

EL JUEGO Y LA TEOLOGÍA DE LA CELEBRACIÓN DESDE LA INFANCIA

Edesio Sánchez Cetina

Introducción

En la Biblia, aquí y allá, se nos cuenta que los niños juegan un papel salvador en el preciso momento en el que el pueblo de Dios y sus líderes se encuentran atrapados en la lógica del adulto para resolver los problemas de la vida.

Samuel, el niño, fue el elegido de Dios para inyectarle nueva vida al ya desgastado liderazgo de Elí y sus hijos (1 S 2). David, el pastorcito de Belén, resultó ser el mejor equipado y entrenado para acabar con la fuerza bélica filisteá, a expensas del poder militar del ejército del rey Saúl (1 S 17). El niño de la alimentación de la multitud en Juan 6.5-15 con sus cinco panecillos y dos pescados se unió a Jesús para darle de comer a más de cinco mil personas; un problema que los discípulos con su mente adulta no podían resolver «a la manera de Cristo», es decir, a la manera infantil.

El profeta Isaías, al mirar el desastre en el que vivía su nación y los pronósticos desalentadores de su futuro histórico, vislumbró un mundo mejor, el mesiánico, radicalmente distinto al definido y diseñado por los adultos. Los que en el mundo «normal» son víctimas o victimarios, en este nuevo mundo se convierten en compañeros de vida (Is 11.6¹), y tienen por líder o pastor a un *niño pequeño* (*na'ar qaton*):

*Entonces el lobo y el cordero vivirán en paz,
el tigre y el cabrito descansarán juntos,
el becerro y el león crecerán uno al lado del otro,
y se dejarán guiar por un niño pequeño.*

Dios parece no considerar como opción viable irrumpir soteriológicamente en la historia humana con un proyecto diseñado por y para adultos. A través de su vocero, el profeta Isaías, decide proclamar su *emmanuel* (Dios-con-nosotros) como el Dios-niño:

*Porque nos ha nacido un niño,
Dios nos ha dado un hijo,
al cual se le ha concedido el poder de gobernar.
Y le darán estos nombres:
Admirable en sus planes, Dios invencible,
Padre eterno, Príncipe de paz.*

*Se sentará en el trono de David;
extenderá su poder real a todas partes,
y la paz no se acabará;*

¹ Las citas bíblicas, a menos que se indique lo contrario, son tomadas de la versión *Dios Habla Hoy* (Miami: Sociedades Bíblicas Unidas, 1994).

*su reinado quedará bien establecido,
y sus bases serán la justicia y el derecho
desde ahora y para siempre.*

Esto lo hará el ardiente amor del Señor todopoderoso. (Is 9.6-7)

La primera navidad celebró no la llegada de un guerrero adulto y poderoso, armado hasta los dientes, sino la irrupción del Dios «todopoderoso» en la persona del niño de Belén, el bebé nacido en una cueva, acostado en un comedero de animales y rodeado por humildes pastores que habían escuchado el anuncio angelical:

No tengan miedo, porque les traigo una buena noticia, que será motivo de gran alegría para todos: Hoy les ha nacido en el pueblo de David un salvador, que es el Mesías, el Señor. Como señal, encontrarán ustedes al niño envuelto en pañales y acostado en un establo. (Lc 2.10-12)

En el proyecto salvífico de Dios, el proyecto central de la historia humana, no es el adulto el protagonista; es el niño. A los adultos que acompañaron a Jesús les costó entender el proyecto infantil de Dios, y de distintas maneras Jesús tuvo que recordárselos: *Te alabo, Padre, Señor del cielo y de la tierra, porque escondiste estas cosas de los sabios y de los entendidos, y las revelaste a los niños (Mt 11.25, RVR-60); Dejad a los niños venir a mí, y no se lo impidáis; porque de los tales es el reino de Dios. De cierto os digo, que el que no reciba el reino de Dios como un niño, no entrará en él (Mc 10.14-15²).*

En efecto, al decir de Jesús, el reino de Dios pertenece a los niños y a los que son como ellos. Y, ¿quiénes son como ellos? Jesús responde: los pobres; estos son los otros «dueños» del reino (Lc 6.20). En relación con esto, son muy pertinentes las palabras de Eduardo Galeano citadas en su libro *Patas arriba: la escuela del mundo al revés* (p.14): «Niños son, en su mayoría, los pobres; y pobres son, en su mayoría, los niños. Y entre todos los rehenes del sistema, ellos son los que peor la pasan. La sociedad los exprime, los vigila, los castiga, a veces los mata: casi nunca los escucha, jamás los comprende.»

Me llama sobremanera la atención que en los dos pasajes que me han parecido más apropiados para una relectura desde la perspectiva infantil, 2 Reyes 5 (Naamán) y Lucas 19.1-10 (Zaqueo), los protagonistas centrales se vuelven niños y a la vez se vuelven pobres; es decir, se despojan sin pesar de sus bienes materiales. Reflejan la misma característica de Dios: *Porque ya saben ustedes que nuestro Señor Jesucristo, en su bondad, siendo rico se hizo pobre por causa de ustedes, para que por su pobreza ustedes se hicieran ricos. (2 Cor 8.9).*

El juego, reino del niño

Deberá resultarnos obvio que el ser pobre no define el ser niño, ni viceversa. Aunque hay que

² ¡Error! Sólo el documento principal. Reina, Casiodoro de; Valera, Cipriano de, *La Santa Biblia. Antiguo y Nuevo Testamento* (Nueva York: Sociedad Bíblica Americana, 1960).

reconocer que en América Latina ser niño y ser pobre es, en mucho, lo mismo. Sin embargo, la discusión bíblico-teológica previa, nos lleva por otro camino. Dios vislumbra su futuro reino en manos de los niños, porque ellos tienen una cualidad propia de la infancia: el juego. En esta perspectiva, el juego es algo muy serio; si se quiere «peligroso» para quien se aferra a hacer las cosas y definir al mundo y a la sociedad a lo adulto.

