EXPRESIONES ALEGÓRICAS DEL HOMBRE COMO PEREGRINO EN LA TIERRA

Sagrario López Poza
Universidade de A Coruña

La costumbre de peregrinar se remonta más allá de donde tenemos memoria histórica. En la antigua Grecia, los seguidores del culto de Demeter partían de Atenas y acudían como peregrinos hasta el santuario de la diosa, en Eleusis. Para la cristiandad los lugares más famosos de peregrinación son Santiago de Compostela, Roma, Jerusalén, Lourdes o Fátima, y para los musulmanes, acudir a la Meca es su objetivo como peregrinos. Una constante semejante en lugares, tiempos y religiones tan dispares debe de responder a un subconsciente colectivo que remite a lo simbólico. En efecto, el peregrino es percibido como un símbolo de la situación del hombre en la Tierra, que ha de sufrir unas pruebas para acceder en el momento de su muerte a un lugar plácido y ameno, identificado con frecuencia con el paraíso perdido. El camino está lleno de vicisitudes, y sólo quien tiene la fortaleza para superarlas merecerá la recompensa final del viaje.

A la concepción inicial de peregrinación como itinerario penoso con objeto de venerar algún lugar sagrado, se le fue sumando en el pasado el concepto de hombre que se siente extranjero en el mundo y que tiene dificultades para acceder a la ciudad ideal; así, las ideas de expiación, de purificación, se sumaron a la noción de peregrino. El hombre, caminante esforzado, se prepara para la iluminación,

la revelación divina, que le espera como recompensa al culminar su viaje, lo que le otorgará la posibilidad de un gozo extremo.

La peregrinación depara una vivencia de realización personal que anticipa o simboliza la salvación y supone una aventura física y espiritual de tales dimensiones que no es extraño que haya estimulado la imaginación de los creadores de todos los tiempos. La representación metafórica de la vida como camino y del hombre como peregrino en la Tierra, así como de las múltiples vicisitudes y obstáculos del itinerario, han interesado a lo largo de siglos a muchos escritores y artistas plásticos, que nos han dejado en sus creaciones una variedad de manifestaciones y enfoques en su tratamiento. Y no es esta percepción exclusiva de la cultura cristiana y occidental; los pensadores y místicos árabes fueron buenos transmisores a Occidente de esos conceptos. El método alegórico, sin el que no podía concebirse la literatura de ficción desde los estoicos hasta finales del Renacimiento, dio frutos interesantes con el tema central del hombre como peregrino en la Tierra.

Algunos de los motivos iconográficos más interesantes para llevar a cabo la manifestación alegórica del hombre como peregrino en la Tierra han sido: el laberinto, el circuito, cercado o montaña ascensional. Los pasos que plantean un dilema en la elección de sendas en el camino han atraído especial atención y hay motivos repetidos en el tiempo para representarlos; algunos ejemplos son: la Y pitagórica, el *bivio*, encrucijada o las tres sendas o vías místicas.

EL LABERINTO

El laberinto es uno de los símbolos más ancestrales y complejos para representar la jornada del hombre en la vida y al hombre como peregrino en la tierra, independientemente de otros simbolismos que se han interpretado para esta representación, que no se contradicen entre sí. Se conocen laberintos desde hace 4.000 años, pero a partir de la Edad Media su uso decayó. El laberinto puede representarse como dibujo, como edificio, un camino abierto o cerrado por setos, en juegos de tablero, en danzas… Sin ánimo de adentrarnos mucho en esta representación simbólica que merece una atención más detenida que excede este espacio, diremos que hay dos tipos fundamentales de representaciones del laberinto: el laberinto unicursal y el multicursal. El primero es una ruta única, que conduce directamente hacia el centro y devuelve al exterior una vez alcanzado el objetivo. No somete al que acomete su trayectoria a dudas para elegir la senda adecuada. El caminante o viajero realiza un progreso (o ascensión) gradual en su itinerario. El laberinto multicursal, en cambio, ofrece al que lo transita una variedad de opciones que le confunden y sorprenden. Contiene caminos ciegos, sin salida, que requieren que quien penetra en él sepa las claves para solucionar esas dificultades en la elección o bien asuma los riesgos derivados de su equivocación y aprenda de los errores.

Se han dado muchas explicaciones a lo que el laberinto representa simbólicamente: la búsqueda del paraíso perdido, la vuelta al centro, prueba y reto, iniciación, muerte

y renacimiento, el rito del paso de lo profano a lo sagrado, los misterios de la vida y la muerte… Durante la Edad Media, cuando los viajes a Jerusalén eran muy difíciles e inseguros para los peregrinos que querían acudir a los santos lugares como buenos cristianos, el Vaticano determinó que siete catedrales europeas podían ser destino simbólico para los peregrinos que no pudieran ir a Jerusalén, y se colocó en el suelo de dichas catedrales la representación de un laberinto. El acto de recorrer el laberinto figurado en el suelo, en un mosaico, se consideraba como sustitución simbólica de la peregrinación a Tierra Santa. La catedral de Chartres, en Francia, fue una de esas siete catedrales y aún hoy mantiene en el suelo el único laberinto de estos que se conserva.

Entre el cúmulo de símbolos asociados al laberinto, destaca el del viaje de la vida por las dificultades e ilusiones del mundo hacia el centro como paraíso. Siendo este mundo de tan fácil acceso, pero de difícil o imposible salida, una vez que se entra en él, no es extraño que se hayan provocado estas asociaciones simbólicas. Sólo los cualificados y bien equipados (de virtud, de fuerza, de fe, según las culturas diversas) podrán acceder al centro. Los aventureros sin esas cualidades se mantendrán perdidos. Esos méritos iniciales con los que debe contar el que se adentra en el laberinto se ponen a prueba en varias ocasiones, de manera que le permitan demostrar su capacidad para llegar al final y merecer el premio[1].

La representación visual del laberinto pretende plasmar la simbolización de la dificultad de alcanzar algo profundamente deseado y a lo que no se tiene acceso directo ni inmediato. Por alguna razón esto ha reflejado un inconsciente colectivo que le ha propiciado al motivo y su alegorización larga fortuna en el tiempo. Sin embargo, el laberinto se ha visto como una manifestación pagana, y la cultura cristiana ha considerado contraria a su fe la asociación de alejamiento o negación de lo sagrado que implica el laberinto. A pesar de ello, en el Barroco se emplearon imágenes del laberinto para representar la dificultad del Alma para llegar al Amor divino.

Es el caso del la obra del jesuita Herman Hugo *Pia Desideria* (1624)[2] que fue el libro de emblemas religiosos más popular en el siglo XVII. Este librito en octavo alcanzó las 150 ediciones y se tradujo a muchas lenguas[3]. Cada ilustración de *Pia Desideria* va acompañada de una cita tomada de las Sagradas Escrituras, que se escribe debajo del grabado, lo que ocupa una página entera. Veintidós de esas citas bíblicas que funcionan de mote del emblema proceden de los *Salmos*, trece del *Cantar de los Cantares*, cinco del *Libro de Job* y una de cada uno de estos libros: *Deuteronomio*, *Isaías*, *Jeremías*, *Romanos* y *Filipenses*. La *subscriptio* del emblema (un poema en latín que a veces ocupa hasta cincuenta versos) empieza en la página siguiente, repitiendo en la parte superior la misma cita bíblica.

Muchas obras piadosas de la época presentan *las tres vías místicas* tradicionales del camino de perfección (vía purgativa, vía iluminativa y vía unitiva), siguiendo la obra de San Buenaventura *De triplici via*, escrita hacia 1250, pero no siempre reciben esa denominación. Un

1 El laberinto está concectado también con la búsqueda del mundo perdido (el Grial, o en Oriente la huida de *samsara* y las leyes del *karma*). Se relaciona también con el simbolismo de la caverna, con la idea de subterráneo, viaje misterioso, o ritos iniciáticos, a menudo desarrollados en una cueva o cripta, o con ritos funerarios, todos asociados con muerte y renacimiento. Véase J. C. Cooper, *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*, London, Thames and Hudson, 1987.

2 Herman Hugo, *Pia desideria emblematis, elegiis & affectibus S.S. Patrum illustrata* / authore Hermano Hugone Societas Iesu… Antuerpiae, vulganit Boëtius a Bolswert, typis Henrici Aertssenii, 1624.

3 Se conocen 48 ediciones en latín, 44 en alemán, 14 en neerlandés, 5 en inglés, 18 en francés, 3 en italiano, 9 en polaco, 2 en portugués, 3 en ruso, 3 en español y una en danés. Ver Richard Dimler (S.I.), «Herman Hugo's *Pia Desideria*», en Karl A. E. Enenkel y Arnoud S. Q. Visser (eds.), *Mundus Emblematicus. Studies on Neo Latin Emblem Books, Brepols*, Imago Figurata Studies, Vol. 4, 2003, pp. 351–379.

jesuita con el que convivió Hugo en el Colegio de Bruselas, Antoine Sucquet, representó en su obra *Via vitae aeternae* (1620)[4] las tres vías como: «Via incipientium», «Via proficientium» y la «Via perfectorum». Herman Hugo, divide en tres partes su obra con los títulos: «Gemitus animae poenitentis», «Desideria animae sanctae» y «Suspiria animae amantis», que representan una progresión del alma hacia la unión con Dios. A través de las elegías, los motes tomados de la Biblia y las imágenes impactantes, Hugo pretende mover al lector hacia el amor a Dios mediante la imitación del Alma, que habla en primera persona. El Alma es representada con los atavíos de una peregrina que inicia su viaje de ascenso hacia Dios. Así la podemos ver en varios de los emblemas, aunque aquí sólo reproducimos dos de ellos (figuras 1 y 2):

FIGURA 1

Ven, Amado mío, y salgamos al campo, haremos noche en las aldeas. (Cant., 7, 12).

