

L'atzar en la filosofia moral. Un joc de tauler lul·lista de João de Barros: *Diálogo sobre Preceitos Morais* (1540)

Roger Friedlein

Freie Universität Berlin

I.

João de Barros, cronista i gramàtic portuguès, autor també de diversos diàlegs i d'una novel·la cavalleresca, és considerat habitualment com un dels representants principals de l'humanisme portuguès en llengua vulgar.¹ A més de la seva crònica de l'expansió portuguesa per l'Àsia, *Décadas da Ásia*, ens ha arribat, d'entre els seus diàlegs, un que duu per títol *Diálogo sobre Preceitos Morais em Modo de Jogo* i que va acompanyat d'un joc de tauler. Aquesta obra no ha rebut l'atenció que mereix, malgrat que aquest joc, d'una banda, ofereix un testimoni rellevant sobre les qüestions de l'atzar i de la providència en el Renaixement i, de l'altra, obre unes perspectives noves pel que fa a la relació entre textualitat i performativitat. A més a més, l'obra mereix un lloc en la història del lul·lisme, perquè conté (per bé que sense un referiment explícit a Llull) elements de tradició lul·liana, els desenvolupa i refuncionalitza de manera significativa.

El primer cop que hom cridà l'atenció sobre aquesta obra fou l'any 1969, quan José Fernandes da Silva Terra descobrí l'exemplar del diàleg, amb els elements

¹ Com a introducció a la seva vida i obra, cal tenir en compte, entre d'altres, l'article d'Ana Isabel Buescu dins el número temàtic de la revista *Oceanos* dedicat a João de Barros: Ana Isabel Buescu, «João de Barros: Humanismo, mercancia e celebração imperial», *Oceanos* 27 (Julho/Setembro 1996), pp. 10-24. La primera biografia sobre Barros és de Manuel Severim de Faria, *Discursos Vários Políticos* (1624), ed. per M. L. Soares Albergaria Vieira (Lisboa: Imprensa Nacional, 1999), pp. 27-67. – Agradeixo sincerament l'ajuda d'Òscar Bernaus (Berlín) en la traducció catalana d'aquest text.

que conformen el joc de tauler, a la Biblioth que de Rouen.² A banda d'aquest exemplar de la primera edici  (Lisboa: Lu s Rodrigues, 1540), tamb  se'n coneix un altre a la Biblioteca Nacional de Rio de Janeiro, mentre que es conserva un exemplar de l' nica reimpressi  moderna (Lisboa: Jo o de Barreira, 1563) a la Biblioteca Nacional de Lisboa (BNL). Sota la iniciativa de la BNL es public  l'any 1981 una edici  facs mil del di leg,³ la qual, tanmateix, est  desprove da de comentari. En tot cas, i a pesar de la import ncia del seu autor i dels seus vincles amb la casa reial portuguesa, no s'ha dedicat cap m s atenci  a l'opusele. En canvi, hom ha tingut molt m s en consideraci  una obra coet nia seva provinent de la monarquia dels Habsburg, el *Brettspiel f r den «Langen Puff»* de l'Emperador Ferran I.⁴ La peculiaritat del joc de Jo o de Barros rau en el fet que s'hi empra el joc com a mit a per a l'educaci  principesca: havia de servir per a transmetre a la Infanta portuguesa Maria⁵ les bases de l' tica, car la base de l'educaci  principesca al Renaixement era la teoria de les virtuts.⁶ Per a la transmissi  de l' tica, un joc pedag gic pot semblar queleom particularment adequat: d'una banda, l' tica abasta *per se* tant l'aspecte te ric com la pr ctica; i de l'altra, les virtuts s n considerades com a h bits de l' nima i, per tant, cal exercitar-les. El *Di logo de Preceitos Morais* pertany a una breu s rie d'escrits pedag gics de l'autor, en qu  trobem tamb  les beceroles (*cartinha*) titulades *Gram tica da L ngua Portuguesa com os Mandamentos da Santa M dre Igreja*,⁷ el *Di logo em Louvor da Nossa L ngua-gem* (1539) aix  com el *Di logo da Viciosa Vergonha* (1540).⁸

² Jos  Fernandes da Silva Terra, «L' dition princeps du Di logo de Preceitos Moraes de Jo o de Barros», *Bulletin d' tudes Portugaises*, nouvelle s rie 30 (1969), pp. 77-87.

³ Jo o de Barros, *Di logo com dois Filhos seus sobre Preceitos Morais em Modo de Jogo. Edi o fac-similada* (Lisboa: Biblioteca Nacional, 1981). D'ara endavant, citar  l'obra segons aquesta edici  facs mil (DPM) tot afegint el n mero de p gina de l'edici  facs mil.

⁴ Elisabeth Scheicher: *Das Brettspiel Kaiser Ferdinands I.*, Das Meisterwerk 5 (Viena: Kunsthistorisches Museum, 1986). Aquest joc no va acompanyat de text i t  un objectiu ben divers del de Jo o de Barros: no obstant aix , la dataci   s gaireb  la mateixa (Augsburg, 1537) i, com en el cas de l'obra portuguesa, es juga amb dos jocs de peces blanques i negres, respectivament.

⁵ Barros dedic  a la Infanta Maria un paneg ric: Manuel Rodrigues Lapa (ed.): *Paneg ricos de Jo o de Barros* (Lisboa: S  da Costa, 1943).

