

HISTORIAS DESDE EL *LUDUS*

ENSAMBLAJE Y ESPACIO LÚDICO MEDIEVAL

HISTORIZING FROM LUDUS

Assemblage and Medieval Ludic Space

HISTORIZANDO A PARTIR DO LUDUS

Agenciamento e espaço lúdico medieval

Juan Escourido
(East Carolina University)
escouridoj16@ecu.edu

Recibido: 18/01/2022

Aprobado: 18/01/2022

RESUMEN

Tradicionalmente, la estética medieval ha sido remitida a modelos teológicos y boecianos, mientras que la textualidad premoderna ha sido considerada desde la perspectiva de la noción moderna de literatura. Existió, sin embargo, una estética medieval enraizada en la sensibilidad corporal, así como un concepto, *ludus*, que abarcaba los sentidos modernos de la literatura, además de otros. Tomando como ejemplo la obra de Andreas Capellanus, en este texto continúo investigaciones previas sobre historiografía ludológica introduciendo las posibilidades de dos nociones analíticas, la de espacio lúdico medieval y la de ensamblaje.

Palabras clave: *ludus*, literatura, historiografía, espacio lúdico, agenciamento.

ABSTRACT

Pre-modern textuality has historically been viewed through the lens of the contemporary notion of literature, whilst medieval aesthetics has traditionally been referenced to theological and Boethian models. There was, however, a medieval aesthetic rooted in physiological sensitivity, as well as a concept, *ludus*, that covered modern senses of literature, among others. Using Andreas Capellanus' work as an example, I continue prior research on ludological historiography in this article by presenting the possibilities of two analytical notions, that of the medieval ludic space and that of the assemblage.

Keywords: *ludus*, literature, historiography, playful space, agency.

RESUMO

A textualidade pré-moderna tem sido historicamente vista através das lentes da noção contemporânea de literatura, enquanto a estética medieval tem sido tradicionalmente referenciada aos modelos teológicos e de Boécio. Havia, no entanto, uma estética medieval enraizada na sensibilidade fisiológica, bem como um conceito, o *ludus*, que abarcava os sentidos modernos da literatura, entre outros. Tomando como exemplo a obra de Andreas

Capellanus, prossigo pesquisa prévia sobre a historiografia ludológica neste artigo, apresentando as possibilidades de duas noções analíticas: a do espaço lúdico medieval e a de agenciamento.

Palavras-chave: *ludus*, literatura, historiografia, espaço lúdico, agenciamento.

En la última década y media he tratado varios corpus y fenómenos medievales desde la semiótica del juego. Acaso los más notables sean la producción del sujeto moderno; el significado, la antropología y la intención del *Libro de buen amor*; y la poesía cancioneril. Para ello recurrí a hermenéuticas de la historia de las ideas, la historia material, los estudios culturales, la crítica temática, la ecología mediática, la historia de las emociones y la filología. En esos textos me propuse explicar los fundamentos lúdicos de fenómenos estéticos, políticos e ideológicos a partir de la lectura atenta de corpus aparentemente no vinculados al juego. Es decir, no traté tanto de señalar qué podía tener de lúdica ésta o aquella cuestión, sino de exponer cómo a ella subyacía una infraestructura lúdica que constituía el fundamento de su análisis. En particular me ocupé de cómo el potencial subversivo de los juegos — su cualidad de *Iglesia de los malvados*, de motivo de exceso político, de actividad vinculada al desorden y a la alteración del orden público — se reguló y controló durante el período alfonsí, dando lugar al sujeto moderno entendido a la manera de Norbert Elias;¹ de cómo *El libro de buen amor* revela una intención, un significado y una antropología basada en el juego, significando lúdicamente en lugar de literariamente;² y de cómo la virtualidad es una categoría más adecuada que la de círculo mágico de Johan Huizinga para entender la función social de la poesía cancioneril, dialogando con las tesis de Victoria Burrus e Ian MacPherson.³

Así, hasta ahora he tratado explicaciones de casos puntuales, de libros o corpus concretos que no aparecen a la vista como juegos de manera evidente — por lo que respecta al *Libro de buen amor* y a la poesía cancioneril — o de actividades lúdicas que normalmente no se vinculan al corte histórico medieval-moderno.⁴ Con Andreas Capellanus el terreno cambia. Su única obra enfoca en forma de juego una pasión recién aparecida — la del amor fino, perfecto, cortés. Y si pensar el amor como juego no nos resulta chocante hoy quizá sea porque una historia de larga duración del amor tendría que empezar precisamente en el tratado de Andreas y en los poemas de Guillermo de Aquitania, ya que el amor grecolatino pertenece a un período absolutamente otro con respecto a nosotros. El amor que interesa al capellán no. De hecho, sería difícil establecerlo como otredad respecto de las formas de amor modernas y posmodernas que hoy conviven: continúa vigente el sintagma inventado por Gaston Paris — amor cortés — para definir la pasión que trata Andreas, los rituales asociados a él subsisten, los símbolos de la poesía trovadoresca del contexto del *De amore* cargan significados apenas alterados y, sobre todo, la vinculación a la heterosexualidad, al matrimonio y al sexo continúa, aunque en formas distintas y contradictorias a las de sus inicios. Naturalmente, no es obligatorio para el amante cortés de hoy intentar seducir a la esposa de otro hombre, el sexo no marca el final de la relación amorosa, el agente cortés no tiene por qué ser varón y no se requiere heterosexualidad para practicar cortesía — o galantería, esa reformulación moderna del amor cortés. Aun así, parece evidente que mantener una conversación sobre el significado actual del amor sin ocuparse de sus relaciones con el coito, el matrimonio y la orientación sexual se antoja difícil. Lo afectivo (el amor), lo biológico (el sexo) y lo jurídico (el matrimonio) se enmarañan a partir del *De amore* de un modo peculiar que muta a través de los siglos pero que se

¹ El sintagma “Iglesia de los malvados” es traducción de L’eglise des mauvais y The chirche of the evyll men and women, los títulos de los impresos parisino y londinense del *De alearum ludo* de Bernardino de Siena, el sermón sobre el juego que más circulación tuvo durante los siglos XV y XVI. Para la biopolítica alfonsí basada en el juego, véase Escourido, 2017.