FIGURA 2

¡Ojalá sean firmes mis caminos en la guarda de tus preceptos! (Psalm., 119 [Vulgata, 118], 5).

Como puede verse, se suman aquí la imagen del peregrino (el alma) y la del laberinto por el que ha de transitar (el mundo) hasta llegar a la torre elevada sobre una montaña (la gloria), precedida de un camino escarpado.

Estas imágenes, junto con los coloquios entre el Alma y el Amor divino a lo largo de la obra de Herman Hugo movían a gran piedad en el Barroco y sin duda contribuyeron a fijar elementos simbólicos que a su vez procedían de tiempos muy antiguos.

Y, de manera semejante, advertimos representaciones como ésta que aparece en una obra de los carmelitas descalzos de la Región Bávara: *Iconographia Emblematica Triplicis ad Deum Tri–Unum Mysticae Viae, Purgativae, Unitivae*… Augsburgo, Ignatius Berhelst, 1779 (figura 3). Los peregrinos aquí representan la fe, que, lejos de dejarse amilanar por las adversidades, persevera.

4 A. Suquet, *Via vitae aeternae*, Antwerp, Martin Nutius, 1620.

FIGURA 3

LA Y PITAGÓRICA

Otro de los lugares comunes representativos del hombre concebido como peregrino en la Tierra y sometido a la dura tarea de elección es el conocido como *Y pitagórica*, o *Littera Pythagorica*, o también Furca Pitagorica, o la Cruz Ypsilon. La Y pitagórica es descrita, entre otros, por Isidoro de Sevilla (siglo VII —*Orig.* 1.3.7—), como ejemplo de la vida humana:

> *Litteram Pythagoras Samius ad exemplum vitae humanae primus formavit; cuius virgula subterior primam aetatem significat, incertam quippe et quae adhuc se nec vitiis nec virtutibus dedit. Bivium autem, quod superest, ab adolescentia incipit: cuius dextra pars ardua est, sed ad beatam vitam tendens: sinistra facilior, sed ad labem interitumque deducens.*

Si tenemos en cuenta la explicación de San Isidoro, Pitágoras fue el primero en usar la Y griega arcaica para simbolizar esa bifurcación de caminos o *bivium*. El camino diestro es recto, y en ese sentido, es natural —es decir, acorde con la Naturaleza—, pero es estrecho y asciende de forma muy empinada. El camino de la mano izquierda, por el contrario, es una desviación del «recto y estrecho», y por consiguiente, contra Natura. Sin embargo, es más ancho y la cuesta es más suave y fácil de subir, y por lo tanto se presenta como una opción más atractiva para los flojos e inconstantes; hace falta valor para emprender el camino diestro y constancia para perseverar en el ascenso. Comienza a entrar en el camino de la Sabiduría quien se culpa a sí mismo, y no a otros, de su infortunio, quien elige el camino de la virtud, que desde el principio se advierte que no es fácil.

La representación de este trance difícil en que el hombre ha de elegir camino ha estimulado la imaginación de muchos escritores, pintores o dibujantes de todos los

tiempos, desde el pasaje evangélico de San Mateo en que alude a los dos caminos que llevan a la vida o a la condenación. Durante la Edad Media fue fecunda la imagen del hombre como *homo viator* o peregrino que ha de volver a la casa de Dios Padre, y en el Renacimiento, la fusión de las tradiciones clásica y cristiana volvió a fecundar el motivo[5].

HÉRCULES EN LA ENCRUCIJADA

Otro tópico bien conocido, el de la *elección de Hércules*, o *Hércules en la encrucijada* (también conocido por su denominación en latín: *Hércules Prodicius*, o *Bivium virtutis et vitii*), está estrechamente relacionado con el de la *Y pitagórica* y a menudo ambos aparecen asociados en el arte. La fábula de la *elección de Hércules* la debemos, según Jenofonte, al sofista Prodicus de Ceos[6] y fue recomendada y embellecida por Sócrates. Presentaba al joven Hércules en el momento de la elección entre dos hermosas mujeres que le instan a seguirlas; una le prometía el placer, por un camino agradable y corto; la otra, la virtud y sabiduría, por un camino nada fácil. El asunto era muy bien conocido por toda persona de cierta competencia intelectual en los siglos XVI y XVII y así se reflejó en numerosas manifestaciones plásticas, literarias y musicales[7]. Una bien elocuente y bastante primitiva es esta xilografía que aparece en la obra de Sebastian Brandt: *Der Narrenschifft* (Basilea, 1494) (figura 4).

FIGURA 4
Sebastian Brandt: *Der Narrenschifft* (Basilea, 1494)

Algunas de las representaciones pictóricas más conocidas sobre este motivo fueron *El sueño del caballero*, composición alegórica de Rafael, que representa el sueño de Escipión el Africano, que ha de elegir entre Atenea (la vida virtuosa) y Venus (la vida placentera). El cuadro, de pequeñas dimensiones, fue pintado por encargo de Tomaso Borghese con motivo de su confirmación (1501, National Gallery, Londres).

Otra pintura bien conocida es la de Paolo Veronese, *Joven entre la Virtud y el Vicio*, de 1580, que se conserva en el Museo del Prado. El pintor aquí representa dos figuras femeninas: una ataviada como cortesana veneciana, con ricos ropajes y amplio escote, sentada junto al lecho decorado con cortinas y brocados (representa el Vicio); el joven se va con la dama de la derecha, cubierta con gruesos paños, que representa la Virtud. Del mismo Veronese es la Alegoría de la Virtud y el Vicio (*La elección de Hércules*) que conserva la Frick Collection de New York.

En 1596 pintó también la escena Annibale Carracci, con el título de *Hércules en la encrucijada*, cuadro que se conserva en la Pinacoteca de Capodimonte, en Nápoles. Hércules se

5 Ver el interesante trabajo de Fernando Bouza: «Vida moral del alfabeto. El canónigo Antonio de Hóncala y la letra de Pitágoras», *Fragmentos*, 17–19 (1991), p. 17–29.

6 Del sofista Pródicos, nacido entre el 460/5 a. C., coetáneo de Sócrates, no nos ha llegado ningún escrito original, pero conocemos el relato del episodio de Hércules en la encrucijada a través de Jenofonte, Memorabilia, II, i, 21–34.

7 Ver Virgilio Bermejo, «La exaltación de la virtud en la propaganda regia. Del *Bivium Heraclida* al *Speculum Consacratum* en el reinado de Felipe II», en Sagrario López Poza (ed.), *Literatura Emblemática Hispánica. Actas del I Simposio Internacional (La Coruña, 14–17 de septiembre de 1994)*, A Coruña, Universidade da Coruña, 1996, p. 311–327.

FIGURA 5

Jean Sadeler I, *El príncipe Maximiliano como Hércules en la encrucijada*

encuentra en el eje central, apoyado en su maza, pensativo, escuchando las razones que le ofrecen las figuras alegóricas. La situada a su derecha le muestra el arduo camino de la fama y la historia; la que está de espaldas tiene a los pies los atributos de las artes escénicas.

Un poco más tarde, en 1636, Nicolas Poussin pinta *La elección de Hércules*, que se conserva en el Museo National Trust (Stourhead–Wiltshire Inglaterra). Venus aquí va acompañada de Cupido; Hércules parece inclinado a seguir el camino difícil que le señala la figura de la Virtud[8].

Tanto el tópico de la *Y pitagórica* como el de *Hércules en la encrucijada* o *bivium* fueron motivos aprovechados con frecuencia por los moralistas en el siglo XVI, y difundidos por la literatura, la pintura, el grabado y el arte efímero empleado en las fiestas públicas. Con frecuencia se usaron estos motivos para identificar con fines de propaganda al héroe griego con los príncipes de la dinastía Habsburgo, basándose en la leyenda de que Hércules fue fundador de la casa de Borgoña. Así se representa al futuro Carlos V —cuando era príncipe— en un grabado xilográfico de Hans Burgkmair (Augsburgo, 1511) entre dos damas sobre las que hay sendos rótulos: «Virtus» y «Voluptas»; el joven mira hacia la primera. Significativas y hermosas son otras dos representaciones en grabados: el realizado por Jean Sadeler I *El príncipe Maximiliano como Hércules en la encrucijada* (c. 1590) (figura 5) y el de Gysbrecht van Veen, a partir de Otto van Veen *Alejandro Farnesio como Hércules en la encrucijada*[9]. Adviértase cómo el joven príncipe va ataviado como Hércules, con la clava y la piel del león de Nemea; sobre él un letrero muestra la Y pitagórica; la joven de su izquierda (Voluptas) le muestra un camino con flores pero él mira hacia la dama togada y honesta que le muestra un camino difícil y escarpado, que le llevará primero a un locus amoenus y más tarde al éxito, simbolizado aquí con la montaña sobre la que se ve a Pegaso. La Fama y la Gloria (tocando la trompeta) también le indica hacia dónde ha de dirigirse, y las escenas superiores muestran a los dioses Cronos/Saturno, Jupiter, Atenea, Mercurio, Apolo, que vigilan la decisión del joven príncipe.