⁶ Ullrich Langer, *Vertu du discours, discours de la vertu. Litt rature et philosophie morale au xvii s cle en France* (Ginebra: Droz, 1999), aqui p. 23. – Un panorama ampli de que abra a el concepte de joc al Renaixement es troba en les actes del congr s del CFSR a Tours, Philippe Ari s / Jean-Claude Margolin, *Les jeux   la Renaissance, Actes du XXIIIe Colloque International d' tudes Humanistes* (Par s: Vrin, 1982).

⁷ No s'ha de confondre aquesta obra amb la gram tica portuguesa del mateix autor: *Gram tica da L ngua Portuguesa* (1540). Maria Leonor Carvalh o Buescu public  un estudi amb facs mil i edici  d'ambd s textos gramaticals aix  com d'ambd s di legs (tanmateix, sense el *Di logo de Preceitos Morais*): Jo o de Barros, *Gram tica da L ngua Portuguesa* (Lisboa: Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, 1971).

⁸ Pel que fa al car cter aristot lic d'aquest cicle pedag gic, cf. Alberto Huerta, «Arist teles mais perto de Cam es: o «corpus» pedag gico e did ctico de Jo o de Barros, 1539-1540», *Brot ria* 107.6

Després de la presentació del *Diálogo sobre Preceitos Morais* i la forma de funcionament del joc, voldria mostrar que ens trobem davant d'un exemple de primer ordre per al lul·lisme portuguès i ibèric, en què l'atzar troba entrada en la filosofia moral d'una manera que es pot descriure com un fenomen de significació «emergent», és a dir, que neix amb la realització performativa del text en la pràctica del joc i, només així, esdevé descriptible. Per això, tot seguit, analitzarem de manera separada la dimensió textual i la performativa del *Diálogo de Preceitos Morais*, per tal de poder mostrar, a continuació, com la pràctica performativa comporta un «escriu» de sentit que permet d'atribuir al diàleg i al joc de João de Barros una força innovativa fins ara no tinguda en compte i que no era d'esperar a través del sol text.

II.

L'objecte de la nostra anàlisi es presenta en la portada com un diàleg «en mode de joc» (*Diálogo... em modo de jogo*). Atès que el diàleg hi té més pes que el joc, analitzarem el text en primer lloc. Es tracta d'una conversa⁹ entre el personatge del pare, que s'identifica explícitament amb l'autor, João de Barros, i els seus dos fills Caterina i António, als quals, en el transcurs de l'intercanvi, se'ls ha d'ensenyar la teoria i la pràctica del joc adjunt. Com a objectiu, el pare, que en tot moment és qui dirigeix la conversa, fa saber als seus fills que Caterina, més endavant, hauria de poder explicar el joc a la Infanta Maria, si hi juguen en la seva presència. La recepció històrica sembla haver correspost del tot a aquesta escenificació dialogal, si hom creu l'afirmació de João de Barros en la seva crònica d'Àsia, en què explica que la Princesa hauria practicat el joc com ho havia previst. El diàleg entre el pare i els dos fills, construït en mode dramàtic, sense narrador, connecta amb un gran nombre de diàlegs didàctics entre *magister* i *discipulus*, tal com es troben des de l'antiguitat, en què els interlocu-

(1978), pàgs. 505-518. Més específicament sobre el *D. da Viciosa Vergonha*, cf. Jorge Osório, «Plutarco revisitado por João de Barros», *Ágora. Estudos Clássicos em Debate* 3 (2001), pp. 139-155.

⁹ Parteixo de la distinció entre «diàleg» com a gènere literari i «conversa» com a procés comunicatiu (ja sia en la realitat sia en la representació ficcional). Cf. Klaus W. Hempfer (ed.), *Poetik des Dialogs. Aktuelle Theorie und rinascimentales Selbstverständnis* (Stuttgart: Steiner, 2004) i Karlheinz Stierle i Rainer Warning (edd.), *Das Gespräch. Poetik und Hermeneutik* 11 (Munic: Fink, 1984). Per al diàleg renaixentista a Portugal i en Barros, cf. Roger Friedlein, «Ein Schlüsseltext der portugiesischen Renaissance: Gesprächsstruktur und Paradoxie in *Ropica Pnefma* von João de Barros (1532)» i «Renaissancedialoge in Portugal (1525-1595). Mit einem Ausblick in das 17. Jahrhundert» [corpus textual], en: *El diálogo renacentista en la Península Ibérica. Der Renaissance-dialog auf der Iberischen Halbinsel*, ed. per Roger Friedlein (Stuttgart: Steiner, 2005), pp. 97-140 i 140-146.