Quizá valga la pena definir qué es ser adulto, antes de hablar del juego como definición del ser niño. Ser adulto, en el contexto de nuestra reflexión, es querer usar los medios de poder y la riqueza para alcanzar la victoria y el éxito. Es querer resolver los errores del mundo construido por adultos con sus propios medios de gente adulta, seria, calculadora, tecnificada y científica. Jean Duvignaud dice:

El pensamiento de nuestro siglo rehúye lo lúdico: se empeña en establecer una construcción coherente donde se integren todas las formas de la experiencia reconstituidas y reducidas mediante sus propias categorías. Se ha emprendido un inmenso esfuerzo por escamotear el azar, lo inopinado, lo inesperado, lo discontinuo y el juego. La función, la estructura, la institución, el discurso crítico de la semiología sólo tratan de eliminar lo que les aterra.

Son muchas las razones de ese ocultamiento. En primer lugar, las exigencias intelectuales de una economía de mercado y una tecnología con frecuencia incontrolada, que dejan poco lugar para el terreno baldío de la ensoñación, aparentemente fútil: de cualquier latitud que sean, a los planificadores les repugna tomar en cuenta, en el balance de los recursos humanos, el “precio de las cosas sin precio”, es decir, de las actividades que no justifica en absoluto la redituabilidad. El positivismo ha logrado eliminar lo que estorbaba su visión “plana” del universo.³

Por su parte, Eduardo Galeano dice:

En el mundo tal cual es, mundo al revés, los países que custodian la paz universal son los que más armas fabrican y los que más armas venden a los demás países; los bancos más prestigiosos son los que más narcodólares lavan y los que más dinero robado guardan; las industrias más exitosas son las que más envenenan el planeta; y la salvación del medio ambiente es el más brillante negocio de las empresas que lo aniquilan. Son dignos de impunidad y felicitación quienes matan la mayor cantidad de gente en el menor tiempo, quienes ganan la mayor cantidad de dinero con el menor trabajo y quienes exterminan la mayor cantidad de

³ Jean Duvignaud, *El juego del juego* (México: Fondo de Cultura Económica, 1982): 13.

naturaleza al menor costo.⁴

Por último, ser adulto es obligar al niño a convertirse en «adulto chiquito»:

Dejad que los niños vengan a mí. La venta de armas de fuego está prohibida en los Estados Unidos, pero la publicidad apunta esa clientela. Un aviso de la National Rifle Association dice que el futuro de los deportes de tiro está «en manos de nuestros nietos», y un folleto de la National Shooting Sports Foundation explica que cualquier niño de diez años debería disponer de un arma de fuego cuando se queda solo en casa o cuando marcha solo a hacer alguna compra. El catálogo de fábrica de armas New England Firearms dice que los niños son «el futuro de estos deportes que todos amamos».

Según los datos del Violence Policy Center, las balas matan *cada día*, por crimen, suicidio o accidente, a catorce niños y adolescentes menores de diecinueve años, en los Estados Unidos. La nación vive de respingo en respingo, y de sofocón en sofocón, por las balaceras infantiles. Cada dos por tres aparece algún niño, casi siempre blanco, pecoso, que acribilla a sus compañeritos de clase, o a sus maestros.⁵

De acuerdo con los estudios de la personalidad humana, lo que realmente define al niño como tal es el juego, no otra cosa. La definición que al respecto dan varios diccionarios así lo confirma: «el juego es la actividad recreativa espontánea y organizada de los niños»;⁶ «el juego es el ejercicio o acción por medio del recreo o la diversión, observado especialmente como actividad espontánea de niños o animales jóvenes».⁷ Rubem Alves, teólogo brasileño y autor de cuentos, dice lo siguiente al respecto:⁸

¿Qué es un niño? Parece que el mito de su inocencia y pureza murió hace mucho tiempo. Freud fue el sepulturero. Ejemplos de amor tampoco son. Su narcisismo es por demás evidente: sólo se ven a sí mismos. Si hay algo que les es característico es su capacidad de jugar.

Pero, ¿por qué le damos al juego tanta importancia en esta nuestra reflexión? ¿Por qué un libro de teología dedicado al juego o manuales de terapia psicológica a partir del juego?⁹ ¿Por qué

⁴ Eduardo Galeano, *Patatas arriba: la escuela del mundo al revés* (México: Siglo XXI Editores, 1998): 6.

⁵ Galeano: 109.

⁶ Gove, Philip Babcock, *Webster's Third New International Dictionary* (Cambridge: Riverside Press, 1961).

⁷ *Shorter Oxford English Dictionary* (Oxford: Oxford University Press, 1993).

