

1998

La Ciudad de la Razón, el Azar y la Cordura

Federico Vegas

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.providence.edu/inti>

Citas recomendadas

Vegas, Federico (Otoño 1998) "La Ciudad de la Razón, el Azar y la Cordura," *Inti: Revista de literatura hispánica*: No. 48, Article 8.

Available at: <https://digitalcommons.providence.edu/inti/vol1/iss48/8>

This Notas is brought to you for free and open access by DigitalCommons@Providence. It has been accepted for inclusion in Inti: Revista de literatura hispánica by an authorized editor of DigitalCommons@Providence. For more information, please contact dps@providence.edu.

LA CIUDAD DE LA RAZON, EL AZAR Y LA CORDURA

Federico Vegas

El Rey Sabio

Los sabios suelen ser magros o gordísimos, ascetas o desmedidos. En la única imagen que he visto de Alfonso X aparece con más barba que cuello y una expresión profunda, golosa y satisfecha. Este rostro, omnívoro y prodigiosamente culto, se corresponde con una obra que abarcó lo visigodo, lo hebreo, lo clásico, y sobretodo, la inmensa huella que dejaban los árabes al retirarse de España.

Alfonso X, llamado “el Sabio”, escribió sobre Troya y Atenas, de la Virgen María y de Venus, de leyes antiquísimas y otras de su invención, del tiempo y los astros, de murallas y plazas, de lo sagrado y lo profano, lo permanente y lo efímero. Diferenció los pecados grandes de los menores, inventó relojes, explicó cómo apostar y maldecir, cómo saber la hora en que se pone la luna, cómo divorciarse, cuales historias de guerra deben leerse a los caballeros mientras comen. Inició obras infinitas que sólo cesaron de escribirse cuando terminó su reino, tratados con la extensión y la asiduidad que podía permitirse un rey; perduran también libros breves y gratos, con el espíritu y el desenfado de una travesura real. Un ejemplo de esta segunda opción es su *Libro de los juegos*; Comienza con esta anécdota:

Un rey de la India citó a sus sabios para preguntarles sobre la esencia de los hechos y las cosas. Uno opinó que era la razón, otro que el azar y el tercero que el equilibrar ambas cosas mediante la cordura. El rey no entendía conceptos tan breves y etéreos y exigió un modelo que explicara cada una de las tres ideas. Los sabios regresaron después de un año. El primero demostraba las posibilidades de la razón con un juego llamado ajedrez. El segundo reveló el inexorable azar con dos dados. Y el tercero

explicó el devenir que intenta asir la cordura mediante unas tablas que hoy llamamos Back-Gammon. La vida de Alfonso transcurrió por tableros similares a los de estos tres juegos.

Las tramas de la Razón

Solemos entender la reconquista de España como obra de los Reyes Católicos. Resulta que lo único que se reconquista en 1492 es Granada; el resto de España ya había sido ocupado doscientos años antes. La historia ubica a Alfonso X entre dos extremos: su padre, Fernando el Santo, le abre las puertas de Sevilla al reconquistarla en 1248; Sancho el Bravo, su propio hijo, lo sitiara y derrocará en la misma Sevilla. Entre estos episodios de santidad y bravura transcurre el reinado de este Rey. De su padre recibe como herencia un mundo donde conviven tres culturas, lo árabe, lo hebreo y lo visigodo, cada una con distinta cantidad y cualidad de conocimientos sobre la antigüedad clásica. Alfonso se dedicó a organizar este caos, esta pluralidad, esta eclosión. Legisló, construyó e hizo la guerra. También intentó convertirse en Emperador del Sacro Imperio Romano y agotó las arcas de su reino en el intento.

Al principio Alfonso sigue a su padre y a su ejército mientras avanzan hacia el Sur. Hay ejemplos similares en Francia e Inglaterra. En el siglo XIII, bajo el pretexto de una cruzada religiosa contra los herejes Albigenses, la región del Languedoc fue conquistada por una empresa militar iniciada por los señores del Norte de Francia y completada por San Luis. La guerra dejaba una región despoblada y rica en recursos que requería de unidades urbanas que combinaran un campamento militar con un centro agrícola, así nacieron las bastidas. Más tarde, también en el siglo XIII, Eduardo I de Inglaterra, en sus campañas militares construye un modelo similar de ciudad como solución al problema de conquistar y ocupar Gales. En ambos casos la solución utilizada era muy similar al 'castrum' romano.