tors són anomenats mestre i deixeble o bé hi exerceixen uns papers similars en la conversa. En l'obra de Barros, es dona la variant de la conversa didàctica en què no és el professor (com en els catecismes que proliferaren a principis del s. xvi, en què és el professor qui pregunta al deixeble) sinó els deixebles els qui formulen les seves preguntes, en aquest cas al mestre. Per a João de Barros, el paper dels nens en la conversa, a banda de la formulació de preguntes breus i precises, es limita a introduir ocasionalment informacions puntuals a partir de llurs coneixements previs,¹⁰ o bé a assenyalar contradiccions internes, les quals s'esvaeixen amb la resposta del pare. La única indicació que trobem sobre el context situacional de la conversa didàctica la dona el pare quan diu que és un dia festiu i, per tant, disposa del lleure per a la conversa. La funció del joc, com indica el pare mateix, consisteix a memoritzar aquesta doctrina després d'haver llegit el text. Jugador i observador han d'assimilar les categories de la filosofia moral i els seus correlats opòsits a través del tauler del joc il·lustrat i la pràctica lúdica. En conseqüència, l'objectiu del joc és, primerament, didàctic. Així, el pare esmenta com a model diverses estratègies auxiliars (*artifício*), que en l'antiguitat s'havien emprat per facilitar la memorització de les categories de l'ètica: la invenció de màximes morals, de fàbules d'animals i de ficcions poètiques així com assaigs teòrics i, també, la *Tabula Cebetis*, que António ja coneix de les seves lectures, i a la qual ens referirem més endavant. Així doncs, tenint en compte aquesta intenció pedagògica, no caldrà centrar l'atenció ni en el context situacional ni en la dinàmica argumentativa de la conversa, els quals estan poc desenvolupats. També pel que fa a la relació de la forma del diàleg i el concepte del joc, hi ha exemples, en el Renaixement, la complexitat dels quals supera amb escreix el que ens ocupa.¹¹ En Barros, l'al·licient radica molt més en la copresència de text i joc i els seus efectes. No només ho suggereix la combinació solitària d'aquests dos elements, sinó que aquest punt de vista es veu reforçat pel mateix discurs amb què el pare obre la conversa, en el qual remet a la complementarietat de teoria (de les virtuts) i pràctica (del joc), que Caterina haurà de transmetre a la Infanta:

[Pay: ...] queiros declarar a theórica desse morál jogo em que ambos estudás: porque ninguem póde ser bom práctico delle, senã for theórico, quanto mais

¹⁰ Cf. més endavant la citació de la corresponent intervenció que fa António.

¹¹ Eckhard Höfner mostra en el *Cortegiano* de Castiglione, com ací entren elements del joc en la formació ficcional del diàleg: Eckhard Höfner, «Zum Spiel in der höfischen Kultur des Cinquecento. Aspekte einer Pragmasemiotik von 'giuoco' in Baldassare Castigliones Il cortegiano (1528) und Stefano Guazzos La civil conversazione (1574)», dins id. (ed.), *Politia litteraria. Festschrift für Horst Heintze zum 75. Geburtstag* (Berlín: Glienicke, 1998), pp. 47-91.

que pera conheçer as peças nam bástam duas lições que de my tendes ouuido (DPM, 2).

[Pare: ...] us vull explicar la teoria d'aquest joc moral, que vosaltres dos apreneu, car ningú pot ésser-ne un bon practicant, si no n'és un teòric, més encara quan, per tal de conèixer les peces del joc, no basten les dues lliçons que m'heu escoltat.

Aquesta doble via de teoria i pràctica es reproduceix en l'estructura mateixa de la conversa, la primera part de la qual és una introducció als fonaments de l'ètica aristotèlica, mentre que la segona està dedicada a l'aclariment de les regles del joc. De fet, però, les explicacions del pare en la part teòrica de la conversa ja es recolzen en la forma del tauler del joc, quan es tracta d'aclarir, després de diferenciar la felicitat en la vida contemplativa de la felicitat en la vida activa, quins són els mitjans per a la seva consecució. I aquests no són altre que les virtuts com a hàbits de l'ànima. El pare n'explica la sistemàtica, en què els vicis són entesos com a excés o com a carència de la virtut respectiva, a través d'un esquema bilingüe en forma d'arbre, que s'introdueix en aquest punt del diàleg (fig. 1). Es tracta d'una versió esquemàtica de l'arbre de les virtuts i dels vicis, representat en el tauler del joc. Així, a sobre del tronc de l'arbre, una a sobre de l'altra, hi ha les dotze virtuts. De cadascuna d'aquestes, en sorgeixen dues branques, a un costat i altre, al final de les quals hi apareixen els vicis corresponents, que neixen de cada virtut segons si en són un excés o bé una carència (*excesso / defeito*). A la zona superior de l'arbre, s'hi troben les virtuts cardinals amb els vicis corresponents i, finalment, en la part més elevada, l'una al costat de l'altra, les tres virtuts teològals, a les quals no els correspon cap mena de vici. En les arrels de l'arbre, hi ha registrats els principis interiors de l'ànima: *principium spontaneum*, *consultationis*, *electionis* i *principium voluntarium*. De llur convergència, en sorgeix el lliure albir, que apareix en la part de l'arbre en què s'uneixen les arrels amb el tronc. Tal com el pare explica, amb el *principium consultationis*, hi ha un principi sotmès a la raó que contribueix a la formació del lliure albir. A continuació ve la part més extensa de la conversa, dedicada a les diverses formes de conducta humana, en les quals es manifesten les virtuts. També s'hi exposa el seu cànon i el seu ordre jeràrquic. Després d'això, trobem una llista de màximes morals que fan referència a cadascuna de les dotze virtuts així com també a la *virtus* genèrica i són introduïdes en el discurs en llengua llatina (pp. 22-28). En aquest punt, el pare passa a parlar de les 36 peces del joc, les quals apareixen representades gràficament en el text (pp. 29-32 i fig. 2); també presenta els altres components del joc: el tauler del joc i un mecanisme format per tres discs giratoris amb una agulla muntable (fig. 3-5).

FOelicitas humana,
Felicidade humana,

Excessus.