FIGURA 6

T. Van Thulden, fragmento del arco de San Miguel, de C. Gervatius, en *Pompa Introitus Ferdinandi*, Amberes, 1642)

8 Algunas de estas imágenes han sido reproducidas en mi trabajo en prensa: «El concepto neoestoico de «sabio» y su difusión en la emblemática», *Actas del Seminario Modelos de vida en la España del Siglo de Oro. III: El sabio* (Casa de Velázquez, Madrid, 3 y 4 de febrero de 2003), LEMSO y GRISO.

9 Ver Bermejo, *art. cit.*

El motivo se empleó también en la fiesta de solemne entrada en Amberes del cardenal Infante Don Fernando, hermano de Felipe IV, el 17 de abril de 1635, como gobernador de los Países Bajos españoles y en apoteosis por su gran victoria en Nördlingen. Pedro Pablo Rubens ideó, trazó y ejecutó las decoraciones efímeras (arcos y otros elementos). De ese acontecimiento se divulgaron imágenes y estampas[10]. En el arco de San Miguel, el lienzo presentaba a Don Fernando como *Hércules Prodicius*, que sigue a la virtud, en figura de Minerva, que le proporciona sabiduría y armas y desdeña los placeres que le ofrecen Venus, Cupido y Baco (figura 6).

EL CIRCUITO, CERCADO O MONTAÑA ASCENSIONAL

La representacón de la vida humana como un recinto que el hombre ha de recorrer ha inspirado también una variedad de formulaciones artísticas, especialmente queridas por los seguidores de la filosofía moral en los siglos XVI y XVII, vinculada a menudo con la ética de los neoestoicos (al igual que los tópicos ya vistos relacionados con el *bivium*). Mientras que la lógica se ocupaba del camino de la verdad, la filosofía moral pretendía enseñar el camino de la virtud.

El estoicismo, con los ajustes precisos añadidos en el siglo XVI, especialmente en algunos conceptos no tolerados por el cristianismo, como la legitimidad o incluso conveniencia del suicidio en algunos casos, se transmitió mediante tratados de filosofía moral, que enseñaba, según declaración de los autores del Siglo de Oro, dos cosas fundamentalmente: a buscar la felicidad o sumo bien y a sufrir los males (gozar con moderación la dicha y sufrir con fortaleza la adversidad). Quien consiguiera este fin era considerado *sabio* (*sapiens*) y, consecuentemente, quienes persistiesen en el error que les alejaba de ese logro se consideraban *necios* (*stulti*)[11]. El hombre sabio, el *sapiens*, vive de acuerdo con la virtud y la razón, acorde con la naturaleza, libre de emociones como ira, temor o esperanza. Distingue correctamente entre las cosas que dependen de él de aquellas que no está en su mano poder cambiar y sabe distinguir entre lo que debe preferir y lo que ha de recharzar. Por encima de cualquier cosa está el sosiego de su espíritu. El sabio de los neoestoicos acomoda su voluntad a la realidad, no a sus deseos, afronta la adversidad con constancia y está dispuesto a asumir responsabilidades públicas porque le preocupan los seres humanos, cuyos sufrimientos ve con objetividad y misericordia. Y por último, el *sapiens* ha de usar bien su *otium* para alcanzar el *negotium animi* y progresar en filosofía[12].

La conquista de esa sabiduría no es un logro fácil ni rápido. El aspirante a *sabio* es considerado un *proficiens*, alguien que avanza por un camino de perfección plagado de dificultades y en el que constantemente tiene que elegir. Los más aptos para sabios hacen progresos y avanzan; los *stulti* perderán el tiempo y avanzarán lentamente o no lo harán en absoluto. Para ayudar a los proficientes a mejorar su posición moral, los estoicos escribieron numerosos tratados ascéticos sobre vicios y virtudes, y los neoestoicos, de igual modo, difundieron esos escritos, los comentaron y plasmaron las cualidades del 'sabio' en muchos libros, entre los que destacan los de emblemas, que aportaban elementos didácticos de gran utilidad, como eran la imagen y los versos del epigrama, que ayudaban a fijar en la memoria el documento moral.

10 Se publicó luego un libro que recogía 43 de esos diseños, con comentarios de Caspar Gevaerts, en un volumen en folio cuya portada fue diseñada por el propio Rubens. Inicialmente se iba a imprimir en el taller de Moretus, pero luego se cambió al de Jan van Meurs (*Mersius*), en 1638, y el libro fue impreso en Amberes en 1642, con dedicatoria al cardenal infante don Fernando (que había muerto en noviembre de 1641), fechándola en julio de 1641. El libro se tituló: *Pompa introitus honori serenissimi principis Ferdinandi Ausgriaci Hispaniarum infantis… a S. P. Q. Antverp. decreta et adornata…*

11 Ver Emmanuele Tesauro, *Filosofía moral, derivada de la alta fuente del grande Aristoteles Stagirita. Escriviola en toscano el Conde Cavallero Gran Cruz D. Manuel Thesauro patricio turinense. Traducela en español D. Gomez de la Rocha y Figueroa*, Madrid, Por Juan Garcia Infanzon, a costa de Florian Anisson, 1692. La obra fue escrita para la educación del real infante Victorio Amadeo Francisco, príncipe de Piamonte (luego duque de Saboya), y su traductor indica que ha servido de estudio a nobles, soberanos, y aun «sagrados ingenios».

12 El lugar clásico donde se precisa la definición de *sapiens* es la *Epístola* 75 de Séneca.

Ninguna imagen mejor para reflejar ese avance progresivo en virtud que la representación de la vida como un viaje. El proficiente ha de insertarse en un circuito cuyo inicio simboliza el nacimiento y el final la adquisición de la virtud o felicidad suma; la auténtica sabiduría. El camino de la virtud está, naturalmente, repleto de dificultades y al proficiente se le ofrecen vicisitudes diversas, entre las que destacan aquellas situaciones en que se ve obligado a elegir.

UN CASO DE ESPECIAL RELEVANCIA: LA *TABLA DE CEBES*

De todas las ficciones alegóricas en que el hombre es visto como peregrino en la Tierra en busca de un ideal difícil de conseguir, tema de fructífera producción tanto en las literaturas occidentales[13] como lo fue antes entre los pensadores místicos árabes[14], tal vez la que tuvo mayor difusión desde los primeros siglos de nuestra era hasta bien entrado el siglo XVIII fuera Κεβητος Πιναξ, más conocida con su título latino, *Tabula Cebetis* o para nosotros, en castellano, *Tabla de Cebes*. Su carácter filosófico–moral y su sencillez formal la hizo perdurar en ambientes ligados a la docencia y su contenido era bien conocido por cualquier persona que hubiera disfrutado de estudios medios, ya que, junto con las oraciones de Isócrates, era el primer texto leído y traducido en las clases elementales de griego según se explicita en la *Ratio Studiorum*[15].

Pese a haber sido una obra tan bien conocida en el pasado, ha gozado de poca atención de la crítica si tenemos en cuenta la influencia que ejerció en los creadores literarios o plásticos hasta bien entrado el siglo XVIII[16].

La *Tabla de Cebes* contiene todos los elementos simbólicos propios de la peregrinación: el hombre como extranjero y perdido, el camino o la elección de caminos, las dificultades y continuos asaltos a la virtud, la difícil ascensión en la escala espiritual, simbolizada con distintas murallas concéntricas franqueadas con puertas bien guardadas, los castigos, dolores, desesperación en el camino, la penitencia y purificación y, por fin, la montaña sagrada, en que se halla la suma virtud, recompensa de la sabiduría y tenacidad que ha ido mostrando el peregrino en el difícil ascenso, eligiendo correctamente los caminos más arduos, esforzándose en una ascensión penosa que por fin le depara el premio.

La *Tabla de Cebes* fue atribuida durante mucho tiempo a un tal Cebes, filósofo tebano del siglo V a. C., discípulo de Sócrates, que interviene como personaje en el diálogo *Fedón*, de Platón. La crítica moderna ha llegado al convencimiento de que el Cebes de la *Tabla* vivió en el siglo I d. C. y que la obra, aunque redactada en griego, procede de la época imperial romana. Sin embargo, el error de atribución cometido por los humanistas, que creyeron que procedía de Grecia y de un autor discípulo de Sócrates, fue

13 Aparte de los numerosos pasajes bíblicos en que se plasma la metáfora del hombre como peregrino en la tierra, el tópico fue tratado por los Padres de la Iglesia y tuvo particular éxito en la ficción medieval. Peregrinos fueron Zifar, Apolonio y el rey Guillermo, entre otros. El protagonista de las novelas de caballerías hacía de su vida una errante y heroica peregrinación a través de un mundo fantástico de selvas, castillos, palacios encantados y doncellas cautivas. Por algo Don Quijote desea ser caballero *andante*. La peregrinación fue asimismo motivo capital en las novelas bizantinas. Sobre todo ello hay abundantes estudios que sería prolijo citar aquí.