⁸ Rubén Alves, *La teología como juego* (Buenos Aires: Asociación Ediciones La Aurora, 1982): pp. 116-117, 130, 140-141

⁹ Por ejemplo el de Lenore Terr, *El juego: por qué los adultos necesitan jugar* (México: Ediciones Paidós, 2000).

el profeta Isaías, vocero de Dios, vislumbra el nuevo reino de Dios en el contexto infantil y por qué Dios se vuelve *emmanuel* en la persona de un niño? Escuchemos de nuevo a Alves: «. . . los niños y los bufones. . . saben que el entretenimiento y la risa son cosa seria, que quiebran hechizos y exorcizan la realidad.» Y, es que

en el mundo del juego las estructuras no se transforman nunca en *ley*. Cada nuevo día se presenta como un espacio libre, que permite que todo comience de nuevo, como si nada hubiera pasado. . . *todas las cosas se hacen nuevas, las viejas desaparecen* (2 Co 5.17); los ojos comienzan a ver lo que los otros no ven. . .

El juego se convierte en una denuncia de la lógica del mundo adulto. Los niños se niegan a aceptar el veredicto del «principio de realidad». Separan un espacio y un tiempo y tratan de organizarlos según los principios de la omnipotencia del deseo. Y allá se mueve un grupo de niños, en medio del mundo adulto, como una protesta contra él... ¿Será algo semejante a esto lo que Jesús tenía en mente, al hablar de la necesidad de que nos volvamos niños? Los niños no se conforman con este mundo... No es posible que la seriedad y la crueldad adulta sea lo más importante que la vida puede ofrecernos... El mundo puede ser diferente. Y, en el juego, esta cosa nueva se ofrece como aperitivo.

Hablando del juego, Duvignaud, dice lo siguiente: «"el fin del juego es el juego mismo" y porque se trata de "una actividad propia, paralela, independiente, que se opone a los actos y a las decisiones de la vida ordinaria mediante características que le son propias y que hacen que sea juego"».¹⁰

En el estudio del juego como práctica preponderantemente infantil, resulta sorprendente descubrir que un territorio privilegiado del juego es el del lenguaje. En sus juegos, los niños inventan palabras, cambian la sintaxis, hacen añicos el discurso social de los adultos. En eso, se parecen a los poetas. Estos son los que «prolongan más allá de la infancia el poder de cambiar el orden de las palabras y alterar la sintaxis».¹¹

En realidad, es tremendo reconocer los paralelos que se dan entre el juego y la poesía: nos sorprenden, son creativos—crean espacios de vida o mundos nuevos—, se enfocan más en los sentimientos que en la razón, apelan más a lo lúdico que a lo productivo, funcionan como palabra profética pues subvierten al mundo demasiado «conocido» y fácil de predecir. En el juego y la poesía, se crean nuevos lenguajes, y la metáfora ocupa lugar privilegiado. Y esto es escandaloso: «Ya Platón echaba de la "ciudad"... a todos aquellos que mutilan la sintaxis o la lengua: a los poetas. Para quien altera impunemente la configuración establecida de las cosas y los valores,

¹⁰ Duvignaud: 42

¹¹ Duvignaud: 33

sólo un lugar es conveniente: el exilio».¹²

Sobre el poder del lenguaje profético es digno de tomar en consideración las palabras de Walter Brueggemann:

Cuando hablo de poesía no me refiero al ritmo, rima o métrica, sino al lenguaje que... salta en el momento preciso, que desenmascara viejos mundos con sorpresa, fuerza y paso acelerado. El discurso poético es la única proclamación que merece expresarse en una situación de reduccionismo, la única proclamación, sugiero, que es digna de llamarse *predicación*. Este tipo de predicación no es la instrucción moral o la solución de problemas o la clarificación doctrinal. No es el buen consejo, ni la caricia romántica, ni el humorismo relajante. Es, más bien, la propuesta ágil, resuelta y sorpresiva de que el mundo real al que Dios nos convida para vivir no es el que ofrecen los gobernantes de esta era. . . El discurso poético del texto bíblico y del sermón es la construcción profética de un mundo que trasciende este que ya nos parece tan desgastado.¹³

La vida es juego y juego es la vida El niño y el juego, camino de salvación

Si los poetas y los niños reinventan el lenguaje y recrean al mundo, su tarea no puede definirse de otra manera, sino como «puerta» a la salvación, a la novedad de vida. Por ello es que resultan peligrosos para quienes detentan el poder: los que han acumulado las riquezas y manipulan los medios de comunicación masiva. Rubem Alves dice: «En los juegos y entretenimiento la libertad y la necesidad se encuentran, y la alegría que deriva de ellos, brota justamente de la libertad triunfante que domina la necesidad, produciendo un mundo posible de ser amado».¹⁴

Ese es exactamente el valor del juego; la posibilidad de romper con la monotonía de una vida que mantiene las cosas como son o como el «adulto» quiere que sean. Lo peculiar del juego es la creación de un momento en el que lo que cuenta es el sujeto del juego, no las reglas. Estas se cambiarán en el próximo juego. Por ello, la teología que surge en este contexto no puede sistematizarse. Lo único seguro en el juego es lo novedoso, lo sorpresivo, la libertad que se vive. Y ese momento del juego, por más efímero que parezca ser, se convierte, por ser «evangelio» en eternidad. Tanto los milagros de Jesús como la liturgia reflejan, sin duda, el quehacer infantil del juego. En realidad la encarnación, el quehacer teológico, los actos poderosos de Dios en Cristo, y la definición de reino de Dios y su manifestación, todo eso, **es cosa de niños**.