Excessos,

Fides,
 fe,

Malicia,
 malícia
 Crudelitas,
 crueldade,
 Audacia,
 ousadia,
 Intemperantia,
 intemperança,
 Prodigalitas,
 prodigalidade,
 Ruditas,
 rudeza,
 Inflatio,
 presunçam,
 Ambitio,
 ambiçam,
 Ira,
 ira,
 Arrogantia,
 arrogancia,
 Adulatio,
 adulaçam,
 Scurrilitas,
 cocharraria,

Charitas,
 caridade,

12 ¶ Prudentia,
 prudencia,
 11 ¶ Iustitia,
 iustiça,
 10 ¶ Fortitudo,
 forceza,
 9 ¶ Temperantia,
 temperança,
 8 ¶ Liberalitas,
 liberalidade,
 7 ¶ Magnificentia,
 manificencia,
 6 ¶ Magnanimitas,
 mananimidade,
 5 ¶ Modestia,
 modestia,
 4 ¶ Mansuetudo,
 mansidam,
 3 ¶ Veritas,
 verdade,
 2 ¶ Affabilitas,
 affabilidade,
 1 ¶ Comitas,
 graziusidade,

Defectus,

Defalecimentos.

Spes,
 esperança.

Simplicitas,
 simplicidade,
 Mollicies,
 brandura,
 Temiditas,
 fraqueza,
 Insensibilitas,
 insensibilidade,
 Auaritia,
 auareza,
 Pusillitas,
 pouquidade,
 Pusillanimitas,
 pusillanimidade,
 Honoris vacuitas,
 sem honria,
 Iræ vacuitas,
 sem ira,
 Dissimulatio,
 dissimulaçam,
 Contentio,
 contençam,
 Rusticitas,
 biuteza,

¶ Principium spontaneum,
 principio spontaneo,

¶ Principium consulationis,
 principio de consultaçam.

*Liber arbitrii,
 liure arbitrio.*

¶ Principium electionis,
 principio de eleyçam.

¶ Principium voluntatum,
 principio voluntario.

HOMO,
 Hom. m.

Fig. 1: Esquema de l'arbre de les virtuts i dels vicis (llatí / portuguès)

PRECEITOS MORA.

Vicios Per excessõ. Virtudes. Vicios per defeito.



Intemperantia,
Intemperança.



Temperantia,
Temperança.



Insensibilitas,
Insensibilidade.



Prodigalitas,
Prodigalidade.



Liberalitas,
Liberalidade.



Auaritia,
Auaresa.



Ruditias,
Rudeza.



Magnificentia,
Manificença.



Puñillitas,
Pouquidade.

PRECEITOS MORA.

Vicios Per excessõ. Virtudes. Viciõ per defeitos.



Malitia,
Malicia.



Prudentia,
Prudencia.



Simplicitas,
Simplicidade.



Crudelitas,
Crueldade.



Iusticia,
Iustiça.



Mollicias,
Brandura.



Audacia,
Oufadia.



Fortitudo,
Fortaleza.



Temelitas,
Fraqueza.