14 Por poner unos ejemplos, Avenpace de Zaragoza (*El regimen del solitario*) la tomó de Persia; Ibn Tófail la noveló en su *Hay ben Yaqdan*.

15 Eusebio Gil (editor), *El sistema educativo de la Compañía de Jesús, La «Ratio Studiorum»*, edición bilingüe, estudio histórico pedagógico, bibliografía, Madrid, UPCO, 1992, pág. 241.

16 Entre los estudios sobre la *Tabla de Cebes* conocidos, destacan los de Pilar Pedraza, «*La Tabla de Cebes*: un juguete filosófico», *Boletín del Museo e Instituto Camón Aznar*, 14 (1983), pp. 93–110; Sagrario López Poza, «La *Tabla de Cebes* y los *Sueños* de Quevedo», *Edad de Oro*, XIII (1994), págs. 85–101 y «*El Criticón* y la *Tabula Cebetis*», *Voz y Letra. Revista de Literatura*, XII/2 (2001), 63–84; Jesús M. Ruiz Gito, *La Tabla de Cebes. Historia de un texto griego en el Humanismo y la Educación europea*, Madrid, Ediciones Clásicas, 1997; Cora E. Lutz, «PS Cebes», en *Catalogus Translationum et Commentariorum: Mediaeval and Renaissance Latin Translations and Commentaries*, VI, Eds. F. Cranz, V. Brown y P. O. Kristeller, Washington, Catholic University of America Press, 1986, pp. 1–14; Sandra Sider, «Addendum to Ps. Cebes» en *Catalogus Translationum et Commentariorum*, VII, Washington, Catholic University of America Press, 1990. De la misma Sandra Sider, «'Interwoven with Poems and Picture'. A Protoemblematic Latin Translation of the *Tabla de Cebes*», en *The European Emblem. Selected Papers from the Glasgow Conference 11–14 August, 1987*, eds. Bernard F. Scholz, Michael Bath y David Weston, Leiden, New York… 1990, pp. 1–22 y también se debe a Sandra Sider una interesante antología de las versiones de la *Tabla* en el siglo XVI: *Cebes' Tablet Facsimiles of the Greek Text, and of Selected Latin, French, English, Spanish, Italian, German, Dutch, and Polish Translations*, New York, 1979. Otros trabajos pueden verse en la bibliografía que incluye Sider en la antología citada.

lo que contribuyó al enorme interés que atrajo esta obra desde finales del siglo XV y lo que hizo que se estimara tanto el mensaje moral que contiene. El hecho de que sus preceptos éticos sean perfectamente asumibles por el cristianismo fue otro estímulo para su difusión. Pronto se consideró una obra muy adecuada para que los alumnos jóvenes aprendieran griego y, de paso, un comportamiento virtuoso. De ese modo, gran parte de las imágenes descritas en la obra llegaron a hacerse lugar común.

Desde comienzos del siglo XVI, la *Tabla de Cebes* gozó de gran difusión, primero a partir de las versiones griegas y luego en traducciones latinas realizadas por diversos humanistas. Hacia la mitad de siglo, pugnan con el latín y el griego las versiones en diversas lenguas romances.

El que se trate de un texto relativamente breve facilitó que su transmisión fuera, durante mucho tiempo, manuscrita. Incluso después de bien arraigada la imprenta, su difusión impresa y la manuscrita fueron paralelas. A menudo, se editó en compañía de otras obras de carácter filosófico–moral estimadas por la corriente neoestoica de los siglos XVI y XVII, como es el caso del *Enchiridion* de Epicteto, con el que compartió muchas veces edición en un solo volumen.

La primera edición impresa del diálogo fue realizada en Florencia, en 1496, y siguieron muchas traducciones latinas renacentistas y otras en lengua vulgar[17]. En lo que respecta a ediciones en español, tenemos las de Juan Martínez Población, de 1532; Juan de Járava, de 1549; la de Ambrosio de Morales, de 1586, y la versión de este mismo año de Pedro Simón Abril impresa en Zaragoza. Ya en el siglo XVII, disponemos en español de la traducción de Gonzalo Correas, de 1630, que acompaña a su *Ortografía Kastellana*… y el *Manual de Epicteto*[18].

En 1672 el editor de Bruselas Francisco Foppens publicó una edición de la *Tabla de Cebes* según la versión española de Ambrosio de Morales, a la que acompañó de una magnífica lámina desplegable de 26 x 35,5 cm de Matthäus Merian (que ya había realizado una versión prácticamente igual en 1638)[19] en que se representa el contenido del diálogo (figura 7). Esta edición forma parte de un precioso volumen que contiene, en forma de emblemas, magníficos grabados calcográficos que plasman la moral que se desprende de las obras de Horacio. Las estampas se deben al artista Octave van Veen (Otto Vaenius), pintor humanista (Leiden 1556–Bruselas 1629) que fue alumno de Federico Zucchero y a su vez maestro de Rubens. Habían sido publicadas estas estampas en Amberes, en 1607 por J. Verdussen con el título *Quinti Horacii Flacci Emblemata*. A ellas, Foppens les había añadido comentarios y poemitas de diversa procedencia y las editó junto con una traducción del *Enchiridion* de Epicteto con un comentario anónimo[20]. A partir de 1672, Foppens añade a este conjunto la versión dicha de la *Tabla de Cebes*[21] y justifica así su inclusión:

> He añadido a esta Obra la Tabla de Cebes, por ser una de las mejores cosas de la Antigüedad, y verdadera Pintura de la Vida Humana […] y yo Francisco Foppens

17 Para información bibliográfica sobre las traducciones latinas renacentistas de la *Tabla de Cebes* y sus comentarios, ver el trabajo citado de Cora E. Lutz, «Ps. Cebes» y el de Sandra Sider «Addenda…» La antología citada de Sider incluye, además de la versión griega de Constantino Lascaris (Venecia, 1512) y las latinas de Ludovicus Odaxius (París, 1498) y Hieronymus Wolf (Basilea, 1561), las vulgares siguientes: francés, de Geofroy Tory (Paris, 1529); inglés, de Francis Poyntz (London, 1530); italiano, de Francesco Angelo Coccio (Venecia, 1538); francés, de Gilles Corrozet (Paris, 1543); varias alemanas: la de Georg Witzel (Mainz, 1545); de Hans Sachs (Nürnberg, 1551), y la de Marcus Antonius Gillis (Antwerp, Coppens van Diest, 1564, con un pequeño grabado alusivo en la portada). Además de estas, Sider incluye la edición polaca atribuida a Andrzej Chrzastowski (Cracovia, 1581) y las versiones españolas de Población, Járava, Morales y Simón Abril.

18 Para detalles de todas estas ediciones, ver mi trabajo: «*El Criticón* y la *Tabula Cebetis*», *Voz y Letra. Revista de Literatura*, XII/2 (2001), 63–84.

19 En la sección de Bellas Artes de la Biblioteca Nacional de Madrid con la signatura INV 37130, o en las ediciones de 1672 que conserven la lámina.

20 Esta versión de 1669 llevó por título *Theatro Moral de toda la Philosophia de los antiguos y modernos, con el Enchiridion de Epicteto, et., obra propia para enseñanza de Reyes y Principes*.

21 Foppens da al conjunto el título de *Theatro Moral de la Vida Humana, en cien emblemas; con el Enchiridion de Epicteto, et., y la Tabla de Cebes, Philosopho Platonico*.

FIGURA 7

Matthäus Merian, *Tabula Cebetis*

Impressor desta Obra, para dar todo el ajustamiento y claridad possible, he añadido la estampa figurativa que era muy necessaria, para la explicacion, sin reparar en el gasto, por satisfacer a los Curiosos[22].

Foppens añade una explicación de la estampa, que contiene números que se corresponden con los insertos en el grabado:

EXPLICACIÓN DE LA ESTAMPA

1 La puerta de la cerca de la vida
2 El Genio
3 El Engaño
4 Las Opiniones, los Deseos y Deleites
5 La Fortuna
6 Los Recios
7 La Incontinencia, la Lujuria, la Insaciabilidad y Lisonja
8 La Pena
9 La Tristeza
10 La Miseria
11 El Sentimiento o Dolor
12 La Rabia o Desesperación
13 La Casa de la Desdicha
14 La Penitencia
15 La Verdadera Opinión
16 La Falsa Opinión
17 La Falsa Doctrina
18 Los Poetas, Oradores, Geómetras, etc.
19 Incontinencia, Lujuria y Opinión
20 El Camino de la Verdadera Doctrina
21 La Continencia y la Paciencia
22 La Verdadera Doctrina
23 La Verdad y la Persuasión
24 La Ciencia y las Virtudes
25 La Felicidad
26 El primer placer del Sabio
27 Los Flojos y Desanimados

En el siglo XVIII sigue suscitando interés en nuestro país este pequeño diálogo, como lo demuestra la edición de Casimiro Flórez Canseco, de 1778. Y más cerca del final de siglo, persiste el interés, como vemos en la edición de Pablo Lozano y Casela *Paráfrasis árabe de la Tabla de Cebes* (Madrid, 1793), acompañada de una lámina de 26,5 x 39 cm firmada por J. López Enguídanos (dibujo) y J. G. Navia (incisión) que representa de manera muy semejante a la de Merian el contenido de la *Tabla*.