No ha sido la iglesia, ni las instituciones teológicas, ni los grandes teólogos los que han descubierto el papel del niño y del juego en la tarea de rescatar a la humanidad y al mundo de su «loca carrera al desastre», sino poetas, pintores, caricaturistas y literatos los que han hecho el descubrimiento.

¹² Duvignaud: 34-35

¹³ Walter Brueggemann, *Finally Comes the Poet* (Minneapolis: Fortress Press, 1989): 3-4.

¹⁴ Alves: 17.

Empecemos con una cita del gran pintor español, Pablo Picasso. Solo hasta que leí un pensamiento de su pluma sobre su obra artística y los niños es que pude reconocer algo característico de su obra pictórica. Picasso dijo: «Pintar como los artistas del Renacimiento me llevó unos años. Pintar como los niños me llevó la vida». Y en efecto, cuando uno puede contemplar de cerca su obra monumental, *La Guernica*, descubre que Picasso, como los niños, no se preocupó por «corregir» su dibujo como para presentarlo perfecto y sin tachas o trazos fuera de línea. Picasso dejó los trazos de las etapas originales del «borrador» previo al original. La obra de Picasso, es en ese sentido y en otros una obra de arte infantil. Y en eso alcanza su fuerza y poder comunicativo. Son figuras más infantiles que «adultas» las que delinean a los personajes y caracteres de la pintura.

Testimonios bíblicos

El libro de Josué, que mira un momento de la historia de Israel desde la óptica del libro de Deuteronomio, es una obra en la que toda ella se respira un ambiente litúrgico y festivo, es decir, lúdico. En él, la ironía, el humor y la sorpresa ocupan un lugar privilegiado. Para mí, es uno de los libros de la Biblia en donde Dios aparece como un gran jugueteón. Se burla del enemigo y se ríe de las autoridades de su pueblo que quieren hacer las cosas a su manera, a lo adulto. Los personajes favoritos de su historia no son los generales de guerra ni las autoridades religiosas de la nación, sino una prostituta (cap. 2) y los gabaonitas (cap. 9), un pueblo vulnerable que salvó el pellejo por su astucia e ingeniosidad. Los anti héroes son los ricos y poderosos que viven entre las murallas de las ciudades estado y Acán, aquel soldado que ávido de poder y riquezas quiso quedarse con las «fichas» del juego.

Y es exactamente en el contexto de la conquista de las grandes ciudades estado que Josué usa el vocabulario más sanguinario y destructivo del mensaje bíblico. ¿Sucedió eso realmente como lo narra el texto bíblico? Realmente no lo sé. La arqueología bíblica y los trabajos de eruditos de la talla de Martin Noth han repetido una y otra vez que la narración bíblica dista mucho de la realidad de la ocupación de la tierra prometida. Los descubrimientos arqueológicos constatan que los estratos pertenecientes al siglo XIII a. C. de ciudades tales como Jericó, Hai, Hazor, etc., no indican que fueron destruidas por guerra o fuego. No se han encontrado montones de restos humanos que «apoyen» aquellas terribles matanzas. Es probable que sea el mismo lenguaje el creador de las «realidades» que narran los relatos; pero, ¡qué historias tan horrendas! En verdad, así lo son. Tómese en cuenta, sin embargo, que la intensidad de lo horrendo sube en proporción a la fuerza destructiva de quienes detentan la riqueza y el poder. Recuérdese lo que hemos dicho del poeta: con el lenguaje crea nuevos mundos, nuevas realidades. El poeta o narrador, vocero del pueblo sencillo y vulnerable, otorga, por medio de sus poemas y relatos, voz y fuerza a aquellos a quienes se les ha arrebatado. Aquí el lenguaje no cubre la verdad ni enaltece la mentira, sino que crea una realidad en la que el pobre, como dicen Ana (1 S 2.1-10) y María (Lc 1.46-55), es exaltado y el rico es humillado. Se crea un mundo donde, por fin, los desclasados y marginados, triunfan sobre los malvados y poderosos.

En la introducción al libro *Y vendimos la lluvia*, Jo Anne Engelbert cuenta una pequeña historia y luego la comenta:

Con ojos radiantes, los españoles se aferraron firmemente

de los lados de la enorme canasta que los descendería hacia los dorados tesoros que jamás habían visto; así les habían asegurado los indios. Con toda la paciencia del mundo, y con el rostro reflejando una satisfacción sin límite, los indios deslizaron las sogas hasta que las altas temperaturas del volcán las convirtieron en hilachas, y los españoles se precipitaron sin obstáculos hacia el deseo de su corazón.

Este relato fantástico se narró una y otra vez en América Central hasta que se convirtió en historia, en virtud de la verdad que encarnaba –un relato obligado, inventado a fuerza de ingenio y voluntad para asegurar la supervivencia.