² Desarrollo estas tesis en Escourido, 2018 y 2020.

³ Coincido con Julian Weiss cuando señala que la relación entre la poesía de cancionero y la vida cotidiana es “the greatest challenge to cancionero studies in terms of both conceptualization and practical analysis” (1998:10) y que la atención a los elementos lúdicos del corpus es la clave para entender esa relación. Para el desarrollo de la virtualidad como categoría explicativa de la poesía cancioneril, véase Escourido, 2015.

⁴ Véase un resumen de las perspectivas sobre el corte historiográfico sujeto medieval-sujeto moderno en Peter Haidu, 2004. Una propuesta potencialmente fructífera de extender la Edad Media hasta el siglo XVIII en Jacques Le Goff, 2016.

reconoce como entidad. De hecho, es precisamente el Otro grecolatino el que nos ofrece una atalaya que posibilita la elucidación de los dominios afectivo, biológico y jurídico del amor actual al interno de la lógica occidental, un punto de vista simultáneamente externo e interno desde el que entender qué ha pasado en los últimos once siglos. Si se pregunta qué es el amor hoy y se desea una historia que sea también Historia, una *story* que sea *history*, debemos comenzar o terminar la exposición en los libros I y II de Andreas.

Las dimensiones lúdicas del *De amore* son de orden conceptual, genérico y estructural. En primer lugar, Andreas establece las reglas de una *passio*, de un sufrimiento, que concibe como juego. Es explícito sobre este punto en el quinto diálogo del libro primero y en el octavo capítulo del segundo, en donde aparecen las listas de reglas del juego del amor a las que se refieren varios personajes de los diálogos. Lo que sus tres libros ofrecen es, en última instancia, definiciones del amor y reglas sobre la socialización del deseo, acompañadas de una buena dosis de misoginia. Si exceptuamos los textos que versan directamente sobre juegos de exterior e interior, o que se construyen como juegos verbales, el tratado de Andreas es el texto más fácilmente asociable a lo lúdico que podemos encontrar en la Edad Media. Y si tomamos el término arte en su acepción de “manera apropiada”, el arte de amar que presenta Andreas explica la manera apropiada de jugar al amor.⁵ En segundo lugar, el *De amore* oscila genéricamente, complicando su comprensión como una u otra cosa. Es epístola, tratado, diálogo, narrativa, libro de reglas y catálogo de dichos misóginos. Además — y esto es también achacable a cuestiones de contexto — su título no es definitivo. Se conservan treinta y cinco manuscritos en donde aparecen varias opciones, siendo las más repetidas, después de *De amore*, *Liber amoris et curtesie*, *De arte honeste amandi et de reprobatione inhonesti amoris* y *Galteri de amore*.⁶ Solo un vistazo a las proveniencias nos pone en alerta de la riqueza de posibles lecturas desde el punto de vista genérico. Para la parte tratadística las fuentes parecen ser *El collar de la paloma* de Ibn Hazm, el *Arte de amar* de Ovidio y los *Remedia amoris*; los diálogos recuerdan a las *tensós* trovadorescas y al *De amicitia spirituali* de Aelredo de Rievaulx, un texto ciceroniano sobre la amistad masculina; las reglas se hacen eco del *sic et non* de Abelardo y de los libros de reglas o consejos como el *Facetus* de Aurigena; las narraciones del *De amore* conjugan parábolas cristianas y romances caballerescos, como sucede con los *Lais* de Marie de France y las novelas de Chrétien de Troyes; la parte misógina dialoga con obras de Tertuliano, Jerónimo de Estridón y Walter Map. Además, dado que la obra comienza como una carta dirigida a un Gualteri y los vocativos dirigidos a él y al lector son frecuentes, cuando entendemos genéricamente el tratado conviene tener presentes las convenciones del intercambio epistolar en el siglo XII. En tercer lugar, a este heterogéneo caudal de fuentes se añade una multitud discordante de voces. Dicho diferente: además de texto sobre el juego del amor es tratado jugueteón, ya por descuido, ya por voluntad. La obra se ha leído como exposición erudita del amor cortés, como exponente de la doble verdad escolástica, como libro en parte serio y en parte irónico y como parodia.⁷ La existencia de lecturas tan diferentes descansa en la proveniencia genérica dispar de la obra y en las contradicciones que presentan las voces del texto: por un lado, la autoral, que declara poseer todas las respuestas a las preguntas de la seducción, pero miente, ya que según avanzamos en la narración descubrimos que los preceptos se contradicen entre sí y no funcionan; por otro, las voces masculinas, que ponen en obra los supuestamente instruidos consejos del maestro y sufren los rechazos; por otro, las voces femeninas, que refutan por palabra y obra lo dicho por los hombres y por Andreas, desacreditándoles: ninguna de ellas es seducida por las supuestamente infalibles técnicas en las que instruye el *De amore*; finalmente, la voz del deseo atorado, sellado, obliterado. La voz del clérigo, en innúmeros aspectos femenina en tanto que asociada a la pasividad y a la falta de agencia en la socialización de la libido. De todos los juegos puestos en obra, el juego de voces acaso actúe como epítome: la voz teóricamente omnisciente en verdad no sabe nada que auxilie al enamorado, pues ella misma dice saber lograr seducir y describe como fracasa. Esa voz autoral proclama poseer todas las respuestas, las ensalza y muestra su inutilidad. ¿Cómo fiarse? ¿A qué agarrarse cuando quien habla promete algo y, como ejemplo, describe lo contrario? En esa voz que se destituye a sí misma, en ese exponer cómo *verba* y *res* se niegan mutuamente, en esa querida inestabilidad de la voz, ese