En España el proceso fue semejante. En la reconquista del sur se retomó el modelo romano como la forma más sencilla de organizar rápidamente una comunidad para el largo asedio de una ciudad. Las ideas de su tiempo sobre el tema de la ciudad militar las presenta Alfonso X en *Las siete partidas*. El título XXIII, de la segunda partida, trata "De la guerra y de las cosas necesarias que pertenecen a ella". Se define que cosa es la guerra, cuales son sus razones, que hace falta conocer antes de hacerla, quienes deben ser los caudillos y "cómo debe ser apostada la hueste": "Apostada debe ser la hueste según la forma del lugar fuera larga, cuadrada o redonda. Y poner las tiendas del Señor en medio, y las de los oficiales que le han servido alrededor de ellas, que estén como en manera de alcázar, y todas las puertas de las tiendas deben estar hacia las del Señor, y

deben dejar en derredor de esta plaza donde descabalguen los que vienen a ver al Rey (...) Y si la hueste fuera redonda deben dejar una carrera ancha en la puerta de adentro en derredor entre las tiendas de los caballeros y de los hombres honrados que cerquen la hueste, a la manera de un muro y de torres. Y si fuera larga deben dejar una calle en medio toda derecha; y si fuera cuadrada deben dejar dos o hasta cuatro, las unas a lo largo, y las otras diagonales 'en travieso'."

Alfonso X conoció bien estos tableros de la razón militar. Durmió cientos de noches en campamentos con un trazado riguroso. El más notorio fue el de Tablada, frente a Sevilla; una ciudad que duró año y medio, de palos y tela pero noble y rica, con calles "acompañadas en orden, apuestas y bien ordenadas". A mayor movilidad y fuerza de la tropa más precisa debe ser la trama que la albergue, más subyugada por la razón.

Estas experiencias prácticas estaban acompañadas de un cuerpo teórico. Se conocían en la Edad Media tratados militares como el de Vegetius, y un tratado romano sobre agrimensión llamado, *Corpus Agrimensorum*. Por otro lado el 'castrum' que sintetiza varios conceptos podía servir de referencia a un campamento, a una colonia, o a un palacio (El Palacio de Diocleciano tenía la planta de un 'castrum'; este palacio, a su vez, servirá de referencia a El Escorial). En la Edad Media y en el Renacimiento el 'castrum' va a inspirar tanto las soluciones pragmáticas como las propuestas ideales y utópicas. Santa Fe de Granada, el campamento utilizado para sitiar a Granada, se hará una ciudad estable y permanente, pero su trama era similar a la de Tablada.

Las redes del Azar

Cuando triunfa el sitio de Sevilla la capitulación que impuso Fernando III, por sugerencia de su hijo, a los árabes fue muy simple: los moros debían dejar a Sevilla libre, intacta y vacía. Se les concedió un mes de plazo para llevarse sus posesiones y vender todo lo que no pudieran transportar. Y así se marchó de la ciudad una población que algunas crónicas datan en 400,000 personas. Unos fueron a Ceutas, otros a Granada, a Jerez y hasta Egipto; algunos volverían pasado un tiempo prudencial a Sevilla.

Una vez que la ciudad quedó vacía se dejaron pasar tres días, aguardando a que el viento se llevara el aura y el recuerdo de cinco siglos de historia de la ciudad con más riqueza y densidad de toda Andalucía. Luego, como había sido la costumbre en Murcia, Valencia y Córdoba, mientras los ejércitos ansiosos aguardaban en su campamento, entró en la ciudad una "Junta de Repartidores" a estudiar, medir y entender la ciudad, para resolver cómo iba a ser repartida entre un ejército de unos 10.000 hombres que esperaban curiosos y ávidos ante la principal de sus fantasías.

La Junta de Repartidores necesitó 40 días para realizar su trabajo; era también una especie de cuarentena. Entre las tareas previas estaba la de convertir a la mezquita en la Iglesia Mayor de Santa María, donde según los cronistas, “Limpia ya de la suciedad y hediondez mahometana, y consagrada”, se celebró misa el día de la entrada triunfal.

Sin esta repartición llevada a cabo por esta Junta, la ocupación de Sevilla hubiera sido una insólita anarquía llena de conflictos entre los mismos castellanos. La escala y la complejidad de lo que se repartía requirió de un libro voluminoso que inicia Fernando III y que continúa a su muerte Alfonso X. Al igual que toda obra de este rey, el *Libro de los repartimientos* de Sevilla rebasa su utilidad práctica, parece una enciclopedia sobre el tema, un tratado sobre cómo repartir perfectamente una ciudad y sus haciendas. Había que adjudicar olivares, palacios, tiendas, baños públicos, casas, a una complicada estructura de peones, caballeros, “ricos omes”, sobrinos del Papa, consejos de otras ciudades, órdenes militares, judíos que habían aportado capital, y lo más delicado, entre la propia familia del rey. Era el arte de repartir unido al arte de mantener el control, agradecer los favores y quedar dominando a los favorecidos.