Fig. 2: Model retallable de les peces del joc

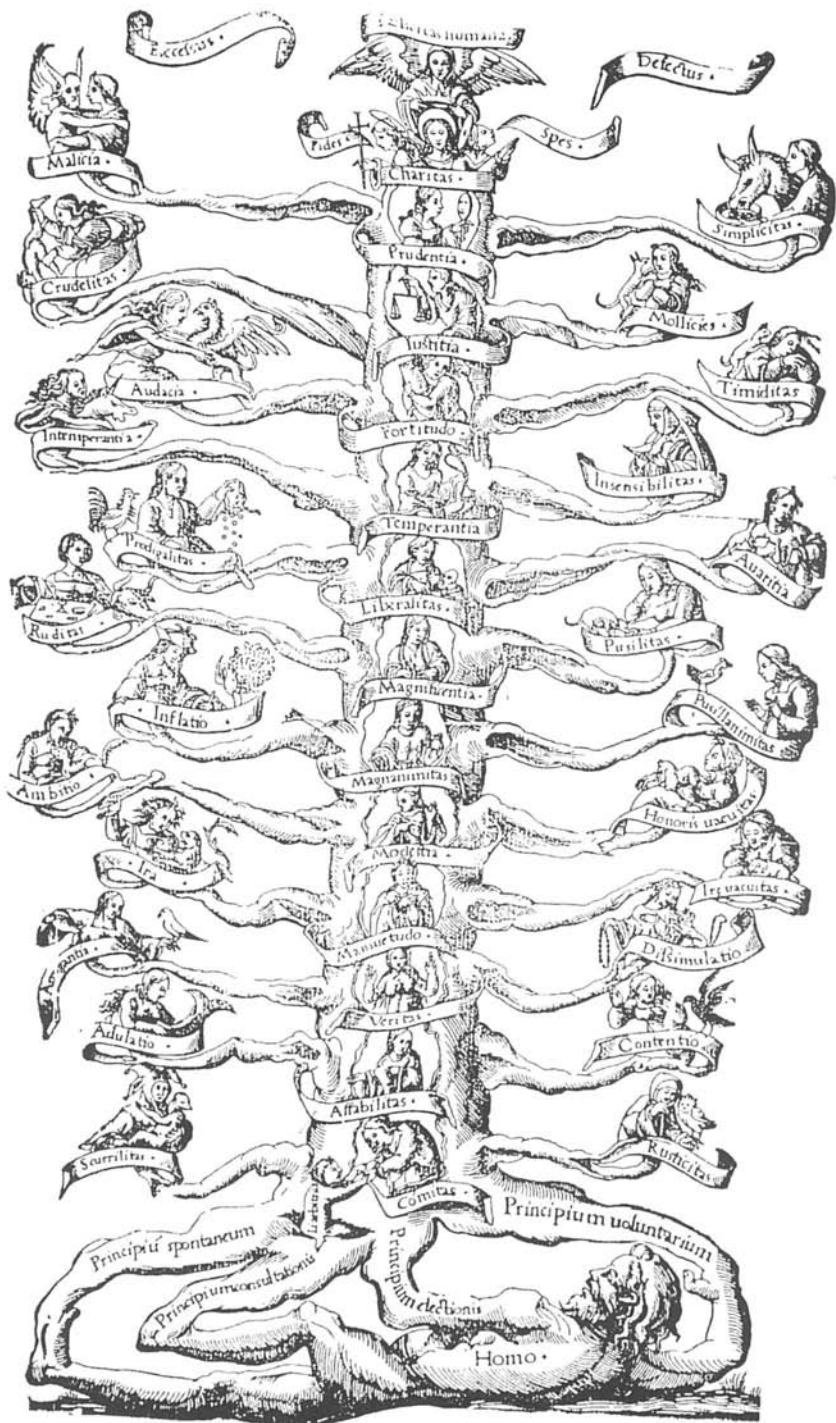


Fig. 3: Tauler del joc amb l'arbre de les virtuts i dels vicis

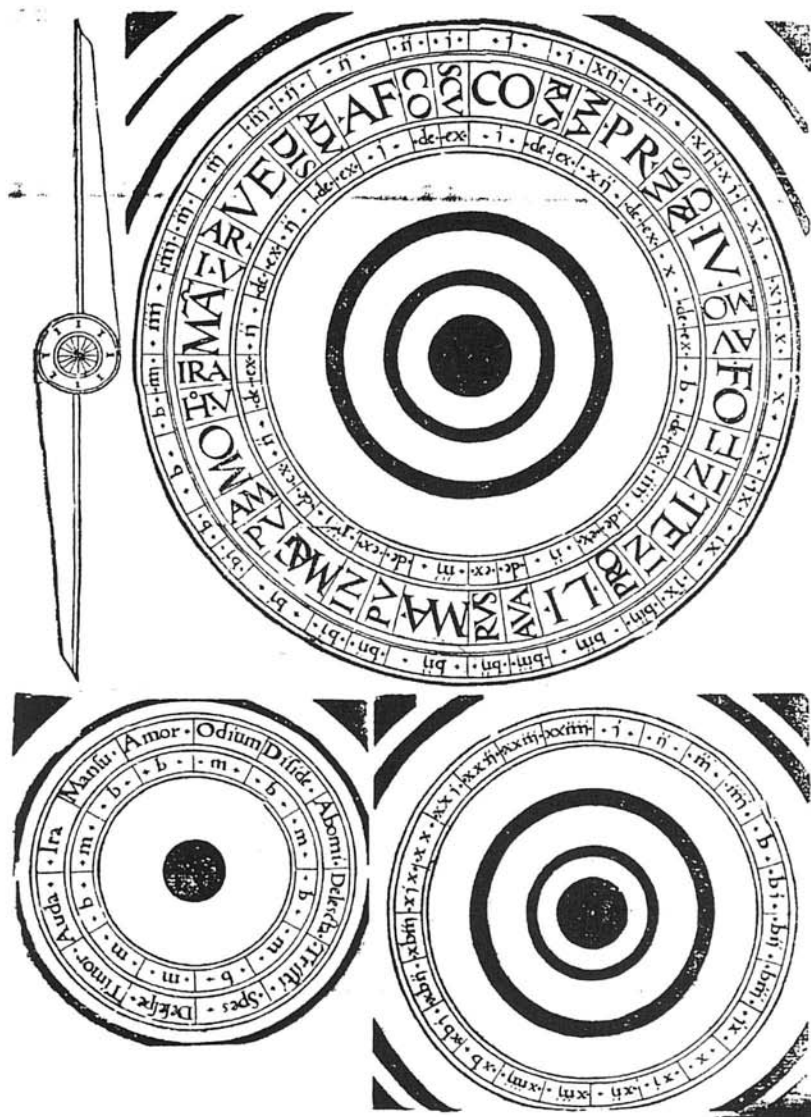


Fig. 4: Model retallable dels discs giratoris i de l'agulla



Fig. 5: Muntatge de l'aparell giratori amb l'agulla

En aquest context, també es parla del cànon i del lloc que ocupen les passions en l'ànima així com del bon o del mal ímpetu que aquestes confereixen als actes humans. La conversa va a parar aleshores a una part molt més esquemàtica en què el pare explica com s'ha de disposar el joc i quines són les seves regles. Fins i tot aquestes regles s'han d'entendre formalment com a discurs del pare, perquè en un punt són interrompudes per les preguntes dels fills. Tot i que en diversos llocs, la ficció conversacional queda compromesa per intercalacions com ara el cànon de les regles del joc, cal dir tanmateix que el principi dialògic es manté fins a la fi del text. El coneixement elemental que transmet es refereix a la sistemàtica de les virtuts, a les potències de l'ànima que donen l'impuls d'actuar i a les passions que hi tenen un efecte modificador. És un desplegament teòric que es correspon amb una ètica aristotèlica modificada lleugerament sota signe cristià.

III.