Estos relatos abrieron, por toda América Central, la posibilidad para disentir y contrarrestar la fuerza de los mitos piadosos, las homilias coloniales y los empalagosos cuentos patriarcales. Así, la imaginación mantuvo vivas la esperanza y la dignidad a través de relatos que surgieron al margen del discurso oficial. En estos relatos, el conejo siempre se burla del chacal y el humilde derrota al arrogante.¹⁵

Veamos más de cerca a Josué; leámoslo desde la perspectiva infantil. La primera persona extranjera (cananea) que llegó a formar parte del pueblo de Dios fue Rahab, la prostituta que vivía en la frontera entre el lugar protegido de los poderosos y el terreno abierto y desprotegido de los campesinos y obreros. Ella fue la primera heroína porque se burló del rey y de las autoridades de Jericó al demostrar qué tan vulnerable era la gran ciudad amurallada de ser penetrada por el pueblo «enemigo», Israel; en el juego del «escondido» ella fue la ganadora. Dios llevó a su pueblo a la victoria, usando a esta mujer como «ayudante», e invitando al pueblo a conquistar a la «impenetrable» Jericó (Jos 6.1) no por medio del músculo militar, sino por medio del juego litúrgico. Es verdad, el liderazgo de Josué no es el liderazgo militar, es el liderazgo de un director de banda o líder de un juego. Jericó cae no porque sus murallas se desplomaron abatidas por la fuerza de tanques de guerra, o se hicieron añicos por la fuerza de rocas lanzadas por enormes catapultas, sino por la algarabía de gargantas y trompetas que marcharon al rededor de la ciudad.

El relato de los gabaonitas (Jos 9:1-27) también manifiesta el carácter lúdico de Dios. Veamos la historia de cerca. Las noticias de la llegada de los israelitas y la conquista de la tierra de Canaán corría como pólvora (Jos 2:9-11; 9:1). Tanto en este capítulo como en 10--11, la fama de Josué sirve como generadora de la narración. Los tres capítulos empiezan con la misma expresión: *Cuando oyó/eron...* Los pueblos que tenían reyes (los que vivían en la protección de las ciudades estado) buscaron resolver la situación declarando la guerra a Josué y a su pueblo (Jos 9:1-2). Pero los gabaonitas, pueblo desprotegido y sin rey --y por lo tanto, viviendo, probablemente, fuera del resguardo de las ciudades-estado--, encontraron una manera astuta de

¹⁵ Rosario (Editor), *And We Sold the Rain: Contemporary Fiction from Central America* (New York: Seven Stories Press, 1996): xv.

resolver la situación: quedándose a vivir entre Israel.

Un grupo de gabaonitas se hizo pasar por emisario de un pueblo que vivía en *tierra muy lejana* (vv.6,9). Los embajadores se presentaron con asnos (no caballos), vestidos haraposos, comida añeja y recipientes de vino rotos y remendados (vv.4-5,12-13). Israel y sus líderes caen en la trampa. Toman las provisiones (vv.14-15) y aceptan así entrar en alianza con los gabaonitas. El autor del texto (vv.1-15) califica la situación así: “Y los hombres tomaron de las provisiones de aquellos pero **no consultaron a YHVH**” (v.14, mi traducción).

Cuando se descubrió el engaño, ya era demasiado tarde. Los líderes del pueblo habían hecho alianza con los de Gabaón y no podían echar marcha atrás; los gabaonitas se quedaban a vivir por siempre entre el pueblo de Dios.

Josué 9, en el espíritu de la teología deuteronomica, es una afirmación de la bondad de la gracia divina. Dios abre de nuevo las puertas del reino para hacer pertenecer a su pueblo a «los de afuera», que aquí se presentan como «los de abajo». Aquellos que a fuerza de su astucia e ingeniosidad se unieron a las filas de un pueblo de esclavos que buscaba espacio de vida en medio de la seguridad de las ciudades estado de Canaán.

Las historias de Rahab y de los gabaonitas resaltan el propósito más especial de la misión divina: dar espacio de vida a los marginados y vulnerables, en este caso a los extranjeros desposeídos, que entran a formar parte de la alianza a fuerza de la astucia y de la ilimitada gracia de Dios y su Palabra. Esa gracia que «premia» a un astuto suplantador como Jacob (Gn 25--30) y «admira» a un astuto mayordomo (Lc 16:1-9); gracia que abre de par en par las puertas del reino para darle cabida a Zaqueo, el recaudador de impuestos corrupto, que decidió hacerse niño y participar en el juego de Dios.

El relato de la burra de Balaam (Nm 22.21-35) narra otro de los juegos de Dios donde se encuentra la sorpresa, el humor y lo «normal» transformado por lo fantástico. La figura infantil es, por supuesto, la burra. (¿recuerdas en *Platero y yo* el trozo titulado «La miga» en donde el autor visualiza al burro en la escuela estudiando con los niños?). Ella es la protagonista del relato. La principal acción del relato («ver») tiene por sujeto a la burra; no a Balaam. ¡Qué ironía! El profeta que por su profesión podía «ver» lo que otros ojos humanos no podían, ahora era incapaz de ver al ángel de Dios con la espada en la mano, dispuesto a matarlo. La única que tenía «ojos» para ver el peligro y así salvarle la vida a Balaam era la burra. Dios utiliza un animal a quien prácticamente todo mundo considera bruto, terco y nada inteligente como instrumento en sus manos para salvar a su pueblo y a Balaam. Tres veces la burra ve lo que el profeta no puede, y tres veces recibe azotes por actuar como la verdadera profetiza. Solo cuando Dios actúa directamente, Balaam puede «ver», y cae en cuenta que su burra había sido más inteligente, más dispuesta a tomar las decisiones correctas y menos terca. El profeta se convierte en «burro» y la burra en verdadera profetiza de Dios. Por eso, ella no solo tiene la capacidad de ver, sino hasta de hablar; ¡qué extraño, una burra que habla! Pues sí, en el mundo del Dios niño, ¡hasta los burros hablan! Es tan grande el amor de Dios que cuando se ve orillado a hacer uso de los absurdos, lo hace sin apologías. Para Dios no hay instrumentos indignos en los quehaceres del reino. Solo se hace indigno aquel que se opone o no entiende el juego de Dios. Si la serpiente (Gn 3), a quien las culturas antiguas consideraban símbolo de la inteligencia y la sagacidad, profirió palabra de

mentira y muerte, ¿por qué la burra, a quien la literatura y sabiduría popular consideran ejemplo de ignorancia y necedad, no podía proferir palabra de vida? En el mundo del juego divino, el mundo del «revés», los burros tienen palabra de sabiduría y son creadores de vida.