Había además un problema que se iba a sentir cada vez con mayor claridad: Castilla se despoblaba para ocupar Andalucía, y muchas veces resultó más difícil poblar las ciudades de cristianos que vaciarlas de moros. Gran parte de los ejércitos victoriosos querían regresar con sus botines de guerra al Norte.

El primer censo que se conoce de Sevilla es de 1384, más de un siglo después de su ocupación por Fernando III; para entonces la población no rebasaba los 15.000 habitantes. Sevilla tendría que aguardar el descubrimiento de América para volver a ser temporalmente el centro del mundo y llenar con comodidad los espacios urbanos de su antiguo esplendor.

Imaginemos el día en que finalmente entraron las “huestes” a repartirse la ciudad. Los diferentes cuerpos de la tropa se movían con estandartes de diferentes colores mientras desde la torre de la Giralda los iban guiando al sector adjudicado haciéndoles señas con banderines del color correspondiente. Al principio la vida cotidiana en la ciudad transcurría sin nombres de calles ni de lugares. Una persona podía acostumbrarse a una ruta y conocerla pero no podía explicársela a otra con nombres sino con detalles del recorrido. Todos eran recién llegados. Lentamente las plazas y las calles tomaron el nombre de la actividad que se desarrollaba en ellas, o de algún personaje notable o evento importante. Aquellas que luego de un tiempo no conseguían apelativo se llamaban simplemente “calle del rey”. Otros sectores de la ciudad tomaron el nombre de sus nuevos habitantes, se dio así un barrio de franceses, de genoveses, de catalanes, y muy pronto, una morería.

Con el tiempo el problema básico se hizo sentir. Una ciudad sirve a la cantidad de gente que le da forma y Sevilla estaba casi vacía. Después de

aquella primera visita de la Junta de Repartidores le llegó el turno a una nueva junta, llamada “de Consolidación”, encargada de señalar las propiedades abandonadas y aquellas que necesitaban urgente reparación. El problema del mantenimiento seguía al de la repartición.

Los ejércitos cristianos ocuparon una ciudad que habían sitiado desde campamentos alineados y rigurosos. Habían desarmado un tipo de ciudad para apoderarse de otra que era su opuesto. Se ocupa un territorio donde sobran las viviendas y hasta calles enteras, donde había más tiendas que mercancías, palacios que gobernantes, tugurios que pobres. De la trama de la razón se pasaba a la red del azar.

El azar existe en la medida en que se le superpone una visión distinta, un razonamiento que no concibe ni maneja sus leyes. El deseo de cristianizar y poblar implicaba considerar todo lo anterior como sucio y profano, había que consagrar todo en base a principios distintos. Hay un nueva “razón” que debe llamar a todo lo anterior “ventura”, que debe plantear transformaciones, ajustes, interpretaciones.

Un ejemplo de esta actitud ante el azar es otro libro de Alfonso llamado *El ordenamiento de las tafurerías*. Las tafurerías eran unas casas públicas dedicadas a los juegos de azar. Alfonso X no prohibió el juego sino que intentó englobarlo y ordenarlo hasta en sus más mínimos detalles. En este “Ordenamiento”, están previstos castigos para todas las posibles trampas, y descritas todas las modalidades y procedimientos del azar: cómo deben jurar los cristianos, cómo deben hacerlo si lo hacen sobre los santos evangelios, sobre la santa cruz, o sobre un altar, cómo deben jurar los judíos y los moros. Este ordenamiento de las tafurerías era otro intento para convertir el azar en razón, aceptar la diversidad y luego presuponer todas sus posibilidades a través de la cordura. A la larga, el juego se hizo incontrolable y hubo que clausurar todas las tafurerías.

Más difícil era darle “razón” a la ley. Alfonso suponía que había existido un libro de leyes comunes que se perdió durante la conquista musulmana, y del cual quedaron apenas fragmentos sobre los cuales cada ciudad había recreado una interpretación. Con *Las siete partidas* Alfonso intenta reconstruir el mito de un gran libro común. Podríamos considerar a la Sevilla del siglo XIII como una inmensa tafurería que es imposible clausurar o detener por decreto. Ella es una experiencia que nunca se detiene. El *Las siete partidas* se incluyen una serie de leyes que intentan ordenar el crecimiento de la ciudad, un intento que tenía relación con los problemas que había encontrado la Junta de Repartimiento y la Junta de Consolidación. Al igual que toda recopilación dirigida por Alfonso surgía de la diversidad, la reconocía y tendía a orientar su unidad.