⁵ Véase la definición de arte como “ratio recta aliquid operum faciendorum” en la Suma Teológica de Tomás de Aquino (I-II, 57, 4 y 57, 5, ad 3).

⁶ Para los diferentes títulos de la obra, véase la introducción al *De amore* de P.G. Walsh (1982:1).

⁷ Véase Toril Moi, 1986:14 - 21.

defenderse y refutarse a la vez, explayarse y ridiculizarse, cacarear y no poner huevo, pedir escucha a cambio de éxito y mostrar que la escucha solo conduce al fiasco, se reconoce lo íntimamente medieval del *De amore*. En ese instinto lúdico radica la esencia de las dificultades para los lectores modernos, ansiosos de mensaje claro, sin ambivalencias ni ambigüedades.

Así, que el *De amore* concibe el amor como juego y presenta dimensiones lúdicas en su desarrollo invita a su análisis desde la perspectiva de este número especial de *Prometeica*. Pero además, que el amor comience a pensarse en Occidente bajo la figura del juego insinúa algo en lo que quisiera extenderme: la posibilidad de concebir la estética medieval a partir de la noción de juego y la posibilidad historiar fenómenos y expresiones artísticas anteriores a la aparición moderna de la literatura — y, en consecuencia, ajenas a ella — desde una perspectiva lúdica. Elementos de esta propuesta han aparecido previamente. En un texto anterior he desarrollado el razonamiento que postula una ideología literaria desde cuya lógica se leen las producciones de las culturas manuscrita y digital; en otro, he intentado delimitar, para su uso historiográfico, la confusa polisemia del término juego, de modo que la realización de una historia de larga duración de la textualidad sea posible guiada no por las nociones clave de la filología ni de los estudios literarios sino en relación a principios vinculados al juego.⁸ Aquí me gustaría continuar ese trabajo exponiendo dos nociones operativas de una historiografía que podríamos llamar ludológica. Para recuperar el potencial historiográfico de lo lúdico presente en autores clásicos como Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits o Jacques Ehrmann, parece que necesitamos nociones que permitan pensar las relaciones entre varias actividades humanas desde la perspectiva del juego. Más precisamente hoy, cuando el juego como forma que provee un principio explicativo susceptible de concebir e interpretar situaciones diversas se ha establecido en ámbitos como la educación, la sanidad, el trabajo o la auto-ayuda bajo el marbete de la ludificación de la vida (la *gamification of life* o *ludification de la vie*).⁹ El marco global en el que se encuadra esta propuesta, así como las anteriores, es apuntar hacia un proceso de evaluación en los estudios literarios similar al que se produjo en la sociología y en la biología, donde las nociones pivote de los campos, sociedad y vida, comenzaron a compartir preeminencia con otras, las de red e información, tras un escrutinio de sus sobredeterminaciones y connotaciones, además de una historización de su emergencia y del papel que cumplían en las disciplinas citadas (Laddaga 2006: 223-229). En esta tarea otros trabajos han postulado la necesidad de analizar las inquietudes investigativas que genera el campo construido alrededor del concepto moderno de literatura. Así, desde la teoría y el análisis de corpus antiguos y medievales, Carla Hesse (1997), Simon Goldhill (1999), Jacqueline Cerquiglini-Toulet (2007) y Stefan H. Uhlig (2011) han hecho avances en este sentido, con Goldhill llegando a afirmar que el establecimiento de la esfera de lo literario no solo distorsiona las conexiones entre los textos de poesía y las demás producciones textuales del mundo antiguo, sino también deforma profundamente las conexiones entre esos textos y la cultura en la que y para la cual fueron producidos (1999: 84).

Aunque el juego no haya contado con los aparatos escolares y discursivos con los que ha contado la literatura, es sencillo estar de acuerdo con Goldhill. De hecho, cuando se trabaja en los márgenes de la cultura impresa — cultura manuscrita medieval, literatura de nuevos medios, cibertextualidad, hipertextualidad, estudios de juego desde posiciones narratológicas y ludológicas —, la noción de literatura como estructuradora de un dispositivo epistemológico resulta incómoda y limitante: o bien resulta históricamente falsaria al aplicarse a períodos anteriores y posteriores a su emergencia y hegemonía, o bien no nombra adecuadamente las producciones que interesan, o bien arrastra hacia su matriz ideológica, su tradición bibliográfica y sus ansiedades investigativas el análisis de las producciones que desde su perspectiva se presentan como marginales.¹⁰ Es inmediatamente patente para quienes trabajan en estos márgenes la sospecha de que un cambio históricamente legitimado de la noción central del análisis — es decir, un cambio de la literatura al juego — modificaría las preguntas que

⁸ Para el desarrollo de la ideología literaria de la cultura impresa, véase Escourido, 2018. Para un intento de sentar las bases conceptuales e historiográficas de una historia de larga duración desde la perspectiva ludológica, véase Escourido, 2021.