Si deseas entender el mensaje bíblico en toda su dimensión, penetra en él con ojos de niño. Solo así no te sorprenderá que una multitud de más de cinco mil personas se alimente con cinco panecillos y dos pescados asados, que el agua se transforme en el mejor de los vinos, que Jesús camine sobre el agua, que Dios haya elegido la cruz como escenario de salvación universal y que una tumba vacía declare el triunfo de Jesús sobre la muerte.

Literatura contemporánea

La fuerza teológica del poder transformador del evangelio se ha logrado de una manera tan cautivadora, profunda y creativa no en las dogmáticas de los renombrados teólogos o los tratados de doctrina de las instituciones teológicas sino en las «Crónicas de Narnia» de C. S. Lewis. En las siete crónicas o novelas, Lewis saca del dominio «adulto» el tema del reino de Dios, del pecado, de la creación, de la salvación y de la vida «eterna» y se las entrega a quienes les pertenecen: a los niños. La creación de Narnia, la aparición de Aslan (el león), el triunfo sobre la bruja, el mal, la oscuridad, el frío, todo es obra de los niños. Los que pueblan el mundo mágico y maravilloso más allá del mundo humano, les llaman a los niños que llegan a él por medio de la magia del juego: «hijos de Adán» e «hijas de Eva».

En las siete crónicas de Narnia, C. S. Lewis nos describe, junto con otras grandes enseñanzas, tanto las características de los «adulto» como la de los «niños» para ayudarnos a entender qué significa «reino de Dios» y todo lo relacionado con él.

En el libro *El sobrino del mago*, recogemos una imagen de lo que para Lewis es ser «adulto». El mago Andrés, tío del niño protagonista, no entiende la mente ni el espíritu del niño. Él es quien comete las peores locuras, y aún en el mismo «mundo» mágico de los niños, aprovecha toda situación para tratar de imponer la ideología del adulto, del mundo del materialismo, del dinero y del poder. Es un ser sin escrúpulos, sin consciencia y preocupado solo de sí mismo. Quiere matar a Aslán, el león, porque este se opone a sus sueños materialistas y mercantilistas. La siguientes son sus propias palabras (96-98):

—Notable, sumamente notable—musitó el tío Andrés. Yo no había soñado jamás una magia como esta. Estamos en un mundo donde todo, hasta un farol, toma vida y crece. Quisiera saber de qué semilla brota un farol.

—¿No se da cuenta? —preguntó Dígory. Aquí fue donde cayó la barra de hierro. . . , la barra que ella [la bruja] arrancó del farol allá en Londres. Se hundió en el suelo y ahora vuelve a salir como farol chico. . .

—¡Eso es! Estupendo, estupendo—exclamó el tío Andrés sobándose las manos con más fuerza que nunca. ¡Para que vean,

para que vean! Se reían de mi magia. Esa tonta de mi hermana cree que soy lunático. ¿Qué van a decir ahora? He descubierto un mundo donde todo es una explosión de vida y crecimiento. Colón, ya ves, hablan de Colón. Pero ¿qué es América comparada a esto? Las posibilidades económicas de este país son ilimitadas, y saldrán convertidos en flamantes locomotoras, acorazados, todo lo que tú quieras. No costarán nada, y los podré vender a los mejores precios de Inglaterra. Voy a ser millonario. ¡Y el clima, además! Ya me siento veinte años más joven. Puedo instalar un centro de salud. Un buen sanatorio aquí me podría dar veinte mil [libras esterlinas] anuales. Claro que tendré que compartir el secreto con algunas pocas personas. Lo primero que hay que hacer es matar ese animal [Aslán, el león].

Lo más triste de toda la actitud y mentalidad del tío Andrés, es que mientras él pensaba en hacer negocio y encontrar la manera de eliminar a Aslán, este, por medio de su melodiosa voz, andaba creando el reino de Narnia, el reino de los animales parlantes y donde los niños son los líderes y gobernantes.

En prácticamente todas las Crónicas, el autor usa al «adulto» como sinónimo de la manera equivocada de pensar y razonar: el escepticismo, la ausencia o pérdida de la imaginación, altamente pragmáticos, obtusos, egoístas y materialistas. Considerados así, los adultos, el problema trasciende el asunto cronológico. Así como hay algunos pocos adultos con espíritu infantil, también hay niños que piensan y se comportan como adultos. En *El león, la bruja y el armario*, Edmundo el penúltimo de los cuatro hermanos Pevensie (Pedro, Susana, Edmundo y Lucy) es el que piensa y actúa de manera equivocada, como adulto. Solo la muerte vicaria y redentora de Aslán le salva la vida a Edmundo. En *El viaje del «Aurora»*, Eustaquio, el niño que estudia en la escuela «equivocada» y lee los libros «equivocados», es el que hace berrinches, el quejoso, el aguafiestas, el que no entiende a las figuras infantiles prototípicas como el ratón «Ripichip». El colmo de su «adulterez» es el de haberse convertido en dragón. Solo la acción redentora de Aslán, le devolvió la humanidad y lo convirtió en auténtico niño.