A pesar de que a partir del siglo XVIII la alegoría y el sistema de analogías y correspondencias se desdeñó como método, el diálogo que nos ocupa siguió interesando vivamente. Aún encontramos interés en el tema a finales del siglo XIX, en que la *Tabla* sigue apareciendo formando parte de una edición de obras de moralistas griegos, traducidas al español por Jacinto Díaz de Miranda y otros[23]. Todavía en ese momento el diálogo griego formaba parte del acervo cultural de todo hombre ilustrado.

CONTENIDO DE LA *TABLA DE CEBES*

La obrita comienza en primera persona del plural, y narra cómo unos extranjeros pasean por el templo de Saturno y

22 Pág. 2, en «Al lector». (A continuación, en la misma página, «Explicación de la estampa», donde pone las correspondencias de los números de la lámina con lo que representan).

23 *Obras de moralistas griegos: Marco Aurelio, Teofrasto, Epicteto, Cebes*… Madrid, Sucesores de Rivadeneyra, 1988, LVI.

ven, entre otras, una extraña pintura (*tabula, pínax*) que contiene «nuevas y nunca vistas ficciones», según la versión de Ambrosio de Morales, que los visitantes no son capaces de interpretar. Un anciano se acerca a ellos y se ofrece a explicar el sentido de la tabla, advirtiendo de que, si lo comprenden, lograrán ser prudentes y bienaventurados; de lo contrario, vivirán en el error, el pesar y la desventura. Ayudado de una varilla va mostrando la pintura, y se establece un diálogo entre el anciano, al que algunas versiones llaman Genio (y la de Morales, Gerondio), que explica el sentido o significado de las alegorías, y un interlocutor (Cebes, en la versión de Morales) que pregunta y alude al significante con todo género de detalles descriptivos.

La escena la componen tres recintos, muros o cercados concéntricos que van del externo, más ancho, al central, más estrecho (suelen representarse gráficamente como rodeando una montaña en su base, en el centro y en la cúspide). Este lugar es identificado con *la vida humana*. A la puerta del muro mayor hay muchedumbre de niños, que deben disponerse a entrar en la vida. A la entrada, un viejo indica a los que entran qué camino han de tomar y qué deben hacer para ser bienaventurados. Les advierte contra la Fortuna, a la que no han de tener como algo seguro, ni alegrarse de sus bienes vanos. Insiste en que caminen aprisa y no se dejen embaucar por la Disolución y el Deleite y que no se detengan hasta llegar a la *Falsa Institución*. Aquí deben detenerse un poco y tomar de ella lo que quisieren para ayuda de su camino, todo lo que pueda aprovechar: *Letras, Artes*. No sirven por sí solas para ser más virtuoso, pero ayudan a serlo. Aun así, no se debe olvidar que los muy instruidos no tienen más ventajas que otros para ser virtuosos.

Traspasado el umbral, hallan a una mujer hermosa con un vaso en la mano del que todos beben; unos más y otros menos. Lo que han bebido es el *error y la ignorancia*, proporcionado por la *Mala Persuasión o Engaño*, que desatina a los humanos desde el comienzo de su itinerario en la vida. Enseguida encuentran a un grupo de mujeres rameras que son las *Opiniones, Apetitos y Deleites*, que seducen a los caminantes y los separan del camino que seguían. Unas los llevan a salvarlos; otras a destruirlos y matarlos con el engaño. Ellos, aturdidos, no pueden atinar con el verdadero camino. Andan errados y perdidos dando vueltas.

Sobre una bola de piedra aparece una mujer ciega, sorda y loca que representa a la caprichosa *Fortuna* a que aludía Genio. A unos que no parecen merecerlo les favorece y a otros les quita lo que tienen. Los dones de la Fortuna son riquezas, la fama, el poder y la descendencia[24].

Pasada la primera puerta, se ve otra más adentro y cuatro mujeres aderezadas como rameras: son la *Disolución, la Destemplanza, la Avaricia* y la *Lisonja*. Están al acecho de quienes han recibido bienes de la Fortuna y les engañan con la promesas del *Deleite*. Para cuando se den cuenta, los caminantes ya habrán gastado su fortuna y se verán forzados a realizar *hurtos, robos, sacrilegios, juramentos falsos, traiciones*… Cuando les falta todo, son llevados a un lugar donde se les somete a graves castigos.

El castigo se inflige en un lugar estrecho y oscuro al que se accede por una puertezuela. Dentro, dos mujeres sucias: el *Castigo*, con un azote en la mano, y la *Tristeza*,

24 Morales aprovecha en su comentario para arremeter contra el concepto pagano de Fortuna y defiende la Divina Providencia. En las versiones de la *Tabla de Cebes* donde se interpreta la alegoría hacia un simbolismo religioso cristiano y una moral neoestoica, como el comentario erudito de Johannes Camers (publicado en 1524, pero probablemente divulgado manuscrito desde 1500), se insiste mucho en que lo que da la fortuna no son bienes, pues no es lo mismo vivir que bien vivir; de tal modo que la muerte, a veces, ha de tenerse en más que la vida. Camers había asistido a conferencias de Odaxius, sobre cuya versión está basado su comentario latino. Para esta particular visión cristiana de la *Tabla de Cebes* hay que tener en cuenta también el largo comentario en latín de Justus Velsius, publicado en 1551, pero probablemente escrito diez años antes. Ver Schleier, *op. cit.*, pág. 26.

con la cabeza inclinada sobre las rodillas. También están el *Dolor*, mesándose los cabellos, el *Lloro*, flaco, desnudo, y la *Desesperación*. El hombre miserable es entregado a estos, que lo atormentan primero y luego lo trasladan a otro lugar donde pasa la vida en suma desventura, a menos que se encuentre con el *Arrepentimiento*, que es el único que puede sacarle de estos males y llevarle a la *Verdadera o Falsa Institución*, de modo que tendrá una nueva oportunidad de elegir.

La *Falsa Insitución* está a la puerta del segundo recinto. La mayoría de los hombres la consideran la *Verdadera Institución y buen gobierno de la vida*, pero es la falsa, y van engañados tras ella, como cojeando: unos son *poetas*; otros, *oradores* (retóricos); otros, *dialécticos*; otros, *músicos*. Algunos son *astrólogos*; otros, *geómetras*; otros son *filósofos*. Entre ellos están las *Opiniones*, que mantendrán en el error a los que más bebieron del brebaje del engaño. Persistirán en él hasta que entren por el *camino* de la *Verdadera Institución* y beban una poción virtuosa con que purguen los ánimos de los vicios que los afean y expulsen de sí las opiniones e ignorancias.

El camino hacia la Verdadera Institución es empinado, por una senda estrecha, escarpado y con despeñaderos, pero si se logra superar las dificultades con la ayuda de la *Continencia* y la *Constancia*, los peregrinos llegarán a un *locus amoenus*, donde se goza de serenidad, que da acceso a una puerta que comunica con la *morada de los bienaventurados*. Allí están todas las virtudes. Ante la puerta, una mujer hermosa, de mediana edad, ataviada de manera sencilla, puesta no sobre una bola (como la Fortuna), sino sobre una piedra cuadrada, es la *Verdadera Institución*. A su lado dos hijas suyas, la *Verdad y la Persuasión*. Los peregrinos reciben de ella como dones: *confianza y ánimo libre de todo temor*. Está fuera del recinto para hacer beber a los que llegan una medicina purgante, que les ayude a expulsar la ignorancia y el error que les dio a beber el engaño. Es preciso expulsar también *Arrogancia*, *Apetitos desordenados*, *Destemplanza*, *Furor* y *Avaricia*.

Una vez limpios, entran a donde están las *Virtudes* y la *Prudencia*, quienes llevan al viajero ante la *Felicidad* o bienaventuranza, que está en lo alto, sentada en un trono soberano. Los que llegan son coronados como vencedores, quedan prósperos y bienaventurados y podrán ir luego a cualquier parte seguros de que no temerán nada, y serán señores de sí mismos.