L'edició renaixentista de l'obra de João de Barros va acompanyada per tots els elements del joc que el lector haurà de muntar. Les 36 peces es poden retallar de les pàgines corresponents del llibre per tal d'enganxar-les a un suport. El mateix val pels tres discs i l'agulla que segueixen al diàleg en un apèndix, així

com per la base del joc, que s'adjunta a l'edició com una pàgina desplegable més gran. Fixem-nos primer en el tauler del joc amb l'arbre de les virtuts: en representació personificada hi trobem les virtuts a sobre del tronc i els vicis, en les branques. Així, per exemple, la *Fortitudo* és representada al centre, al seu cantó esquerre, com a excés, l'*Audacia* i, al cantó dret, la *Timiditas*, com a manca. Les figures personificades es poden identificar gràcies als gestos, als animals que les acompanyen i altres atributs. L'arbre està arrelat en una figura masculina ajaguda, les extremitats de la qual es prolonguen en les arrels de l'arbre. Aquestes, a més, són denominades segons els quatre principis interiors de l'ànima i convergeixen plegades en la figura d'un nen que duu la inscripció de *Liberrum arbitrium*, el qual, al seu torn, és acollit a la part inferior de l'arbre per la *Comitas* personificada.

Les peces del joc, d'altra banda, estan configurades de manera semblant a unes monedes. Al mig hi apareix una abreviatura que correspon a una virtut o a un vici. També hi trobem un número que representa el valor que té la peça així com les lletres «b» o «m», segons si tenen la influència d'una passió bona o dolenta, respectivament. L'objectiu del joc és que les peces, que es mouen per les 36 caselles del tauler arribin a la casella superior, en què les tres virtuts teològiques són coronades per una *Foelicitas humana* que duu les ales d'un àngel. En el joc hi participen dos jugadors que competeixen l'un contra l'altre. El jugador «actiu» comença en les tres caselles inferiors del cantó esquerre amb dos grups de dotze peces cadascun: 12 peces blanques que porten l'abreviatura de les virtuts a la part davantera, i 12 peces blanques més amb el nom de la parella de vicis corresponents inscrits a davant i a darrere. El jugador «contemplatiu» comença amb dos conjunts de 12 peces negres cadascun. Quina peça s'ha de moure i quina distància ha de recórrer es decideix mitjançant l'element més interessant del joc, és a dir, l'estri format per tres discos giratoris de diàmetres diversos muntats els uns sobre els altres i amb una agulla també giratòria a sobre de tot el conjunt.

L'activitat central del joc consisteix a determinar el valor respecte del qual els jugadors poden avançar amb les seves peces. Això s'aconsegueix a través d'un procés de càlcul esgraonat. Un cop els discos i l'agulla deixen de girar, la casella que queda marcada en el cercle exterior de l'aparell assenyala amb quina peça s'ha de moure. A cada virtut i vici els correspon un valor fix, marcat en la casella, el qual s'obté a partir de la seva ordenació jeràrquica (1-12). A més a més, per a cada virtut hi ha un valor que es deriva de les seves característiques. Així, per exemple, per a la *Fortitudo* hom compta un valor de cinc, car aquest número correspon al nombre de les seves subclasses. En el segon cercle, el mitjà, s'obté un valor entre 1 i 24 que assenyala la mesura dels accidents *inten-*

tio o *remissio*, és a dir, el grau d'intencionalitat o de negligència amb què hom realitza una virtut en una acció. Finalment, en el tercer cercle, l'interior, s'indica una de les dotze passions humanes, les quals modifiquen l'acte més enllà de la seva qualitat natural i li'n confereixen una altra. Segons la seva qualitat ètica, són qualificades amb una b (*bonum*) o amb una m (*malum*). L'agulla assenyala, doncs, sobre els tres discs, conceptes i valors que, a partir d'unes regles determinades, resulten en la quantitat de caselles que podrà avançar cada peça sobre el tauler del joc. Aquest càlcul s'efectua de la manera següent: si la peça que s'ha de moure és d'una virtut, primer se sumaran el seu valor jeràrquic i el seu valor natural. A continuació s'estableix la diferència entre aquest valor comú i el valor que assenyala el cercle del mig. Si el valor del cercle del mig és més alt, aquest designa «intentio». Això vol dir que la diferència que s'hagi obtingut s'ha d'afegir al valor del cercle exterior. Cas que la diferència sigui nul·la, el valor de la virtut roman sense canvis. Si el valor del cercle del mig és inferior al del valor de la virtut, la diferència es descompta del valor de la virtut com a «remissio». Finalment, cal tenir en compte el resultat del cercle interior. Segons si es tracta d'una bona (b) o mala (m) passió, hom descompta de bell nou la diferència del valor obtingut fins aleshores o bé la hi afegeix. Així doncs, no és que s'afegeixin senzillament els valors dels cercles interiors a l'exterior, sinó la *diferència* que tenen respecte al valor del cercle exterior.

Heus-ne ací un exemple:

| <i>Resultat de l'aparell</i> | <i>Operació de càlcul</i> | <i>Resultat</i> |
|--|---------------------------|--|
| Disc exterior: <i>Affabilitas</i> | $2 + 1 = 3$ | Determinació del valor base: addició d'ambdós valors del cercle extern, car <i>Affabilitas</i> és una virtut |
| Cercle del mig: XX (20) | $3 - 17 = -14$ | Establiment de la diferència de valors entre el cercle exterior i el del mig |
| | $-14 + 17 = 3$ | Combinació del valor base amb la diferència |
| Cercle interior: <i>Desiderium</i> (b) | $2 + 1 = 3$ | Addició del valor diferencial de més amunt, car <i>Desiderium</i> és una passió positiva |
| Resultat final | S'avança 3 caselles | |