La partida tercera explica que es la propiedad privada dentro de una ciudad, y como se definen los espacios públicos, comunes y privados. Luego de los criterios generales comienzan una serie de leyes que nos dan

una idea de lo difícil que era establecer la propiedad en la Sevilla del siglo XIII. Habían leyes para establecer de quien era el libro que alguno escribe de buena fe en un pergamino ajeno, o de quien era la pintura o la talla que se hacía en tabla o en viga del vecino. Habían leyes sobre el “señorío” de los ladrillos, de los pilares o de la madera que un hombre mete en su casa. Estas leyes nos hacen pensar en una ciudad en constante movimiento, donde ni el que escribe, ni el que pinta, ni el que talla, ni el que construye sabe a ciencia cierta donde y con que lo hace. Un laberinto donde el derecho de propiedad tiende a concederse al que edifica y adorna la ciudad por sobre el que abandona los materiales. No se debían hacer casas en las plazas, ni en los caminos, ni en los ejidos, ni arrimadas a las iglesias. Si un hombre quería hacer torre o casa nueva debía dejar tanto espacio entre su casa y la calle como acostumbraran a hacerlo sus otros vecinos, y podía subirla tanto como quisiera guardando de no dejar al descubierto ni sobrepasar las fachadas de las casas vecinas.

¿Qué reflejan todas estas leyes? Nos damos cuenta que el rey debía aceptar las costumbres, y en cierta forma, el caos, el cambio incesante. Es lo contrario a la ciudad del campamento militar donde todo esta perfectamente delimitado, y donde el rey es la autoridad suprema. La ciudad medieval era un tejido de intereses que parece estar conducido por la costumbre, por un acuerdo continuo.

Entre la ciudad militar con un orden impuesto y las ciudades como Sevilla con un orden supuesto ¿qué otra posibilidad existía? Quizás habría una tercera opción que era una ciudad donde el orden no se impone sino que es parte integral de la vida y de la forma de la ciudad, como si ésta por propia elección de la comunidad hubiera resultado en un ente ordenado, reposado, perfecto. Una ciudad con una trama similar a la de una ciudad militar, pero no por decisión de un poder central, sino como fruto del equilibrio y de la razón. Una ciudad donde existe un juego, un devenir, pero que está estructurado en un tablero, en una trama simétrica, en un dibujo eterno.

La Ciudad de la Cordura

Alfonso el Sabio, Rey de un mundo heterogéneo, soñaba con ordenar su reino y se agotó en ese afán desmesurado por dar estructura a la razón, límites al azar y posibilidades a la cordura.

Entre sus libros nos dejó algunos ejemplos de cómo imaginaba ese reino ideal y ciudad ideal. A continuación presentamos el capítulo XXXIII del Libro VII de la *Gran Historia*, obra organizada por Alfonso. Se titula “De la Ciudad de Atenas y de las Escuelas de ella”. Este quizás sea el primer texto en castellano sobre una ciudad ideal. Describe un trazado similar al que tres siglos más tarde van a proponer algunos tratadistas del renacimiento

como Antonio Filarete, Pietro Cataneo, y Daniel Barbaro; y al que doce siglos antes había descrito Vitruvio.

“Hallamos que muchos sabios y grandes hombres se reunieron a construir la mayor puebla de aquella ciudad de Atenas; cuando llegaron y vieron que el asentamiento del lugar era muy bueno, con suficientes aguas, montes, y de todas las otras cosas necesarias para una población, pensaron cómo podrían hacer allí una ciudad más noble que todas las otras de toda Grecia. Hicieron venir a todas las escuelas de todos los sabios y aquellos sabios hicieron la ciudad desde el comienzo muy bien afortalada y sobre esto muy noble, la cercaron toda con un muro muy fuerte y de torres de mármol y la asentaron en cuadra y dejaron en ella por cuenta y por medida siete puertas grandes; y de cada una de estas puertas partía una calle muy ancha y muy grande, que iba hasta el medio de la ciudad, y allí en medio de la villa donde se juntaban todas estas calles de cada puerta, hicieron un palacio muy grande, de obra muy maravillosa y muy rica, y había en él tantas puertas como puertas habían en el muro de la ciudad, y sobre esto otras puertas menores, 24 igual al número de horas del día y de la noche, para que estuviera el palacio bien iluminado como era menester para los maestros y para los escolares, y entre cada puerta y puerta había una cámara y cada una de aquellas puertas de la ciudad llegaba a la suya de estas del palacio, y el palacio era todo hecho de gradas las unas más altas, las otras más bajas.”