⁹ Discusión en torno a la *gamification of life* en Deterding et alii, 2011. Para la corriente anglosajona de la *gamification of life* desde la perspectiva de la ludología francesa, véase Silva, 2013.

¹⁰ También se hace hincapié frecuentemente en la colonización epistemológica de los estudios literarios sobre las disciplinas que intentan nacer al calor del giro digital. Muestras en A. Galloway 2006: 3-11 y en los capítulos noveno y décimo de *Cybertext poetics*, donde Makku Eskelinen expone los intentos de la narratología y los estudios literarios por ocupar el espacio académico del análisis de juegos.

realizamos al objeto y las ansiedades investigativas, transformando las lecturas e interpretaciones que se suceden, además de romper con la ilusión de una equivalencia entre la cercanía diacrónica y la formal, entre un texto producido al interno de la cultura manuscrita y un texto producido al interno de la cultura impresa.¹¹ Pero por ello mismo es también inmediatamente patente la pregunta por cómo hubiera sido distinto el debate crítico sobre la textualidad medieval si la crítica durante los siglos XVIII y XIX no se hubiera concebido y articulado discursiva y socialmente en torno a las prácticas e instituciones dependientes de la noción de literatura, así como la pregunta por qué sucede cuando usamos la categoría literatura para referirnos a producciones medievales. Pero si estamos de acuerdo en que el análisis del juego podría constituir la vía de acceso a un nuevo relato historiográfico, ¿cómo es posible desarrollar este análisis? ¿Cómo proceder al estudio de un historiar ludológico? ¿En qué un fenómeno de orden lúdico puede ser remitido y asimilado a un fenómeno de orden literario o histórico? ¿qué tipo de elementos antes entrevistados aparecen cuando la cualidad lúdica ocupa el lugar central de una epistemología historiográfica? Para responder a estas preguntas necesitamos nociones potencialmente operativas para el desarrollo de un historiar articulado en torno al juego. Parecen necesarias, pues la carencia es manifiesta: poco existe más allá del “círculo mágico” de Huizinga, y el potencial hermenéutico de ese constructo se antoja insuficiente. Así como si contemplamos el pasado desde puntos de vista poscoloniales, marxistas, feministas, filológicos o sociológicos poseemos una caja de herramientas amplia, cuando lo hacemos desde un punto de vista ludológico la caja aparece bastante vacía.

Así, las nociones que quisiera proponer para un historiar lúdico son la de espacio lúdico y la de ensamblaje. La primera pertenece al orden estético; la segunda, al teórico. La primera responde a la pregunta por la legitimación de la expresión artística en un período en que la belleza no puede ocupar el lugar central que ocupa en la modernidad; la segunda permite articular diferentes elementos como una unidad. Por ejemplo, remitámonos al juego de voces y a la presentación de planteamientos contradictorios que hallamos en Capellanus y en otras producciones medievales cuya anfibología ha sido leída como parodia, ironía, ambivalencia o ambigüedad. ¿Cómo podríamos definir esta cualidad, digamos, escapista, juguetona, de la textualidad medieval, sin plantear la necesidad de un mensaje unívoco que provoque la emergencia de términos que lo niegan — parodia, ironía, ambivalencia, ambigüedad? Convendría para ello una categoría que permitiese localizar el fondo generativo de las artes medievales, que captase el funcionamiento del entramado artístico medieval de modo que no fuera la belleza o la univocidad de mensaje, así como tampoco la moralidad, la expectativa de la lectura. Es en este sentido que Mary Carruthers acuñó la noción de “espacio lúdico medieval” para referirse al fondo legitimador y generativo de las obras literarias y artísticas medievales, llegando a decir que para entender la producción artística del período es necesario desprenderse de las categorías románticas arraigadas en las hermenéuticas críticas y sustituirlas por un conocimiento profundo de las dimensiones sociales y antropológicas del juego. Para Carruthers, las lecturas de obras medievales están determinadas por la secularización, es decir, por la ansiedad de moralizar todo lo surgido antes del Humanismo, especialmente cuando topamos con obras, como es el caso de Andreas, cuya vinculación con la clerecía es inmediata. Pero ¿y si existiese un fondo legitimador de las artes medievales separado de la esfera moral? ¿Y si la Edad Media hubiese tenido una concepción de la belleza distinta a la romántica? ¿Y si obras ambiguas, ambivalentes, irónicas, paródicas, como la de Andreas, tuvieran más que ver con la una concepción antropológica del juego y de sus funciones sociales que con las nociones modernas de literatura o belleza? Hay una tradición que comienza en De Bruyne y continúa con su discípulo, Umberto Eco, que explica la concepción de la belleza neoplatónica y matemática de Boecio y que se ha instituido como referencia autorizada de la estética medieval. Se trata, en este caso, de un dominio escolástico del discurso que inevitablemente termina de un modo u otro enlazándose con preocupaciones morales y teológicas. El “espacio lúdico medieval” de Carruthers parte de la sospecha de que antes del Humanismo existía una concepción de la belleza no remisible necesariamente a la reflexión y a las esferas moral y

¹¹ Una revisión que no solo es útil para períodos históricos posteriores o anteriores a la modernidad. Quienes están inmersos en la crítica de textos modernos, producidos durante los años en los cuales la "literatura" actúa como constructo social relevante, una evaluación y revisión de su legado conceptual pueden mostrar caminos crítico-históricos poco seguidos por la institución o truncados en origen. Es lo que argumenta Stefan H. Uhlig 2011:78-101.

religiosa, sino a la experiencia corporal, a los sentidos. Por ello, además de refutar las líneas interpretativas según las cuales aquello que parezca violar las normas morales en un artefacto artístico es considerado en relación a éste como desvío — ironía, parodia, ambivalencia, ambigüedad o enseñanza para evitar comportamientos negativos — la postulación de un espacio lúdico medieval como generativo de las artes establece un fundamento positivo.