La peça de l'*Affabilitas* pot, així, avançar tres caselles, car en aquest cas el valor negatiu de la «remissio» i el valor positiu de la passió *Desiderium* es compensen mútuament. A més a més, el valor resultant encara pot canviar, depenent del lloc en què es trobi la peça sobre el tauler del joc. Així doncs, si en el primer terç del seu camí, el valor resultant roman sense variacions, en el segon terç es duplica i en l'últim terç es triplica. El mateix principi és vàlid per als valors negatius. Finalment, hi ha tota una sèrie de regles per a aquells casos en què una peça ha de coincidir amb una altra en la mateixa casella: en alguns casos, es poden treure del tauler i començar de bell nou; en altres casos, se cerca una casella lliure per a la peça nova. L'objectiu del joc és aconseguir dur, com a primer jugador, totes les peces a la casella de la *Foelicitas humana*, a la capçada de l'arbre. L'accés a aquesta casella només es permet quan la peça de virtut hi arriba amb «intentio» i una passió positiva; altrament, ha d'esperar en la casella anterior a la meta. Les peces dels vicis no poden passar més enllà de les últimes tres caselles i no entren mai en l'última. Quan una peça de virtut aconsegueix l'objectiu, el jugador rep, com a recompensa, més punts que cal afegir als punts obtinguts fins aleshores. Quan s'elimina una peça de virtut, també s'ha d'eliminar del joc la peça del vici corresponent. Amb una victòria definitiva, el jugador obté encara més punts segons el nombre de peces que el seu contrincant ha aconseguit de dur a la meta.

L'estructura del joc amb les seves regles i càlculs de punts, que hem mostrat aquí d'una manera simplificada, implica una complexitat notable. Tanmateix aquesta prové només de l'aplicació de les regles i no de les exigències estratègiques que es puguin demanar al jugador. Aquestes no tenen, com ara en el modern joc de parxís, cap marge de decisió per influir el resultat. El joc de les virtuts de João de Barros és, així, un pur joc d'atzar, en el qual la complexa pràctica lúdica està orientada a una finalitat didàctica i mnemotècnica. Pot cridar l'atenció en la concepció del joc, el fet que al moment decisiu, que és el moviment de l'agulla sobre els tres discs concèntrics, no se li dediqui cap comentari en el decurs del diàleg. Ni tampoc a tot el que té a veure amb el muntatge, la utilització ni el valor al·legòric de l'aparell. Així doncs, romanen sense aclarir algunes qüestions de detall, com ara la qüestió de quina de les dues puntes de l'agulla (que són idèntiques) és la que val com a decisiva o bé si cal doblegar per la meitat l'agulla de manera que només apunti en una única direcció. Però llavors, com es podria sostenir l'agulla en l'aparell? Així, en general, falten instruccions sobre el muntatge de l'aparell giratori així com indicacions pel que fa a la seva utilització. Per exemple, cal moure els dos discs interiors i l'agulla a l'ensens? Sobre aquest tema només trobem una única indicació del pare: es tracta de l'observació que la posició de l'agulla respecte dels dos discs

interiors ha de ser considerada com a no vàlida sempre que la seva posició no quedi prou clara.

IV.

Les indicacions que hem donat fins ara mostren clarament que el joc està estructurat principalment de manera al·legòrica tot reproduint elements fonamentals de l'ètica aristotèlica. Això és vàlid, d'una banda, pel que fa a la *infra-estructura* del joc que serveix per al desplegament dels continguts ètics i que, en algunes parts (com, per exemple, la figura humana en les arrels de l'arbre), no té cap funció pràctica per al joc més enllà de la seva possible al·legoresi. D'altra banda, és vàlid pel que fa a les diverses etapes i regles del joc, algunes de les quals només poden ser compresos des d'aquesta interpretabilitat al·legòrica. Això afecta, per exemple, la «discriminació» de les peces de vici enfront de les peces de virtut pel que fa a la seva mobilitat o bé la prohibició de fer-les arribar fins a la *Foelicitas humana*. El transcurs complet del joc s'ha de llegir, en aquest sentit, al·legòricament com a esquematització dels actes humans en el camí de la vida cap a la *Foelicitas humana*. Els actes sorgeixen de l'ànima i els seus quatre principis, i es determinen a través del lliure albir. Ara bé, hi ha dos llocs en què el lliure albir apareix com a imatge. En la conversa, el pare s'ocupa de la figura petita d'un noi que, sobre el tauler del joc, es llança de les arrels de l'arbre al tronc per tal d'emprendre el recorregut. El noi ve dels quatre principis interiors de l'ànima, dels quals en sorgeixen els actes externs: el principi del desig, el del consell, el d'elecció i el del determini. De la seva convergència es forma el lliure albir. El pare explica aquesta gènesi del lliure albir en quatre etapes posant com a exemple la seva pròpia decisió d'ensenyar aquesta obra als seus fills.

El segon lloc en què es personifica el lliure albir és l'aparell dels discs. Se'n diu que els discs es corresponen amb els principis de l'ànima de les quals sorgeix el lliure albir. Tanmateix roman una mica difusa l'al·legoria si tenim en compte que tant tot l'aparell dels discs sencer com també només l'agulla poden equivaler al lliure albir:

Os tres círculos com seu mostrador que estam em meyo da táuoá, respondem ás quatro raizes & principípios da aruore: espontaneo, de consultaçam, de eleiçam, & voluntário. Dos quaes resulta o *liure arbitrio* que *se pôde entender por toda a composutura circular*, que liurementemente rôda: hóra ás direitas obrando virtude, hóra ás vassas cometendo vícios, & porem própíamête o mostrador sçrue aquí de liure arbitrio (p. 33).