En el mundo de Narnia, el niño es el principal protagonista y, a diferencia de los otros seres vivientes, son los niños humanos quienes ejercen el liderazgo. De hecho, los niños aparecen cuando existe una situación intolerable, creada por los mismos adultos. En *La última batalla* (43), Lewis pone en boca de «Tirian» (último rey de Narnia) la siguiente expresión, misma que resume la visión del autor sobre el papel de los niños en el mundo mágico de las crónicas: «Aslán. . . y los niños del otro mundo, siempre aparecían cuando las cosas llegaban a su peor punto. ¡Oh, si pudieran hacerlo ahora!»

Respecto de este punto, es importante considerar qué tan natural es que los animales intercambien en diálogo con los humanos que visitan desde su propio mundo. Y al igual que como sucede en la Biblia, todo aquello que en el mundo humano adulto es marginado y considerado de poco o nulo valor, en el mundo infantil de Dios ocupa papel protagónico. En el espíritu del cántico de Ana (1 S 2) y de María (Lc 1), en este mundo de Dios a los poderosos y tiranos se les humilla y se levanta a los débiles. En el mundo de Narnia, como en la Biblia, el

burro también ocupa lugar de honor. En *La última batalla* aparecen dos animales que juegan en la historia un papel diametralmente opuesto: el mono es el malo de la «película» y el burro, el «buenazo». Tan bueno era que se nombre lo dice todo: «Cándido». Pues bien, en el momento de la llegada inesperado y redentora de Aslan, al primero que convoca y premia es al burro Cándido (166):

A la primera persona a quien Aslan llamó fue al Burro Cándido. Nunca has visto a un burro tan débil y tonto como Cándido caminando hacia Aslan; y se veía tan chico al lado de Aslan como un gatito al lado de un San Bernardo. El león inclinó su cabeza y murmuró algo a Cándido, que al escuchar bajó las largas orejas; pero luego le dijo algo más, al oír lo cual sus orejas se levantaron otra vez. Los humanos no pudieron escuchar lo que le había dicho en ambas ocasiones.

Pero es en la persona del gran ratón Ripichip que se conjugan los dos elementos claves de nuestra reflexión: el ser niño y el juego. En *El viaje del “Aurora”*, Ripichip responde vehemente a la interrogante de Drinián, Lord de Narnia y capitán del «Aurora» (170):

—Pero de qué utilidad sería navegar en medio de esa oscuridad?—preguntó Drinián.
—¿Utilidad? —replicó Ripichip. ¿Utilidad, capitán? Si por utilidad entendéis llenar los estómagos o las billeteras, confieso que no será de ninguna utilidad. De acuerdo a lo que entiendo no nos hemos lanzado a la mar para buscar cosas útiles, sino buscar honor y aventuras. Y aquí se presenta una aventura tan grande que jamás haya oído, y si nos volvemos atrás, nuestro honor será puesto en tela de juicio.

Cualquiera que conoce el ABC de la fe bíblica, y lee las Crónicas de Narnia, descubre paralelos fascinantes entre ambas obras. No hay duda de que C. S. Lewis se nutrió de la fe bíblica para crear esas grandes obras literarias y de gran contenido pedagógico. Al leerlas concluyo, fascinado, que no hay otro teólogo o biblista que haya interpretado de una manera tan profunda y tan al grano la perspectiva infantil de la teología bíblica. Porque es en esas Crónicas, donde los grandes temas de la teología sistemática y eclesial se presentan en perspectiva infantil y en el reino que Dios vislumbró cuando inspiró al gran poeta isaíno en textos como el de Isaías 11.1-6.

En el libro *El viaje del “Aurora”*, C. S. Lewis describe el proceso de «conversión» de Eustaquio, el niño que no era niño. Su actitud, sus pensamientos equivocados y su conducta alienante lo convirtieron en un dragón. Por más que quiso, el mismo no pudo desprenderse la piel dragonil. Fue hasta la llegada de Aslan que este redime a Eustaquio (103-104):

Entonces el león me dijo: «Tendrás que dejar que yo te desvista». . . Así que me acosté tendido en el suelo de espaldas, para que él lo hiciera.

El primer rasguño que hizo fue tan profundo que pensé que me había penetrado el corazón. Cuando comenzó a tirar de la piel, me dolió más que cualquier otra cosa que haya sentido jamás. . .

—Bien, me sacó totalmente esa cosa detestable. . . y la puso sobre el césped: pero era mucho más gruesa y oscura y llena de bultos que las otras. Entonces me sentí mucho más suave que una varilla pelada y más pequeño que lo que había sido. Luego me agarró y me tiró al agua. Esta picaba terriblemente, pero sólo fue por un instante. Luego me resultó realmente deliciosa y tan pronto como empecé a nadar y a chapotear, descubrí que todo el dolor había desaparecido de mi brazo. Entonces comprendí por qué. Había vuelto a ser un muchacho. . .

—Luego de unos instantes el león me sacó y me visitó. . . con ropas nuevas.