REPRESENTACIONES PLÁSTICAS DE LA *TABLA DE CEBES*

El contenido de la *Tabla* y la forma en que está expuesto (a modo de *ékfrasis* griega) pronto invitó a plasmar en ilustraciones las imágenes alegóricas. Es el momento en que los talleres de impresores humanistas se interesan mucho en la ilustración del libro por diversos motivos. Al igual que hoy, las imágenes plásticas eran buen reclamo para la venta, pero, además, confluye esta circunstancia con el gusto renacentista por lo que se dio en llamar el teatro de la memoria[25]. Tampoco es casualidad que las traducciones a lenguas vulgares coincidan con el momento en que los primeros libros de emblemas alcanzan gran popularidad[26]. La vieja

25 Para mayor información sobre el tema, véase: Frances A. Yates, *El arte de la memoria*, versión española de Ignacio Gómez de Liaño, Madrid, Taurus, 1974; Lina Bolzoni, *The Gallery of Memory. Literary and Iconographic Models in the Age of the Printing Press*, Toronto, Buffalo, London, University of Toronto Press, 2001. Es traducción de la versión italiana: *La Stanza della memoria* (Torino, Einaudi, 1995); ver también Fernando R. de la Flor, *Teatro de la memoria. Siete ensayos sobre mnemotécnia española de los siglos XVII y XVIII*, Salamanca, Junta de Castilla y León, 1988.

26 La paráfrasis francesa que hace Gilles Corrozet con ilustraciones se parece mucho a un libro de emblemas. Reinhart Schleier (op. cit. en nota siguiente) trata de la relación entre la *Tabla* y los emblemas.

fórmula horaciana *prodesse et delectare* se cumple a la perfección con las ilustraciones, que, por un lado, atraen la atención inicialmente y, una vez aprendido lo que significan, sirven de ayuda a la memoria para fijar la moralidad.

La plasmación gráfica del contenido de la *Tabla* se ha hecho en distintas técnicas y soportes, como muy bien ha recogido Schleier[27]. Además del dibujo y coloreado en láminas que acompañan a versiones manuscritas, como la del manuscrito Arundel conservado en la British Library y estudiado por Sandra Sider[28], se conocen tapices y pinturas que representan la imaginería de la *Tabla*[29]. La forma más frecuente de representación gráfica del contenido del diálogo fue en grabados xilográficos o calcográficos que, en ocasiones, acompañaban al texto.

La primera representación grabada que se conoce de la *Tabla* es una xilografía que se usó como portada de libro en la edición de la traducción latina de Aesticampianus, publicada en 1507. La misma xilografía fue impresa en otra edición de 1512. Otra ilustración que sirvió de portada de libro con el tema de la *Tabla de Cebes* y que obtuvo mucha difusión fue la realizada por Holbein. Cada imagen es acompañada de unas filacterias que aclaran en latín de qué personaje se trata, lo que, por sí solo, valdría de ilustración completa y de teatro de la memoria para aquellos que conocen el contenido de la *Tabla*. Esta ilustración se usó como portada de varias ediciones de obras diversas del siglo XVI, las más conocidas de las cuales tal vez hayan sido la edición de la *Geografía* de Estrabón de 1523 y las ediciones de Erasmo del *Nuevo Testamento* y *La ciudad de Dios*, de San Agustín.

Sería prolijo citar aquí una lista de las ilustraciones más conocidas de la *Tabla de Cebes* y remito al libro de Schleier citado en nota para quienes tengan interés en el asunto.

FORMAS DE REPRESENTACIÓN

Entre las formas de representación de las alegorías del hombre como peregrino en el mundo, hay sobre todo grabados (a veces acompañando obras literarias, otras veces como láminas exentas) y pinturas. Pero también hay una particular forma de representación que ha sido poco atendida porque ha dejado escasos testimonios por el carácter efímero de su naturaleza: *los tableros de juego*. Un caso particularmente interesante de estos es el librillo en que se explica: la *Filosofía cortesana moralizada*, escrita por un aposentador real de Felipe II, el segoviano Alonso de Barros, e impresa en Madrid, en 1587, por Pedro Madrigal, con una segunda edición (bastante más corta que la primera) que imprimió Josep Cacchij en Nápoles, en 1588. Barros gozó en Madrid de gran predicamento en circuitos cultos y literarios, y se hizo muy popular con otra de sus obras: *Proverbios morales* (Madrid, Luis Sánchez, 1598), que tuvo un buen número de ediciones posteriores. Por el contrario, de su *Filosofía cortesana moralizada* no tenemos noticias de más ediciones que las dos dichas, con variantes entre ellas, y no se conservan —que sepamos— más que un ejemplar de cada una: el de la primera se encuentra en la biblioteca del Emmanuel College, de la Universidad de Cambridge (un ejemplar que perteneció a John Breton, becario de esa Universidad en 1629), y el de la segunda edición, conservado en la Österreichische Nationalbibliothek (Viena)[30].

27 Reinhart Schleier, *Tabla de Cebes: Studien zur Rezeption einer antiken Bildbeschreibung im 16. und 17. Jahrhundert*, Berlin, Mann Verlag, 1974.

28 *Art. cit.*: «'Interwoven with Poems and Picture'…»

29 Para la recepción de que gozó la obra en los siglos XVI y XVII y la iconografía unida a ella, véase: Reinhart Schleier, *op. cit.*

30 Ver la única edición moderna conocida de esta obra: Alonso de Barros, *Filosofía Cortesana* (Madrid, 1587). Estudio y edición de Trevor J. Dadson, Madrid, Comunidad de Madrid, 1987 (edición no venal), que incluye reproducción facsimilar de la primera edición y aventura un diseño para el tablero, realizado con las instrucciones que emanan del libro.

La *Filosofía cortesana moralizada* está destinada al cortesano que desea avanzar una pretensión en la corte, enseña cómo sobrevivir y llegar a tener éxito entre los escollos de la vida palaciega. Pero lejos de lo que podía inducir a pensar el título, no es un tratado filosófico teórico, sino la descripción de un juego de tablero con dados, compuesto por el mismo Barros, que desgraciadamente se ha perdido. El juego consistía en un pliego grande pintado, con 63 casillas, que representan los años de la vida humana, y el librillo que lo acompaña (en tamaño dozavo, con sólo 48 folios) se compone de dos partes; una en que se describe el juego y el significado de las casillas, con unos emblemas (cada uno compuesto por el título de la casilla, una *pictura* y unas sentencias en pareados a modo de epigrama) y una segunda parte (*Declaración del juego y orden de jugarle*) donde se aclara el modo de proceder utilizando a tres personajes ficticios (Pedro, Diego y Rodrigo).

En la parte primera se explican los planteamientos generales del juego, la importancia de las distintas casillas en que puede caer el jugador itinerante: la puerta de la opinión, el trabajo, el pródigo, el paso de la esperanza, la adulación, la diligencia, la casa del privado, el qué dirán, el pozo del olvido, la suerte de negociar, la falsa amistad, la mudanza de ministros, la suerte, la buena fortuna, la muerte del valedor, «pensé que», la pobreza y, por fin, la palma del éxito. El *Trabajo* está en varias casillas, insistente y machacón; cuando un jugador cae en él, avanza otros tantos puntos adelante. Si el jugador cae en la casilla de la *Muerte del valedor*, cuando está ya cerca del final, ha de retroceder hasta el comienzo del juego. La *Buena fortuna* otorga poder jugar dos veces más.

Las descripciones de los emblemas tienen una elevada carga simbólica, propia del momento en que fue escrita la obra: la *Puerta de la Opinión* tenía sobre la entrada

> «vn Cisne con vn pie leuantado sobre una muerte como fin de las cosas, y vna trompa, dando vozes, que cada vno se conozca a si mismo, y mire el fin de lo que pretende, porque después no se quexe de su fortuna» (fols. 13r–v)

La *Prodigalidad* se representa con un pelícano, abriendo con el pico sus entrañas para alimentar no a sus hijos, como suele asociarse a esta moralidad, sino a unos gatos; la *Falsa amistad* se representa con una raposa que, fingiendo que está muerta, atrapa a unos pájaros que se acercan a ella. La *Diligencia* se ilustra con un escarabajo que lleva a su cueva una bola de estiércol; la *Adulación* es una sirena con un espejo en una mano y un camaleón en la otra. La *Palma del éxito* está claramente inspirada por el emblema 36 de Alciato (*Obdurandum adversus urgentia* = Que se ha de resistir a las cosas que nos apremian) y representa a un hombre que, animado por la virtud de la palmera, que resiste y eleva con sus ramas a quien intenta doblegarlas, se cuelga de una de ellas. Aunque no vamos a detenernos a analizar el significado de todos los emblemas, éste en particular tiene un vínculo con la intención del juego de capital importancia, pues sin duda tuvo en cuenta no sólo la *pictura* del emblema de Alciato, sino el significado del epigrama en latín, que traduzco:

> Una palmera se esfuerza contra un peso, y lo eleva en arco; cuanto más se tira de sus ramas hacia abajo, ella

> más alza su carga. Proporciona fragantes frutos al que consigue el primer lugar en la carrera. Vaya la juventud, y arrastrándose entre sus ramas, recoja estas cosas. Quien es de mentalidad constante se llevará los premios dignos.

El único emblema que se conserva y se reproduce en el libro es el de la Fortuna (fol. 36r); los demás, que irían pintados en el tablero, han desaparecido y sólo están descritos en el librillo.

