprender cómo opera el juego literario en la sociedad plenomedieval, es fundamental establecer por qué la literatura, en su carácter poético, es un juego, es decir en qué sentido la literatura cortesana cumple con los criterios establecidos por Johan Huizinga para poder determinar que una u otra cosa es un juego.

LA LITERATURA COMO JUEGO

Con base en los postulados anteriores, es posible comprender el juego es y se lleva a cabo mediante una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, de espacio y de sentido, cuyo orden es visible conforme a una serie de cánones reglamentarios y fuera de las necesidades materiales, además de caracterizarse por su ánimo festivo que conduce a la alegría. Al comparar dichas premisas con la literatura cortesana observamos que ésta posee cada una de estas características. Durante la Plena Edad Media la lectura de los textos se realizaba en momentos y lugares específicos como fue la corte, el aula, la cámara y los jardines, dirigiéndose a un público conformado usualmente por jóvenes caballeros, damas y algunos religiosos (Améndolla, 2016), con el fin de que este se divirtiera con las aventuras narradas. En este sentido, a decir de Jean-Michel Mehl:

La fiction littéraire, rimée ou en prose, n'a jamais négligé le jeu. Si elle ne s'y attarde qu'exceptionnellement, elle est en revanche à même, au-delà des précisions techniques, de

révéler quelque chose de l'émotion ludique, ne serait-ce que par le recours aux métaphores empruntées à l'univers du jeu. Il se peut même que le jeu prenne place au centre de l'action ou sur ses franges, remplissant une jonction au sein de la construction littéraire. Pour l'historien, l'union du jeu et de la littérature est riche de promesses». (Mehl, 1990, p. 21).

Aclarado el carácter lúdico de la literatura cortesana, es de suma importancia explicar la dualidad en la que ésta se encuentra, pues no sólo es juego en su conformación interior; sino en su transmisión hacia el exterior, es decir, hacia el público que escucha. Expliquemos ambos momentos:

1) El juego interior. Al analizar los *romans courtois*, percibimos que el tema central de dicho material poético se halla en una tarea que tiene que realizar el héroe, una serie de pruebas que debe pasar o un obstáculo que ha de sortear, los cuales, regularmente, son muy difíciles de ejecutar. Asimismo, en dichas obras la personalidad del héroe se mantiene desconocida y debe superar las pruebas establecidas en el relato/juego para ser reconocido como héroe. La travesía del protagonista de la obra se lleva a cabo en un tiempo y espacios delimitados, y bajo reglas claramente establecidas por el autor, en este caso el cumplimiento tanto de la tarea asignada como de los cánones morales que se entienden como correctos.

2) El juego exterior. La competición enigmática y la poesía suponen un círculo de iniciados que entienden el lenguaje que se habla. Así, la validez del resultado depende, en ambos casos, de que concuerde con las reglas del juego. Es el poeta quien puede hablar el lenguaje artístico, el cual se distingue del lenguaje corriente porque se expresa deliberadamente en determinadas imágenes que no son aprehensibles o descifrables para todos. En este orden de ideas, el lenguaje poético hace de las imágenes es un juego, pues son portadoras de un mensaje que encumbra la sabiduría, el derecho y la moral, el cual es transmitido en el campo del juego, ya que los textos son verbalizados en un espacio y tiempo delimitados, de forma libre y al mismo tiempo enmascarada.

En cuanto al narrador y el público su lugar en el juego no se reduce únicamente al momento en el que un sujeto oraliza los textos literarios, sino que el público mismo es parte del juego, ya que éste sólo escucha al narrador bajo las reglas permitidas y el texto mismo está hecho para ser leído o escuchado, de manera que la realización del juego se da tanto en el momento en que se lee como cuando se escucha.