Una indicación de un posible problema: en verdad, como señala Jeffrey F. Hamburger, son raros en la Edad Media los comentarios sobre artefactos humanos y más raros aún los textos donde aparezcan las respuestas humanas a esos artefactos. Pero, sin embargo, el mismo Hamburger señala que la respuesta teológica y estética a una producción artística pertenecen a dominios del discurso distintos, afirma que aunque resulte imposible establecer una demarcación rígida, estética y teología sí tienen sus propias esferas de acción (2005:11). Con esta división preliminar en mente, no solo se hace necesario desarrollar un aparato crítico de la estética medieval no teológica, sino también reconocer como una perspectiva excesivamente teológica que se cierne como una sombra sobre todo el período siempre oculta algo, y en este caso sería el tono guasón, la alegría, el placer del jugueteo de mucha textualidad medieval, incluido, como antes traté antes de mostrar brevemente, el *De amore*. Para que se entienda: no defiende que antes del humanismo exista un mundo puramente estético, estrictamente secular, total y completamente separado del teocentrismo. Sin embargo, la estética medieval posee un cierto grado de autonomía anclado en la noción de juego que le es sistemáticamente negado desde una perspectiva sobremoralizadora. De hecho, en el estudio de la literatura medieval, las excepciones más claras a este principio — los *roman* o la poesía satírica — normalmente se tratan como entretenimiento y juego para laicos, no para gente seria como los clérigos. Y, sin embargo, ahí están Andreas o Juan Ruiz, complicando el asunto. Para hacerlos encajar en una visión teológica se los concibe como moralmente defectuosos, de modo que la alegría, el juego, el jugueteo, el goce textual que aparece en tantas producciones laicas se separa del que aparece en los textos vinculados a la clerecía y se le otorga una importancia estética e historiográfica menor, de modo que la cualidad lúdica, juguetona, de la textualidad medieval se concibe como falta en relación a la moral y como síntoma de la mentalidad infantil del período, de modo que continúa en ese historiar, espectral, la imagen que figura el pasado como evolución, desde la niñez medieval a la madurez moderna. Así, la estética romántica y la lógica moralizante moderna se complementan: ya que la belleza de la estética moderna no puede encontrarse en las producciones medievales, ya que no hay un mundo protegido para las artes medievales con las características del mundo protegido estético moderno — el encanto, lo sublime, etc. — se vierte sobre lo medieval lecturas teologizantes.

Para asentar una estética medieval de orden distinto a la propuesta por De Bruyne y Eco, Carruthers piensa en el *ludus*. Ella define el espacio lúdico medieval como generativo y creativo, experimental y saludable, restaurador del equilibrio eucrático, la salud intelectual y la cortesía social a través de varias mezclas de elementos húmedos y secos, calientes y fríos, jocundos (cálidos) y serios (fríos), salvíficos y, en exceso, destructivos (2013:31). Estos serían los elementos que componen una estética medieval remitida al cuerpo, a las sensaciones, a los sentidos. La moderna noción estética de encanto, el medieval *incantio*, no puede servir. Las connotaciones negativas de ese concepto en las enseñanzas sociales y morales son abundantes; no es el caso de *ludus*. En efecto, *ludus* vehicula en la Edad Media significados adscritos a partir de la modernidad a la literatura: denota mimesis, representación, simulacro, placer no productivo, aprendizaje, libertad con respecto a las obligaciones prácticas, ficción y actividad regulada. Por otro lado, *iocus* denota un acto de habla humorístico, menos serio que los que se engloban bajo la categoría de *ludus*.¹² Y conviene también señalar de pasada la vinculación etimológica entre jugar, jocosidad y juego, siendo la poesía medieval herramienta que produce alegría — como indica el *Libro de buen amor*, la *Razón de amor*, el *Libro de Alexandre* y Berceo, o como aparece en su primera definición tratadística, en el *Cancionero de Baena*, donde se la denomina *gaya ciencia*. Así, no se encuentra en la literatura clásica ni medieval ningún término que remita a la literatura tal y como se la entiende al inicio de esta frase. Pero, en la Edad Media, *ludus* vehicula buena parte de los sentidos que

¹² Para ejemplos del uso de estos términos con esos significados, véase Andrea Nuti 1998: 68:89. Además, el capítulo titulado “Ludus e Mimesi” amplía lo que se expone aquí.

la literatura adquiere en su emergencia como campo de estudios a partir de finales del siglo XVIII: *ludus* es representación, imitación, ejercicio, ficción y simulacro.¹³