El sentido del juego ha de entenderse en el contexto del momento, en que una buena parte de cortesanos debía su fortuna a circunstancias de gran inestabilidad y que dependían de los apoyos de los grandes. La figura del *pretendiente de corte* se había afianzado desde la segunda mitad del siglo XVI, en que la corte se establece en Madrid, bajo el reinado de Felipe II, y en ese sentido, el libro de Barros indica con una visión clarividente y premonitoria el fenómeno que luego se acrecentaría mucho en el reinado de Felipe III, en que el poder se acumula en la figura de su valido, el duque de Lerma. La literatura española, y especialmente el teatro de la época, reflejan esa figura del pretendiente de corte que a menudo gastaba su vida en aspiraciones vanas.

El juego de Barros representa el peregrinar de un ambicioso en la corte, en sus diferentes etapas vitales de ascensión o caída. Puede ganar todo lo depositado por los jugadores como fondo común, o perder todo lo que ha puesto. Aunque uno avance muy rápidamente, la *Mudanza de Ministros*, o la *Muerte del valedor*, o la *Falsa amistad* pueden hacer que cambie súbitamente su fortuna. Mediante el juego, se le advierte de los escollos con que va a encontrarse (la constante adulación y el engaño, la búsqueda perpetua de mercedes, el estar sujeto a los caprichos de ministros y privados, la traición, los acontecimientos fortuitos que dificultan el ascenso en su carrera y, sobre todo, trabajo y más trabajo, la mayor parte de las veces sin fruto).

En la dedicatoria al Secretario de Estado de Felipe II Mateo Vázquez de Leca, Barros indica que ha ideado el juego:

> para que los que por elecion, o por necessidad, pretenden ser acrecentados, sepan los principios, los medios, y los fines por do caminan, y vienen a parar las pretensiones humanas (fol. 8v)

La intención que declara Barros es ser «util a la Republica, por ser de honesto y gustoso entretenimiento». Hacer carrera en la corte era algo verdaderamente difícil y precisaba de ingenio y prudencia unas veces, pero también de audacia y cautela en otras.

La corte fue identificada muy a menudo con la imagen de un laberinto en la tradición iconográfica renacentista, y el cortesano había de estar prevenido de los avatares que podían esperarle, y mantenerse con constancia y trabajo si quería ver logradas sus pretensiones; si eso no sucedía, había de admitir con resignación y comenzar de nuevo.

Sebastián de Covarrubias, en sus *Emblemas morales* (1610), no puede ser más elocuente a este respecto en el emblema 31 (figura 8):

FIGURA 8
Covarrubias, *Emblemas morales*, 31

Tanta est fallacia tecti

Mañana, esotro, partiré a mi casa,
dice el entretenido Cortesano,
un año y otro en este medio pasa,
porque salir de allí, no es en su mano.
La salud gasta, la hacienda abrasa,
con pretensión de un pensamiento vano,
y el más prudente y cortesano viejo,
pierde la vida, y deja allí el pellejo.[31]

No hay muchas diferencias, como puede verse, entre la *Filosofía Cortesana* de Alonso de Barros y el universalmente famoso *juego de la oca*, que invita a un recorrido a través de una espiral que tiene también 63 casillas en las que hay imágenes simbólicas que remiten a premios o castigos en un camino difícil y azaroso salpicado cada nueve casillas por la figura de un ganso o ánsar. El *Diccionario de Autoridades* de la Real Academia Española (1737) lo describe con tal economía y precisión, que no me arriesgo a suplirlo con mis palabras:

> *Juego de la oca*. Cierto juego que está pintado en un mapa en forma de óvalo, con sesenta y tres casillas, que van subiendo desde el número primero, y todas las que cuentan nueve tienen pintado un ganso, y tiene otras figuras en varias casas, como son Puente, Pozo, Barca, Muerte. Juégase con dos dados, y según van saliendo los puntos, va corriendo el juego, que cada uno señala con un tanto en el punto donde ha llegado. El que cae en la casa de la Oca pasa otros tantos puntos como ha echado. El que en la Puente, paga y pasa al número 12. El que en el Pozo o la Barca, se está allí hasta que otro le saca, y el que en la Muerte, vuelve a empezar de nuevo. Hase de acabar con el número 63, y el que pasa de él con los puntos, vuelve a retroceder tantos como excede, hasta que da el punto con la última casa, que gana el juego.

Entre lo mucho que se ha escrito sobre el juego de la oca, parece que su origen primigenio pudo estar en China, en un juego inventado bajo la dinastía Ming (1368–1644) llamado *Shing Kunt t'o*, que puede traducirse como la *promoción de los mandarines*. El que conocemos como *juego de la oca*, que pudo inspirarse en aquel, se cree que se inventó en Florencia, hacia 1580[32], por encargo de Francesco De' Medici, quien lo regaló al rey español Felipe II. El juego adquirió muy pronto enorme popularidad, y en Inglaterra era calificado a finales del siglo XVI como «el nuevo y muy diver-

31 Sebastián de Covarrubias, *Emblemas morales*, Madrid, por Luis Sánchez, 1610. Emblema 31. Modernizo ortografía y acentuación.

32 En 1572 no hay rastro del juego en un inventario que se realiza en Siena para catalogar más de cien juegos. En 1597 aparece mencionado por primera vez en Londres, y de nuevo en Francia, en 1612. El primer tablero conservado data de 1640–1650 (Venecia, Carlo Coriolani).

tido juego de la oca». Pronto surgieron variaciones sobre el tema, ya que la aristocracia era tan aficionada, que se prepararon adaptaciones para recorridos por el tablero con distintos motivos: temas militares, blasones, historias dinásticas, hechos religiosos… Una de las variaciones más curiosas es la que representa los vaivenes de paz y guerra entre españoles y franceses. Se publicó en 1661 y está compuesto de una serie de dibujos ovalados subdivididos en dos partes en que se representa la colocación de las tropas de las dos formaciones, año a año. En ese mismo siglo aparecen en Italia, los juegos de Mitelli, que adquirieron enorme difusión. Entre los treinta y uno totales, cuatro representan el recorrido tradicional. Los ejemplares del grabador boloñés, con las representaciones de temáticas populares, son hoy de excepcional interés documental y valor artístico[33], y los tableros antiguos del juego de la oca son piezas apreciadas por los coleccionistas. El juego no ha dejado de tener éxito desde el siglo XVI, y buena prueba de que sigue siendo uno de los principales entretenimientos es que ha perdurado en forma electrónica y puede adquirirse para jugar en el ordenador, e incluso a través de conexión con Internet.

Lo que ha hecho perdurable este juego es la fuerte carga simbólica junto a las funciones lúdicas del juego ligadas a un inconsciente colectivo. En efecto, la forma de espiral, laberíntica, representa en el imaginario humano el arquetipo del recorrido de la vida. La existencia humana es en efecto representable metafóricamente como un recorrido por momentos de felicidad y dolor, premios y castigos, con pasos rituales, peligros, con metas transitorias y finales. Un recorrido en que la casualidad, el azar, la aleatoriedad, el tiro con los dados… trazan la dirección esencial de la vida. Cada tiro de dados es, en el fondo, un desafío a la suerte. Así se muestra (figura 9) el grabado xilográfico policromado «Il dilettevole gioco di loca», Venecia 1640: *Civica Raccolta delle Stampe* A. Bertarelli, Milano. Y como puede observarse, entre las muchas representaciones de la *Tabla de Cebes* también las hay con una perspectiva aérea y plana, que se asemejan a la forma de espiral del juego de tablero (figura 10).

Como sabemos por las lecciones que nos da la Antropología, a menudo los vínculos entre significante y significado, especialmente cuando tratamos con imágenes y conceptos abstractos o simbólicos, pierden en el camino de los siglos su vínculo primigenio, y siguen repitiéndose desprendidos de su motivación primera, de modo irreflexivo y mecánico. Cuando alguien, desde la posteridad, pretende comprender el sentido de unas imágenes simbólicas carentes aparentemente de él, tiende a complicar en exceso el valor y significación de lo que desde nuestros días no se entiende, y se suele suplir con complicadas explicacio-

FIGURA 9
«Il dilettevole gioco di loca», Venezia 1640

33 Hay varios museos destinados al juego de la oca, entre ellos el *Musée du Jeu de l'Oie*, en Rambouillet (Francia), donde se exhiben más de ochenta tableros antiguos de la colección Dietsch.

Figura 10
D. Kandel, *La tabla de Cebes*, 1547

nes esotéricas que probablemente nunca estuvieron ligadas a algo tan simple como un juego de tablero destinado a ocupar las largas veladas de nuestros antepasados antes de que existiera la televisión.

El *juego de la oca* ha sido una representación más del camino del hombre en la Tierra, plagado de obstáculos y sometido a la caprichosa fortuna (favorable unas veces, adversa otras). Pero pretendía ser un juego didáctico, y eso

es lo que le hizo prevalecer y perdurar en el tiempo hasta nuestros días. El mensaje primitivo que transmitía era que, pese a las adversidades que uno encuentre en el peregrinar por el mundo, la constancia y el trabajo son valores que ayudarán a conseguir el fin deseado. Perseverar a pesar de dificultades, lleva al éxito. Eso es lo que significan las ocas (llamadas con más propiedad ánsares o gansos cuando el juego se creó) y que hoy no son más que un animal carente de simbolismo cuando se pronuncian las palabras rituales del jugador que cae en una de sus casillas: «De oca a oca, y tiro porque me toca».