Como podemos observar, la literatura cortesana no sólo tiene el carácter de distractor y acto de divertimento, sino que contiene en sí misma una estrecha

relación con la cultura feudal, debido a que, al establecer una serie de modelos sociales, a partir de los valores nobles y cristianos, hace del juego, cultura. En otras palabras, el simple juego de la narración literaria se convierte en un elemento cultural y es allí donde encuentra —en términos de Huizinga— su institucionalización.

Sin embargo, ¿cómo opera el juego poético o literario en el contexto plenomedieval y se convierte en parte de la cultura? Para resolver esta cuestión es necesario retomar los argumentos planteados por Huizinga y Caillois. El primero de ellos sostuvo que la cultura provenía del juego, es decir que en tanto el juego es libertad e invención, fantasía y disciplina, todas las manifestaciones importantes de la cultura son copias de él; de tal suerte que la cultura era el resultado de la institucionalización o sacralización de un juego, según fuese el caso. Estas ideas no tardaron en ser rebatidas por una postura plenamente antitética planteada por Jean Giraudoux desde la antropología, a saber, que todos los juegos se basan en creencias perdidas o reproducen ritos desprovistos de significado. Esta premisa postulaba que un fenómeno cultural venido a menos se convertía en un juego (Giraudoux, 1946).

Ambas posturas encuentran su síntesis en la explicación establecida por Roger Caillois quien sostiene que «el espíritu de juego es esencial para la cultura, pero, en el transcurso de la historia, juegos y juguetes son residuos de ella» (Caillois, 1986, pp. 108-109). Así, los juegos son la muestra de la supervivencia de ciertas creencias de alguna cultura anterior y son incluidos en una nueva sociedad con un significado diferente. De tal suerte que su función social ha cambiado, pero no su naturaleza, pues dicha decadencia sólo revela aquello que la creación cultural contenía en sí, es decir, una estructura lúdica. En otras palabras, cualquier juego es, a la vez, un ejemplo de una cultura erosionada por el tiempo y el origen de nuevos fenómenos culturales.

Establecido cómo se da la relación entre juego y cultura, aún falta resolver el papel que tiene la literatura en su sentido lúdico y, por tanto, cultural. Para ello es fundamental definir el espacio y el tiempo en el que ésta se desenvuelve.

EL JUEGO Y LA FIESTA

Uno de los eventos de mayor importancia en el mundo medieval fue la fiesta, la cual surgía como la afirmación jubilosa de la vida, propia del sentimiento lúdico, lo cual permite valorar el juego como búsqueda de placer. Desde la perspectiva de Miguel Ángel Ladero, la fiesta es:

[la] huida del mundo de la obligación y del trabajo, pero también expresa un lenguaje simbólico, una representación del mundo que ancla a quienes participan en ella en los reductos más profundos de sus convicciones y esperanzas, porque la sienten como la regla de lo sagrado por excelencia, del tiempo en que se evoca un mundo ideal, la edad de oro donde se deja aparte toda prohibición y todo se permite. La fiesta es el caos recuperado y modelado de nuevo (Ladero, 2004, p. 20).

Así, al ser leídas las novelas cortesanas en el ámbito festivo, éstas cumplen la función de expresar simbólicamente los estamentos de la estructura social, los valores y las creencias del grupo social. De esta manera, la literatura al ser narrada en un espacio festivo es una síntesis de los condicionamientos sociales, los valores y las creencias de la cultura de la sociedad. En otras palabras, es en la fiesta donde se representa la realidad —*mimicry*— y se muestran las condiciones y valores sociales no sólo de forma antitética, sino enaltecendo todo aquello que es correcto con el fin de que el público encuentre en los protagonistas de las obras un modelo de santidad.

De esta manera, la fiesta es el espacio donde se busca la transmisión de los sistemas culturales que interesan a quienes ejercen el poder, a través de la simbología de la representación y mediante la comunicación oral y visual, propias de la fiesta y accesibles a un público en su mayoría iletrado.