En este «bautismo» de Eustaquio aparecen ecos de la historia de Naamán (2 R 5), el adulto convertido en niño.

En la primera Crónica escrita por Lewis, *El león la bruja y el armario*, la muerte Aslan es una muerta vicaria, en lugar del traidor Edmundo. He aquí lo que dice el Aslan resucitado al respecto (201) ante la pregunta de Susana:

—Significa—respondió Aslan—que aunque la bruja conocía la existencia de la Magia Insondable, existe una Magia Más Insondable aún que ella desconoce. Sus conocimientos se remontan únicamente a los albores del tiempo; pero si hubiera podido mirar un poco más atrás, a la quietud y la oscuridad que existía antes del amanecer del tiempo, habría leído allí un sortilegio distinto. Habría sabido que cuando una víctima voluntaria que no ha cometido ninguna traición fuera ejecutada en lugar de un traidor, la Mesa [de piedra] se rompería y la muerte misma efectuaría un movimiento de retroceso.

En esa misma Crónica, en páginas anteriores (198-200), se hace una maravillosa descripción de la resurrección de Aslan. Y en el espíritu de las Escrituras, son dos mujeres (las dos niñas hermanas, Susana y Lucy) las primeras testigos del milagro de la resurrección. Pero lo que más llama la atención en esta interpretación infantil de Lewis, la primera acción a la que Aslan invita a las dos niñas es al juego. Dice Aslan, tan pronto termina de explicar el porqué de su resurrección (201):

—Niñas—repuso el león—, siento que las fuerzas regresan a mí.
¡Niñas, pilladme si podéis!

Se quedó quieto durante un segundo, con los ojos muy brillantes,

las patas estremecidas y sin dejar de azotarse a sí mismo con la cola. Luego efectuó un gran salto por encima de las cabezas de las dos hermanas y fue a aterrizar al lado contrario de la Mesa. Riendo, aunque sin saber el motivo, Lucy trepó al otro lado para atraparlo. Aslan volvió a saltar, y se inició una loca persecución. Las hizo dar vueltas una y otra vez alrededor de la cima de la colina, ora desesperadamente fuera de su alcance, ora dejando que casi le agarraran la cola, ora pasando entre ellas, ora arrojándolas al aire con las enormes y almohadilladas zarpas para continuación volverlas a agarrar y luego detenerse de improviso, de modo que los tres rodasen juntos por el suelo en un alegre y risueño montón de pelo, brazos y piernas. Jamás se había conocido en Narnia un retozar semejante; y Lucy no acabó de decidir si fue más parecido a jugar con una tormenta o con un gatito. Lo más divertido de todo fue que cuando por fin acabaron los tres tumbados y jadeando bajo el sol, las niñas ya no se sentían en absoluto cansadas, hambrientas ni sedientas.

Conclusion

Y es en el contexto del reino infantil, entre el juego y las grandes hazañas, que se coloca al mundo de los adultos en el banquillo de los acusados y se le condena. Literatos, artistas y caricaturistas coinciden en echar mano de la metáfora del niño para realizar las más punzantes y arteras críticas al mundo de hoy, dominado por el adulto, sediento de poder, pragmático y destructor.

¿A quién no han fascinado una y otra vez las tiras cómicas de Mafalda y sus amiguitos? En esas tiras, Quino, en inspiración profética y visionaria, logra demostrar que la inteligencia infantil y sus propuestas para un mundo mejor es lo que se necesita para este mundo adulto y loco que ha llegado al tope de su torpeza y cansancio. En el contexto familiar, Mafalda resulta mucho más inteligente, sensata y conocedora de la vida que sus propios padres. Ella es mejor sujeto de educación familiar que sus propios progenitores, y les da a los líderes del mundo (en plena guerra fría) alternativas para un mundo mejor en medio del juego y de la ingeniosidad infantil.

Bibliografía

- Alves, Rubem. *La teología como juego*. Buenos Aires: Asociación Ediciones La Aurora, 1982.
- Brueggemann, Walter. *Finally Comes the Poet: Daring Speech for Proclamation*. Minneapolis: Fortress Press, 1989.
- Cox, Harvey. *The Feast of Fools: A Theological Essay on Festivity and Fantasy*. New York: Harper & Row, publishers, 1969.
- Duvignaud, Jean. *El juego del juego*. México: Fondo de Cultura Económica, 1982.

Galeano, Eduardo. *Patas arriba: la escuela del mundo al revés*. México: Siglo XXI Editores, 1998.

Gove, Philip Babcock (Editor). *Webster's Third New International Dictionary*. Cambridge: Riverside Press, 1961.

Kirk, E. J. *The Chronicles of Narnia. Beyond the Wardrobe: The Official Guide to Narnia*. New York: Harper-Collins Publishers, 2005.

Lewis, Clive Staples. *Las Crónicas de Narnia:*

El león, la bruja y el armario. Barcelona: Editorial Planeta, 2005.

El viaje del "Aurora". Miami: Editorial Caribe, 1978.

El sobrino del mago. Santiago: Editorial Andrés Bello, 1989.

La última batalla. Santiago: Editorial Andrés Bello, 1989.

Santos, Rosario (Editor). *And We Sold the Rain: Contemporary Fiction from Central America*. New York: Seven Stories Press, 1996.

Shorter Oxford English Dictionary. Oxford: Oxford University Press, 1993.

Terr, Lenore. *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*. México: Ediciones Paidós, 2000.