La clave para comprender unas imágenes simbólicas que han perdido su significado primigenio y que han seguido repitiendo el significante sin la correcta asociación con el significado puede estar en varios emblemas del siglo XVI. Por ejemplo, en uno ideado por el húngaro Joannes Sambucus (1566)[34] en cuya *pictura* se representa una doble escena: en primer término, dos hombres que juegan a los naipes en una mesa y, en segundo término, un hombre que sujeta a un ganso por el cuello para obligarle a tragar el alimento que le está proporcionando (figura 11).

El mote indica en latín: *locus quaestuosus*, es decir «juego lucrativo», y el epigrama acaba de completar el sentido[35]. Los jugadores de naipes, mientras ganan dinero fácil, no temen el engaño o la astucia de su compañero, e hinchados por el ansia de ganar, no abandonan la partida cuando las cosas comienzan a irles mal y, persistiendo en este error, ven vacíos sus bolsillos. De igual modo, los ánsares —ocas— acuden presurosos a donde se les da alimento en abundancia, sin sospechar que ese cebo está destinado a engordarles el hígado y páncreas, y cuando ello se logra, quien les dio el alimento les da la muerte para conseguir el rico *foie–gras*. Los gansos, ánsares u ocas representan,

E x vno duplices quæſtus, & commoda plura
V enantur rebus qui ſtuduêre ſuis.
N on fraudi parcunt nummus dum compleat arcam,
A rteq; de ſocijs vberiora ferunt.
Q uorum turgentes quando exhauſere crumenas,
L udorum folijs ſuſtinuere gulam.
N am madidis reddunt infarctis anſeris hepar
G randius, & totum pancreas eſſe volunt.
L autitijs decorant menſas, capitolia nudant
C uſtode, vt loculos tutiùs euacuent.

FIGURA 11
Joannes Sambucus, *Emblemata*

34 Johannes Sambucus, *Emblemata, et aliquot nummi antiqui operis*, Antuerpiae, ex officina Chr. Plantini, 1566 (p. 233).

35 *El lucrativo juego*: Con una sola [sc. inversión] buscan doble ganancia y muchas ventajas quienes en sus propios negocios se afanan. No escatiman dineros al fraude con tal de llenar su(s) arca(s) y arrebatan lo más valioso a sus amistades con artimaña(s). Y cuando han agotado sus turgentes faltriqueras, alimentan la gula de los juegos con sus cartas. Pues, borrachos ya y atiborrados, vuelven el hígado de un ganso más grande y quieren que todo él sea un páncreas. Con dádivas decoran sus mesas, al Capitolio desnudan de guardián, para vaciar más seguros sus cofrecillos. (Trad. de Cirilo García Román).

pues, a quienes, ciegamente seducidos por la riqueza y la abundancia, abandonan las precauciones de la prudencia y encuentran su ruina.

Otros motivos emblemáticos que pueden aclararnos el vínculo simbólico del juego de la oca y la *Filosofía Cortesana* están en una serie de emblemas que representan al ganso junto a unas hierbas, tratando afanosamente de arrancarlas[36]. La fuente del motivo puede estar en textos de Columela, Marco Varrón y Plinio, que comentan la especial avidez con que los gansos buscan su comida, de tal modo que puede conducirles a su autolesión; cuando son jóvenes, se obstinan tanto en tirar de las hierbas más duras, que pueden romperse el cuello. Esta característica la recogieron los creadores de empresas y divisas, y así aparece en algunos autores, como Scipione Bargagli y Scipione Amirato. Bargagli utiliza la imagen con el lema: *Aut efficiam aut deficiam* (O terminar o morir), aplicándolo a lo conveniente que es mantenernos constantes en nuestros trabajos o acciones. Joachimus Camerarius (1534–1598) presenta un emblema con la imagen muy similar a la de Bargagli y el mismo lema *Deficiam aut efficiam*, y apunta que la constancia en todas las actividades que iniciamos es una honesta virtud que nos proporciona grandes ventajas; recomienda perseverar a pesar de las dificultades[37] (figura 12). El abad Giovanni Ferro en su enciclopedia o recopilación de emblemas y divisas, comenta que esta empresa fue ideada por el napolitano Antonio Epicuro para los marqueses del Vasto, para simbolizar su ánimo resuelto y obstinado[38]. Otro emblemista, el holandés Jacob Cats, emplea en un emblema varios gansos forcejeando para arrancar las hierbas con que han de alimentarse, y en el fondo de la *pictura*, como contraste, presenta un campo abandonado por la desidia de sus dueños, lo que le sirve para transmitir que no hay fruto sin trabajo.

FIGURA 12
Joachimus Camerarius, *Symbolorum et emblematum*, 48

De modo que hay dos sentidos que nos interesan y que están tanto en el *juego de la oca* como en la *Filosofía Cortesana*. Por una parte, la oca es un símbolo positivo, y por ello quien cae en sus casillas ve impulsado su avance en el tablero (en el juego de Barros era el *Trabajo*). La oca, pues,

36 Ver José Julio García Arranz, *Ornitología emblemática. Las aves en la Literatura simbólica ilustrada en Europa durante los siglos XVI y XVII*, tesis doctoral en tres volúmenes defendida en la Universidad de Extremadura en octubre de 1993. Se publicó después en un volumen una síntesis: Cáceres, Universidad de Extremadura, 1996, pero en esa versión no aparece el motivo del «ánsar común» que es el que nos intresa aquí.

37 Joachimus Camerarius, *Symbolorum et emblematum ex volatilibus et insectis desumtorum centuria tertia collecta* / a Ioachimo Camerario… Norimbergae: s.i., 1596, emblema 48, pp. 96–97.

38 Giovanni Ferro, *Teatro d'imprese di Giovanni Ferro*… In Venetia, appresso Giacomo Sarzina, 1623, pp. 521–522.

significaría aquí la tenacidad, constancia, perseverancia en el trabajo para lograr sus objetivos. Por otro lado, la oca puede verse arrastrada por un apetito desmedido que puede inducirla al engaño y la perdición, a ser engordada para ser sacrificada. Con ello se transmite la lección de que lo que consideramos a la ligera éxito, no es más que vanidad y que está sometido a la voluble Fortuna, que puede acarrear súbitamente la desgracia.

En estos términos analógicos solía proceder el hombre del Siglo de Oro, y no podemos olvidarlo al enfrentarnos con este tipo de itinerarios simbólicos.

En los últimos tiempos, el itinerario espiritual vinculado con la peregrinación a Santiago de Compostela ha hecho que algunos asociaran la representación del Camino con un juego de tablero, y el de la Oca, por ser tan conocido y difundido, se prestaba a facilitar tal asimilación. Las vicisitudes del Camino se corresponden bien con los pasos difíciles que asaltan al jugador. Como ya hemos dicho, tales relaciones han sido practicadas durante siglos y con una gran variedad de motivos, por lo que no ha de extrañarnos una más en que el peregrino se considera como una ficha, el Camino es el tablero y el final, la meta gozosa. Desde hace unos años, la imaginación de algunos, alimentada por el gusto por lo esotérico, se ha empeñado en hallar correspondencia entre los lugares del tablero del juego y localizaciones físicas del Camino real, dando paso así a especulaciones complejas en que se ven involucrados la orden de caballería de los Templarios (que tenía como misión proteger los Santos Lugares), sus centros asentados en el Camino de Santiago y las ocas. Algunos establecen analogías —que quieren basar a veces en la etimología popular o en complicadas asociaciones cabalísticas— entre las ocas del tablero del juego y los lugares seguros en el Camino, que estarían protegidos por los Templarios. Por extrapolación, si las ocas del juego se identifican con propiedades templarias, se buscan correspondencias con las otras casillas significativas: el puente, la posada, el pozo, la cárcel, los dados o la muerte. Otros se ocuparán de tratar estos asuntos, que muestran la variedad de asociaciones espirituales y mágicas que se vinculan con la peregrinación a través de los tiempos, tal como indicábamos al comienzo de este trabajo.

Con este repaso precipitado por algunas representaciones alegóricas del hombre como peregrino en la Tierra, vemos que mediante la analogía se han explotado unas imágenes a lo largo de siglos para transmitir una moralización ética, a menudo echando mano de procedimientos lúdicos, con el objeto de hacer meditar sobre la difícil trayectoria del *homo viator*, hombre itinerante en esta Tierra, de camino a un fin deseado y temido. En estas formulaciones simbólicas, a veces se insiste más en el carácter azaroso de la trayectoria, y en otras ocasiones hay una clara intención didáctica que recomienda conocerse a uno mismo y a los demás, prepararse para adquirir la prudencia y saber elegir en los momentos difíciles. La constancia o perseverancia como virtud garantiza la llegada a buen puerto, y prepara para las adversidades de la Fortuna.