En este punto es importante señalar que comprendemos la fiesta no sólo como aquellos momentos de frenesí social, sino como un espacio de sociabilidad donde las personas pueden realizar actividades ajenas al ámbito del trabajo cotidiano, cuyo fin principal es el ocio y no la búsqueda de beneficios materiales. Debido a que el juego salía del orden establecido, mucha de la gente que pertenecía al orden clerical lo consideraba negativo pues, desde su perspectiva, el tiempo libre debía ser consagrado a Dios y no al ocio, ya que éste abría las puertas al pecado por avaricia y por blasfemia. Sin embargo, también se admitía la necesidad de recreación. Tomás de Aquino afirmaba:

Estos dichos o hechos, en los que no se busca sino el deleite del alma, se llaman diversiones o juegos. Por ello es necesario hacer uso de ellos de cuando en cuando para dar algo de descanso al alma» (II-II, q. 168, a.2). Y sigue: «En cuanto a los juegos hay que evitar tres cosas. La primera y principal, que este deleite se busque en obras o palabras torpes o nocivas. Al respecto dice Cicerón, en *I De Offic.*, que hay juegos que son groseros, insolentes, disolutos y obscenos. En segundo lugar, hay que evitar que la gravedad del espíritu se pierda totalmente. Por eso dice San Ambrosio en *I De Offic.*: Cuidémonos de que, aligerando el peso del espíritu, no vayamos a perder la armonía formada por el concierto de las buenas obras. Y también Cicerón dice a este respecto,

en *I De Offic.*, que, así como no permitimos a los niños cualquier clase de juego, sino sólo una recreación honesta, procuremos también que en nuestro juego haya una chispa de ingenio. En tercer lugar, hay que procurar, como en todos los demás actos humanos, que el juego se acomode a la dignidad de la persona y al tiempo, es decir, que sea digno del tiempo y del hombre, como dice Cicerón en el mismo pasaje» (Tomás de Aquino, 1997, pp. 560-561).³

En este mismo orden de ideas, pero desde el ámbito de la literatura, en el *Roman de Brut*, escrito por Robert Wace en 1155 encontramos escenas de fiestas y juegos:

*Les dames sur les murs muntoent Pur escarger cels ki jouent;
Ki ami aveit en la place Tost li turnot l'oil e la face. Mult ut a la curt jugleürs, Chan-
teürs, estrumenteürs Mult peüssiez oir chançons, Rotruenges e novels suns Vieüeüres, lais
de rotes,
Lais de harpes, lais de frestels, Lires, tympes e chalemels, Symphonies, psalteriuns, Mona-
cordes, timbes, coruns, Assez i out tresgeteürs, Joeresses e jugleürs;
Li un dient contes e fables, Alquant demandent dez e tables.
Tels i ad juent al hasart, Ço est un gieu de male part;
As eschecs juent li plusur U a la mine u al grannur...*
(Brut, 10539 y ss., citado por García Gual, 1984, pp. 43-44).⁴

Este fragmento da cuenta del ambiente festivo de las cortes a las cuales acudían los caballeros no sólo a participar en los torneos, escuchar música y mirar a las damas, sino a escuchar las historias que se narraban la forma correcta —e incorrecta— de llevar a cabo la vida caballeril, es decir el modelo de caballería cortesana y cristiana.

³ En cuanto a las autoridades seculares, éstas compartían la visión eclesíastica de los actos lúdicos por lo que intentaron prohibirlos o limitarlos a lugares y situaciones concretas mediante normas legales, entre las que destacan las ordenanzas de Luis IX promulgadas en 1254 (*Vid.* Ladero, 2004, pp. 146-147).