Esta oposición que estoy intentando esbozar entre la estética moderna sensible, corporal, basada en las nociones de encanto y sublime, y una estética medieval, también corporal, basada en las nociones señaladas anteriormente y pivotando en torno a la alegría y al *ludus*, separa dos entidades en cuyo quiebre pueden introducirse modos de mirar al objeto de análisis distintas a las establecidas por el sistema literario moderno. Esta oposición entre estética romántica y producción artística medieval con su concepción propia de belleza, es decir, con su estética como discurso no totalmente separado de la teología pero sí suficientemente distinto, por un lado va más allá de la belleza neoplatónica de De Bruyne y Eco y, por otro, explica la lógica moderna que interpreta una producción medieval desde una perspectiva moralizante al no hallar una noción de orden positivo equivalente a las propias — encanto, sublime — desde donde leer. El *ludus*, el espacio lúdico medieval, provee esa base faltante. Se trata de un espacio generativo que abarca las manifestaciones que hoy consideramos literatura, además de otras de carácter médico y legal, dado que se remite a los efectos que los artefactos producen sobre el cuerpo.¹⁴

Pero entonces un nuevo desafío se presenta: ¿cómo operar al interno de este espacio? ¿Qué conceptos desarrollar para ubicar elementos en un historiar que descansa sobre el *ludus* en lugar de sobre la teología, la moral o nociones provenientes de la modernidad? Creo que el ensamblaje de Gilles Deleuze ofrece un punto de partida merecedor de ensayo. Por motivos negativos y positivos. Negativos: el conjunto de los elementos que interesan a un historiar lúdico no se deja definir ni como dispositivo ni como sistema; son, más bien, conjuntos abiertos con relaciones de intensidad diversas. Positivos: el juego del espacio lúdico medieval no es únicamente el juego como actividad, como forma o como reificación ahistórica, al modo de Johan Huizinga. Tampoco es exclusivamente juego como opuesto al trabajo y a la producción, como opuesto a lo serio no-productivo, como opuesto a la realidad (el juego significando “como si”), o como opuestos a los juegos, al modo kantiano.¹⁵ Dependiendo de cada investigación concreta, el juego del historiar lúdico combinará las dimensiones de reificación, actividad y forma; además, el término dicotómico que le otorga significado variará. Por ejemplo, si tratamos la explosión de juegos en la Castilla del siglo XIII, con su aumento exponencial de tahurerías, el juego aparecerá en su dimensión más evidente de contrario a la producción material feudal; si tratamos el juego como opuesto a la literatura y su peculiar ideología, el juego aparecerá en sus dimensiones reificada y formal; si tratamos el juego como mediador entre el texto y la vida social, el juego significaría “como si”, es decir, sería lo opuesto a la experiencia fenomenológica desprovista de suspensión de incredulidad.

Se podría objetar falta de originalidad. Vivimos la era Google, donde continuamente se generan líneas de fuga heterogéneas a partir de hiperenlaces, clics y *likes*, donde la nube aparece como contenedora y amalgamadora de materiales de diverso orden, donde los sistemas que funcionan a nivel ideológico se presentan como abiertos, dinámicos y robustos, configurando la dominación y la subjetivización a partir de las figuras preferidas por Deleuze para tratar la cuestión del control — la red, la subjetividad maquínica, el deseo incontrolable e incontrolado, la descentralización de la vigilancia. Ante este escenario, la época pide inercialmente la noción de ensamblaje para pensarse, ya que ésta otorga libertad de inclusión de elementos variados e impuros manteniendo una apariencia de unidad. La fundación de lo que McKenzie Wark llama el espacio de juego neoliberal no es un a fundación en sentido moderno. Está en constante movimiento y evolución a través del aprendizaje. No hay base sólida, como dice la

¹³ Expone estas denotaciones Nuti 1998: 93 -121.

¹⁴ Recuerdo al paso la insistencia de las Partidas en la división entre la esfera de la teología y la de los cuerpos, de la buena vida: “Las leyes son unas en cuanto a derecho, de dos maneras se reparten en cuanto a razón; la una es en favor de las almas, la otra es a favor de los cuerpos; la creencia religiosa y la buena vida: y de cada una diremos cómo se deben hacer; y por estas dos se gobierna todo el mundo.” (Partidas 1,1,3). “Sabida cosa es que el hombre tiene en sí dos naturalezas: una espiritual, que es el alma, y otra temporal que es el cuerpo” (Partidas 2,9,3). Y que no solo la alegría aparece repetidamente vinculada a la poesía como vimos anteriormente. El Libro de los juegos, Alfonso usa la noción para explicar el porqué de su composición, realizada “porque toda manera de alegría quiso Dios que oviessen los omnes en sí naturalmente por que pudiese sufrir las cueñas e los trabajos cuando les viniessen” (2010:19).

¹⁵ Trato esta división de los sentidos de la noción en Escourido 2021.

vulgata posmoderna, pero sí robusta en tanto que flexible: a cada segundo la máquina muda, es cada vez más *smart*.¹⁶ Por ello, la noción clásica de ensamblaje que manejan Deleuze, Félix Guattari y Manuel de Landa como unidad no fundada y no jerárquica que respeta la heterogeneidad de sus elementos parece capturar la dirección inercial de nuestro pensamiento.¹⁷ Pero, aun así, creo que para desarrollar un análisis lúdico del pasado es operativa si pensamos en el ensamblaje lúdico como una unidad de elementos heterogéneos que pone en juego afectos, eventos y fenómenos de orden subjetivo, institucional e historiográfico.