Este palacio en el medio de Atenas es similar a una invención que forma parte de otra obra alfonsí: *El Libro de Los Relojes*. En este libro se explica el funcionamiento de cinco relojes: el Reloj de la Piedra y la Sombra, el Reloj del Agua, del ‘Argente’ Vivo, de la Candela y el llamado Palacio de las Horas. Este quinto reloj consiste en una maqueta formada por un cilindro cubierto por una cúpula, con doce ventanas por donde entra el sol a las diferentes horas del día, y produce en el interior un polígono de luz el cual, mediante su ubicación, señala la hora del día. Voy a citar parte de las instrucciones para construirlo: “Cuando esto quisieras hacer allana la tierra donde quisieras hacer el palacio de manera que esté la faz de la tierra derecha con respecto al horizonte. Sin declinación ninguna. Y cata en ella los 4 puntos de las 4 partes del mundo, que son oriente, occidente, septentrión y mediodía”.

El Libro de los Relojes es a su vez parte de sus *Libros de Astronomía*, los cuales abarcan “Todas aquellas maneras en que se pueden catar y conocer, y entender el movimiento de los cielos que se mueven, y de las estrellas que son en ellos”. En tiempos de Alfonso X coincidieron en Toledo la cultura y el saber de los árabes, hebreos, visigodos. El rey intentaba conciliar el rescate de la antigüedad clásica, con los aportes de oriente y un cristianismo triunfante. En estos Libros de Astronomía sentimos el esfuerzo de integrar esta heterogénea diversidad. A medida que leo los títulos de los capítulos siento estrecharse la relación entre el tiempo y el espacio, entre la fantasía y la ciencia, entre Roma y el medioevo, oriente y occidente:

“Circunferencia psicológica formada por la imaginación, el entendimiento, la memoria, las obras, los actos y el saber de los hombres”, “Descripción poética del vociferante”, “Juicio hipotético que hubiera formado Ptolomeo de la elipticidad referida”, “Regla para averiguar la profundidad de un pozo”, “Reglas para saber las alturas de los objetos o cuerpos bien estén fijos o ya en movimiento, por medio de los rayos solares”. La astronomía parece haber sido la ciencia que más lo atraía. Su obra sobre esta materia es muy extensa. También en este caso junto todo lo que en su tiempo se conocía sobre el tema, lo tradujo al castellano, lo organizó y finalmente lo expandió con nuevas investigaciones.

El último juego que aparece en el *Libro de los juegos*, se llama “El ajedrez astronómico”. Alfonso termina sus días jugando con sus íntimos amigos alrededor de un inmenso tablero donde estaba la razón, el azar y la cordura que infatigablemente buscó definir. Estaba la trama de Atenas, la astrología y sus dioses, las calles y las casas. El juego representa su idea de la vida, símbolos que acontecen según las leyes inasibles del cosmos, pero sobre una trama preestablecida y hacia una meta específica.

En este tablero ideal no aparecen el rey ni los valores cristianos, nada de lo que sustenta su corte. Es un juego que se orienta a un mundo clásico ya perdido, o hacia culturas que nunca podrá integrar políticamente. En realidad Alfonso ha huido de su propio reino y realidad, hacia una razón que está más allá del azar y que nada tiene de cordura.

Alfonso intentó convertirse en Emperador del Sacro imperio romano y a este fin sacrificó la economía del reino llegando lo suficientemente cerca como para perderlo todo sin conseguir nada. Había emprendido una obra cultural prodigiosa sin una base política suficientemente fuerte. El sirvió de conexión entre la antigüedad clásica y el renacimiento, pero aún faltaban algunos siglos para que España asumiera colectivamente esta aventura. Al final quedó sólo y sitiado por su propio hijo, en Sevilla, la ciudad que 40 años Alfonso había ayudado a reconquistar junto a su padre. Tres siglos más tarde, un Rey español tendría el título de Emperador del Sacro imperio romano. Se iniciaría un imperio extenso y complejo que necesitaba sustentarse en una visión global de la historia así como en recetas simples y comprobadas.

El imperio español utilizaría, especialmente en Hispanoamérica, muchas de las técnicas y principios utilizados por Roma. Una de las experiencias más notorias fue un modelo de ciudad permanente, ordenado, legible, cohesionado utilizado para poblar nuevos territorios. La obra de Alfonso X es un importante eslabón en el intrincado viaje de siglos que debió realizar el concepto de ciudad a través del azar, la razón y la cordura, hasta resurgir en Hispanoamérica y difundirse desde California hasta la Patagonia.