⁴ «Las damas ascendían a la muralla / para observar a los participantes en los juegos. / La que tenía amigo en el lugar / Le dedicaba al punto miradas y ademán. / En la corte había muchos juglares, / cantores, músicos de varios instrumentos. / A placer podía oír cualquiera / cantinelas y nuevas tonadas, / Aires de viola, lais con vario acompañamientos / al son de las vihuelas, arpas o flautas, / de liras, panderetas y caramillos, / zampoñas, salterios, / monocordes, tamborines, y cítaras. / Abundan los faranduleros, / juglares y juglaresas; / los unos cuentan fábulas y leyendas, / Otros reclaman dados y mesas. / Algunos juegan al azar, / un juego de mucho apostar; / al ajedrez juega la mayoría, / y a otros juegos diversos».

A partir de lo anterior, se puede considerar al fenómeno literario como parte de la cultura cortesana medieval, cuyo fin era divertir y, al mismo tiempo, reproducir ciertos valores sociales en espacios y tiempos específicos, en los cuales tanto el texto como el público son fundamentales para llevar a cabo el acto de *divertimento* y con ello desarrollar la cultura lúdica, como señala Philippe Walter: «*Au Moyen Âge, il est écrit dans l'intention de divertir ou d'édifier un public aristocratique. Il peut aussi servir, par la manipulation des événements, les intérêts politiques d'un roi ou d'une grande famille*» (Walter, 2008, p. 34).

EL JUEGO, LOS TROVADORES Y LOS JUGLARES

Si bien en esta contribución no ahondaremos en las formas de transmisión de la literatura cortesana, es importante definir a los trovadores y los juglares⁵ como personajes centrales en la representación de las novelas, pues son ellos los encargados de narrar, en los diferentes espacios, los textos redactados tanto por ellos mismos como por otros poetas. Estos personajes podían o no pertenecer a alguna corte en particular donde divertían al público mediante sus cantos. Los trovadores se caracterizaban por trasladarse de corte en corte para dar a conocer los eventos sucedidos en su lugar de procedencia (*Vid.* Riquer, 2001); mientras que, en el caso de los juglares, se encargaban de divertir al público cortesano con números de acrobacia, vestimentas graciosas y danzas, además de declamar poesía acompañados de música. Con base en estas características es que Martine Cluzot destaca que estos personajes como *homo ludens* y *homo viator*, es decir hombres que juegan y hombres que viajan, que, a partir actividades musicales, vocales y acrobáticas, son el punto de contacto entre el público y las producciones narrativas (Cluzot, 2001).

En este sentido, podemos retomar las ideas expuestas por Gadamer y establecer el lugar privilegiado que tienen los trovadores en el contexto lúdico

⁵ Martin Aurell señala que la palabra *jongleur* o *jogleor* —juglar— proviene del latín *joculator*, es decir «aquel que juega», palabra que a la vez deriva de *jocus*, «juego». La etimología es idéntica en alemán donde *Spielman* proviene de *Spiel*, juego. Dicha palabra —*joculator*— en las fuentes medievales es sinónimo de *ministerialis* —*ministril*—, palabra que proviene de *ministerium*, «servicio». (Aurell, 2011a, p. 138). Igualmente, juglar corresponde a la acepción clásica *histrion*, que después de la antigüedad tomó tintes peyorativos y cambio a *bistrion* en francés actual, o, en el mismo sentido, *scurra*, «bufón». (Aurell, 2011a, p. 34). Por su parte, Greimas señala en la entrada *jogleor* de su diccionario: «*Ménéstrel qui chantait des chansons et disait des poèmes en s'accompagnant d'une vielle*». (Greimas, 2007, p. 324).

plenomedieval, pues si bien muchos de estos personajes sabían leer y escribir, son ellos quienes tenían en sus manos la realización del juego en tanto que llevan la literatura al público mediante la narración y la *performance*. Al narrar, unificaban en un mismo momento al autor, al texto y al público, además de ser los encargados de llamar la atención de los oyentes, sin quienes el juego no se podría llevar a buen término y, por lo tanto, perdería su esencia y motivación.