El problema de partida es la polisemia de la noción de juego. Pero ésa es precisamente su ventaja, su riqueza. No debería ser considerado casualidad, ni baladí, que figuras tan dispares hayan recurrido al juego para nombrar la clave de su pensamiento sobre un asunto particular. El juego ha funcionado como término-paraguas para iluminar aspectos de la literatura, la psicología, la pedagogía, la lingüística, las matemáticas, la sociología y la antropología, frecuentemente como metáfora central de la explicación del objeto en cuestión.¹⁸ Pensemos, por ejemplo, en la noción de Wittgenstein de la lengua como juego; en la filosofía del “como si” de Vaihinger; en el desarrollo de lo que hoy se conoce como teoría de juegos en marketing y teoría política; en la *game-semantics* de Lorenzen; en la propuesta de Derrida de una organización de los semas descentrada, auto-transformativa y fluida regida por la sincronía y el juego libre; en la discusión de Jean Francois Lyotard y Jean Loup Thebaud sobre la posibilidad de prácticas ético-políticas post-deconstruccionistas en *Just Gaming*; o en el sistema educativo de María Montessori, construido a partir de la observación de que el juego y la experimentación son partes integrales del aprendizaje del niño. Para rendir pensables los aspectos generales del juego — su polisemia, su permeabilidad discursiva, su multidimensionalidad analítica, su frecuente reificación a la Huizinga —, la figura del ensamblaje parece adecuada.

¿Por qué? Brevemente: porque un ensamblaje es un colectivo de singularidades compuesto por las ideas sobre una cosa y la cosa misma cuya principal virtud es apuntar hacia campos de posibilidad que reconceptualizan — o, dicho en deleuziano, que desterritorializan y reterritorializan. Como el rizoma, el ensamblaje es una construcción fluida que instituye una red que cambia de naturaleza en función de las nuevas conexiones que crea y lo crean. Recorro aquí a los ejemplos que usa el mismo Deleuze para explicarlo, con la esperanza de clarificar en qué sentidos la noción se ajustaría a un historiar lúdico a tenor de la polisemia del juego. Por ejemplo, en cuanto al poder, un ensamblaje no figura una infraestructura y una superestructura, ni una estructura profunda y una estructura superficial. En lugar de ello, aplanan las dimensiones y explica las recíprocas presuposiciones e inserciones mutuas. O, por ejemplo, en cuanto a la lengua, el ensamblaje no postula un sujeto previo rodeado de y compuesto por significantes, de modo que una subjetividad pueda ser abstraída de la comunicación, sino que el sujeto es lo creado por el ensamblaje de significantes. Un último ejemplo: el padre y la madre no como figuras dadas, cuerpos que permiten explicar las funciones del pecho, el falo, la voz o la mirada; en lugar de ello, padre y madre como figuras que emergen a partir de ensamblajes materiales — i.e., el amamantamiento, la crianza, el trabajo que provee un salario, las rentas, el linaje (1987: 9-14). Así, el ensamblaje media entre las dialécticas tradicionales agencia-estructura y macro-micro. Evita el microrreduccionismo (remitir todo a un elemento concreto) y el macrorreduccionismo (reducir todo a la estructura global).

No solo propongo tomar esta noción popularizada por Deleuze para un historiar ludológico. También quisiera hacerme eco del *dictum* del escritor francés, según el cual el valor de los conceptos es relativo a su utilidad concreta y, por lo tanto, éstos son modificables y adaptables. Una de las características del ensamblaje teorizado por sus proponentes es la abolición de las jerarquías en su interior. No pienso que sea necesario retenerla, pues en el transcurso de la interpretación de un fenómeno histórico, de una obra o de un corpus particular, algunos elementos aparecerán como determinantes y otros como consecuencias. La propuesta es retener el barrido a cero de la noción, la posibilidad que abre de no

¹⁶ Sobre el “neoliberal gamespace”, véase Wark, 2007.

¹⁷ Como afirmó Deleuze en una entrevista de 1980 con Catherine Clément, la noción de ensamblaje juega el papel de lógica general de *Mil mesetas*. Se desarrolla también en *Qué es la filosofía*. Para una panorámica del concepto en ambas obras, véase ahora Nail, 2017.

¹⁸ Sobre este uso variopinto y numeroso, difícilmente hallable para otras nociones, véase A. Enslin, 2012: 3-16.

utilizar conceptos que provienen de la lógica literaria de la modernidad. Como es natural, mi propuesta acá es un uso desde el punto de vista del espacio lúdico medieval, pero ése no es el único. De ser preguntado qué, entonces, de la noción clásica de ensamblaje quisiera retener para un historiar ludológico, diría que las siguientes características: su condición amalgamadora, su apertura a diversos órdenes, su tachado de posiciones fundamentadas en las dicotomías agencia-estructura o micro-macro y su tendencia a reconceptualizar problemas críticos (o, en deleuziano, a reterritorializar).¹⁹

Quince años atrás, cuando comencé mi investigación sobre el juego medieval, pretendía señalar los elementos lúdicos de algunas obras. Al avanzar en ella, descubrí que fenómenos de distinto orden — político, estético, ideológico — no es que posean elementos lúdicos, sino que comparten un diagrama. Es decir, se explican a partir de un centro, de una metáfora nuclear que supone el conocimiento de las diferentes dimensiones culturales del juego y de sus significados. Desde el centro complejo, caótico y difícilmente definible del juego emanan diferentes sentidos, y el diagrama que emerge de ese centro implica la realización de marcas que permitan surgir el relato desde la figura del *ludus*. Es fácil estar de acuerdo en que en que el *ludus* medieval es, a ojos modernos, un caos incontenible y excesivo, por su polisemia y por la variedad de sus sentidos; espero que, también, podamos estar de acuerdo en que su cualidad caótica es un germen de orden para una historiografía ludológica.