Así, las figuras del trovador y del juglar no sólo surgen como *homo ludens* —el hombre que juega y que lleva a cabo el juego—, sino como un mediadores y transmisores cultural que les dan vida a los textos mediante la narración, en palabras de Cluzot: «*le catalyseur et le médiateur d'une culture courtoise. Et il l'est doublement par le fait qu'il est à la fois un motif littéraire et le vecteur de ce motif*» (Cluzot, 2001, p. 301). Al respecto, en su *Suma Teológica* Tomás de Aquino apunta:

Tal como indicamos (a.2), el juego es necesario para toda la vida humana. Ahora bien: a todas las cosas útiles para la vida humana pueden asignárseles ciertos oficios lícitos. Incluso el de comediante, que se ordena al solaz de los hombres, no es ilícito en sí mismo, mientras emplee el juego moderadamente, es decir, sin mostrar palabras o acciones ilícitas y mientras no se use el juego en fines y tiempos indebidos. Y aunque, en orden humano, no desempeñan otras actividades serias respecto de Dios: a veces oran, tratan de dominar sus pasiones y su modo de obrar o, incluso, dan limosna a los pobres. Por eso los que pagan con moderación no pecan, sino que realizan acciones justas al pagar sus servicios. Pero los que gastan sus recursos inútilmente en el juego, o mantienen a los comediantes que practican juegos ilícitos, pecan por favorecer a los pecados (Tomás de Aquino, 1997, p. 562).

Es importante señalar que el objetivo primordial de trovadores y juglares no era transmitir, a manera de un documento político o social, las formas de comportamiento correcto; en cambio, estos buscaban divertir a su público, es decir, que la enseñanza se daba como resultado indirecto, como producto de la diversión. En síntesis, los modelos representados en las obras narradas responden al contexto en que viven tanto autores como transmisores de las obras, no a una utilidad política directa de los mismos.

Estos encargados del *divertimento* eran una figura central en las fiestas y juegos cortesanos, ya que a través de sus palabras y actos divertían al público y transmitían la cultura nobiliaria mediante un acto lúdico sumamente complejo. Sin ellos la literatura habría perdido su función principal y, posiblemente, habría tenido un impacto mucho menor debido al alto nivel de analfabetismo de la

sociedad medieval. De manera que no sólo eran los intermediarios entre el texto y el público, sino los agentes mediante los que el juego podía ser jugado, lo cual permitía que ellos mismos establecieran su lugar en la sociedad, pues de no haber público no hubiesen tenido ninguna función social.

CONCLUSIONES

En su obra *La historia es una literatura contemporánea*, Ivan Jablonka postula que es los «objetos» (*sic*) de la ficción pueden clasificarse en dos tipos: las ficciones intransitivas, es decir aquellas que no tienen relación con la realidad pues anula toda referencialidad con ésta; y las ficciones transitivas, a saber, aquellas que son una

mimesis de lo real, la ficción dice algo sobre la sociedad, los grupos sociales, las relaciones de clase, de producción, de género, las situaciones, las movibilidades, las mentalidades, el espíritu de la época, en un momento dado (Jablonka, 2016, p. 197).

En este orden de ideas es posible comprender la literatura plenomedieval como un objeto creado a partir de fricciones transitivas, en tanto que muestra vínculos con el mundo real a la vez que «dice» algo de los elementos que la conforman. Cuestión que, como señalamos en las primeras páginas, han sido ampliamente estudiada por la historiografía especializada. Sin embargo, a partir de los postulados de Huizinga, Caillois, Gadamer y Mehl, también es posible sostener que el juego —en este caso el comprendido como *paidia*—, es una ficción transitiva mediante la cual se vincula a la literatura con el mundo real. Así, tanto los jugadores —narradores y público— y los productores de las obras, realizan una operación mimética donde comprenden que tanto la obra como el espacio y tiempo en que se oraliza, son es una mimesis de lo real o *mimicry*, que traza puentes entre la obra literaria, ellos mismos, y el mundo real. En otras palabras, los *romans courtois* y los cantares de gesta escritos y reproducidos durante la Plena Edad Media se fundamentan en dos ficciones transitivas superpuestas, la representada en la obra —que puede presentar actividades de competencia (*agon*) o azar (*alea*)— y la del momento lúdico o fiesta. Es así como la diversión ocupa un lugar central al conjuntar todas las piezas que conforman al juego literario, donde sus jugadores no sólo aprenden y se deleitan escuchando relatos que evidencian el modelo de caballero y cortesano, sino que se divierten con ellos.

BIBLIOGRAFÍA

- Améndolla Spínola, Diego Carlo, 2016, «“Et qui or me vaurra entendre, cuer et oreilles me doit rendre”: espacios de lectura y público de los roman courtois de Chrétien de Troyes (siglos XII-XIII)», *Cuadernos Medievales*, 20, pp. 51-74.
- Anchor, Robert, 1978: «History and Play: Johan Huizinga and his Critics», *History and Theory*, 17-1, pp. 63-93.
- Aurell, Martin, 2011a: *Le chevalier lettré. Savoir et conduite de l'aristocratie aux XIIe et XIIIe siècles*, Millau.
- , 2011b: «Rapport introductif», in Martin Aurell y Catalina Girbea (dirs.), *Chevalerie & christianisme aux XIIe et XIIIe siècles*, Rennes, pp. 7-48.
- Buschinger, Danielle, 1990: *L'idée de bonheur au Moyen Âge: actes du colloque d'Amiens de mars*, Amiens.
- Caillois, Roger, 1986: *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México.
- Clouzot, Martine, 2001: «Homo ludens, homo viator. Le jongleur au cœur des échanges culturels au Moyen Âge», in *Actes des Congrès de la Société des Historiens Médiévistes de l'Enseignement Supérieur Public, 32e Congrès*, Dunkerque, pp. 293-301.
- Cosman, Madeleine Pelner, 1981: *Medieval Holidays and Festivals: A Calendar of Celebrations*, Nueva York.
- Duby, Georges, 1984: *Guillaume le Maréchal ou Le Meilleur chevalier du monde*, París.
- Ehrmann, Jacques, 1968: «Homo Ludens Revisited», in Jacques Ehrmann (ed.), *Game, Play, Literature*, Boston, pp. 31-58.
- García Gual, Carlos, 1984: *Historia del Rey Arturo y de los nobles y errantes caballeros de la Tabla redonda*, Madrid.
- Giraudoux, Jean, 1946: *Sans pouvoirs*, Mónaco.
- Girbea, Catalina, 2011: «Chevalerie, adoubement et conversion dans quelques romans du Graal», in Martin Aurell y Catalina Girbea, *Chevalerie & christianisme aux XIIe et XIIIe siècles*, Rennes, pp. 179-199.
- Greimas, Algirdas Julien, 2007: *Grand Dictionnaire d'Ancien français. La langue du Moyen Âge: de 1080 à 1350*, París.
- Heers, Jacques, 1971: *Fêtes, jeux et joutes dans les sociétés d'Occident à la fin du Moyen Âge*, Montreal.
- Huizinga, Johan, 1949: *Homo Ludens. A Study of Play-element in Culture*, Boston.
- Jablonka, Ivan, 2016: *La historia como una literatura contemporánea. Manifiesto por las ciencias sociales*, Buenos Aires.

- Köhler, Erich, 1970: *L'aventure chevaleresque: idéal et réalité dans le roman courtois*, París.
- Ladero Quesada, Miguel Ángel, 2004: *Las fiestas en la cultura medieval*, Barcelona.
- Riquer, Martin de, 2001, *Los trovadores. Historia literaria y textos*, Barcelona.
- Tomás de Aquino 1997, *Suma de Teología*, t. IV, Madrid.
- Verdon, Jean, 1980: *Les loisirs au Moyen Âge*, París.
- Walter, Philippe, 2002: *Arthur: l'ours et le roi*, París.