Referencias

Alfonso X. (1555). *Las siete partidas*. Gregorio López (ed.). Andrea de Portonariis, Salamanca.

Alfonso X. (2007). *Libro de los juegos e Ordenamiento de las tafurerías*. Raúl Orellana (ed.). Fundación José Antonio de Castro. Madrid.

Andreas Capellanus. (1982). *Andreas Capellanus on Love*. P.G. Walsh (ed. y trad.) Duckworth Classical, Medieval and Renaissance Editions. London.

de Aquino, Tomás. (2010). *Suma teológica*. Francisco Barbado Viejo (ed.). Biblioteca de Autores Cristianos. Madrid.

Carruthers, M. (2013). *The experience of beauty in the Middle Ages*. Oxford University Press. Oxford.

Cerquiglini-Toulet, J. (2007). *La littérature française: dynamique & histoire*. Gallimard. Paris.

Deleuze, Gilles y Parnet, C. (1987). *Dialogues*. Columbia University Press. Nueva York.

Deterding, S. et alii (2011), “Gamification. Using Game-Design Elements in Non-Gaming Contexts”. *Proceedings of CHI 2011 Workshop Gamification*. Doi: <https://doi.org/10.1145/1979742.1979575>

Enslinn, A. (2012). *The language of gaming*. Palgrave MacMillan. Nueva York.

Escourido, J. (2015). “Textual Games and Virtuality in Spanish Cancionero Poetry”. En Serina Patterson (coord.). *Games and Gaming in Medieval Literature*. Palgrave Macmillan. Nueva York. Doi: https://doi.org/10.1057/9781137497529_10. 187-208.

Escourido, J. (2017). “Política alfonsí de la alegría: juegos de tablero, subjetivación y control social”. *La corónica: A Journal of Medieval Hispanic Languages, Literatures, and Cultures*. 46 (1). 73-94. Doi: <https://doi.org/10.1353/cor.2017.0025>

¹⁹ Aunque las consecuencias de lo que Deleuze llama reterritorialización van más allá de la reconceptualización, una reterritorialización produce, en su momento primero, una reconceptualización. Sobre el asunto, véase Félix Guattari, 2006:46.

- Escourido, J. (2018). “La ideología literaria en las culturas manuscrita y digital”. *Virtualis. Revista de cultura digital*. 9 (17). 161-183.
- Escourido, J. (2020). “¿Qué quiere Juan Ruiz? Estética de la alegría y *Libro de buen amor*”. *Bulletin of Hispanic Studies*. 251-269. Doi: <https://doi.org/10.3828/bhs.2020.14>
- Escourido, J. (2021). “Itinerarios lúdicos. Del juego medieval al ludocapitalismo digital”. *Araucaria. Revista Iberoamericana de Filosofía, Política, Humanidades y Relaciones Internacionales*. 125-145. Doi: <https://orcid.org/0000-0002-7993-1072>
- Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. Continuum. Londres.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press. Minneapolis.
- Goldhill, S. (1999). “Literary History without Literature: Reading Practices in the Ancient World”. *Substance*. 88. 57-89. Doi: [10.2307/3685420](https://doi.org/10.2307/3685420)
- Guattari, F. (2006). *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Traficantes de sueños. Madrid.
- Haidu: (2004). *The Subject Medieval/Modern. Text and Governance in the Middle Ages*. Stanford University Press. Stanford.
- Hamburger, J. (2005). “The Place of Theology in Medieval Art History: Problems, Positions, Possibilities.” En J. Hamburger & Anne-Marie Bouché (eds.). *The Mind's Eye. Art and Theological Argument in the Middle Ages*. Princeton University Press. Princeton.
- Hesse, C. (1997). “Books in time”. En G. Nunberg (ed.), *The future of the book*. University of California Press. Berkeley. 21-36.
- Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia*. Adriana Hidalgo. Buenos Aires.
- Le Goff, J. (2016). *¿Realmente es necesario cortar la historia en rebanadas?* Fondo de cultura económica. Ciudad de México.
- Moi, T. (1986). “Desire in Language: Andreas Capellanus and the Controversy of Courtly Love.” En David Aers (ed.). *Medieval Literature: Criticism, Ideology and History*. Harvester Press. Sussex, UK.
- Nail, T. (2017). What is an Assemblage?. *SubStance*. 142 (46, 1). 21-37.
- Nuti, A. (1998). *Ludus e iocus: percorsi di ludicità nella lingua latina*. Fondazione Benetton Studi Ricerche. Treviso.
- Silva, H. (2013). “La «gamification» de la vie: sous couleur de jouer?”. *Sciences du jeu*, [En línea], 1. En línea desde el 1 de octubre de 2013. Consultado el 10 de septiembre de 2021. Doi: <https://doi.org/10.4000/sdj.261>
- Uhlig, S. H. (2011). “Historiography or Rhetoric? A Road (Not) Taken in the Evolution of the Literary Field”. En D. Damrosch & T. Haen (Eds.). *The canonical debate today*. Rodopi. Amsterdam & Nueva York. 78-105.
- Walsh: G. (1982). Véase Andreas Capellanus.
- Wark, M. (2007). *Gamer Theory*. Harvard University Press. Boston.

Weiss, J. (1998). "Introduction". En Michael Gerli y Julian Weiss (eds.). *Poetry at court in Trastamaran Spain: from the Cancionero de Baena to the Cancionero general*. Medieval & Renaissance Texts & Studies. Tempe, Arizona. 1-17.