Tem mais estes círculos *o mostrador* que (como já dissemos) pròpiamente *serue aqui de liure arbitrio*. E segũdo o que elle demonstra depois que todos ródam, assi andamos cõ as tavoas (que sam os autos exteriores) [...] (DPM, 37 ss.).

Els tres cercles amb la seva agulla que es troben al bell mig del tauler corresponen a les quatre arrels i principis de l'arbre: l'espontani, el consultatiu, el d'elecció i el voluntari. D'aquests en sorgeix *el lliure albir* que *es pot entendre per tota la composició circular*, la qual gira lliurement: ja sigui endavant, tot obrant la virtut, ja sigui endarrere, tot cometent vicis; i malgrat tot, de fet, aquí l'agulla fa de lliure albir.

A més a més aquests cercles tenen *una agulla*, com ja vam dir, *la qual*, de fet, *aquí fa de lliure albir*. Segons allò que aquesta assenyali, després que tots hagin girat, mourem aquestes peces de joc (que són els actes exteriors) [...]; la cursiva és sempre meva].

En definir les arrels de l'arbre de la mateixa manera que els dises de l'aparell com a exemplificació dels principis de l'ànima, entre els quals es compta el principi del consell assenyat (*principium consultationis*), el pare pot afirmar sense cap mena de dificultat, en el seu discurs didàctic, que els moviments de les peces del joc i, amb aquests, els actes humans tradueixen exactament el valor dels principis interiors de l'ànima així com del lliure albir sense pèrdues o deformacions. En aquesta concepció, els actes romanen sotmesos a la raó. Es pot afirmar que tant el rerafons de filosofia moral com l'aplicació al·legòrica d'aquesta en el joc no contravenen enlloc l'ortodòxia aristotèlica. Això també és vàlid per a la concepció del lliure albir. L'home pot decidir-se, segons l'al·legoria del joc, a partir de consideracions racionals per actes virtuosos i, gràcies a això, després de progressar-hi tot al llarg de la seva vida, pot ésser recompensat amb la felicitat humana.

Fins aquí, la concepció teòrica. Pel que fa a la *pràctica* del joc, amb el moviment real de l'agulla apareix un nou element a tenir en compte. Tan bon punt el jugador posa *realment* en moviment l'agulla i la fa girar, se sotmet a la contingència d'allò que semblava determinat per la raó: el resultat obtingut amb la pràctica del joc no és degut a consideracions racionals com en un joc d'estratègia, sinó que resta sotmès a l'atzar sol, a la categoria *alea* de Roger Callois i pot, així, conduir tant a un acte virtuós com a un acte viciós. L'important és que aquest element de l'atzar no havia estat present en la concepció teòrica. Allò que hom n'havia dit simplement és que l'agulla *simulava* els moviments del lliure albir, car, semblantment a aquell, podia apuntar tant cap a la virtut com al vici. Teòricament aquesta decisió depèn de la raó. En la pràctica del joc, en canvi, tots els càlculs cedeixen el lloc a l'atzar: quina peça s'ha de moure i fins a

quin punt, si és el jugador *actiu* o bé el *contemplatiu* qui guanya..., res d'això no és accessible al càlcul del jugador. Simplement es tracta de l'aplicació del valor que resulta de l'atzar. El progrés moral cap a la *Foelicitas humana* queda sotmès, doncs, en el pla discursiu, a un principi lligat a la raó; en canvi, en la pràctica performativa, a l'atzar. Es podria afirmar en aquest punt que l'al·legoresi del joc elimina la seva contingència.¹² Almenys pel que fa al mode de recepció que preveu l'obra de Barros, és a dir, que hom comenci amb el diàleg i després passi al joc, la contingència s'introdueix només en aquest últim. Amb això, el joc de João de Barros no correspon a la classificació tradicional, introduïda per Jacobus de Cessolis, la qual situa, en una escala de valors, el joc d'escacs –un joc d'estratègia– al capdamunt, el joc de tauler amb daus al mig, i el joc de daus a l'últim lloc.¹³ Per a João de Barros, la *virtus* en la pràctica del joc no és antagonista de l'atzar, tal com ho entenia la tradició, sinó que li està sotmesa.¹⁴ Ara bé, aquesta jerarquia es podria relativitzar amb l'argument que allò que mostra l'agulla està sotmès, al seu torn, a la providència divina. Tanmateix el jugador, en realitat, percep aquest resultat com a atzarós. La idea que atzar i providència siguin la cara i la creu d'una mateixa moneda no és pas aliena a la reflexió filosòfica del Renaixement i tampoc no ho contradí el joc mateix. Allò que resulta més rellevant, en canvi, és la idea que, en el joc dialògic de Barros, l'atzar només hi trobi entrada a través de la pràctica lúdica. El mateix es pot dir pel que fa al paper del subjecte humà: en l'al·legoria del joc, el subjecte del jugador abraça *grosso modo* la infraestructura completa del joc, de manera que la concepció i la realització pràctica dels actes humans són pensades com un procés interior i governable pel subjecte. En la pràctica lúdica, en canvi, tant el progrés del joc com el resultat es mostren com a pura contingència, sense que el subjecte del jugador pugui tenir-hi cap influència.

Per tot el que sabem de João de Barros, aquesta constitució del sentit en què entren en contradicció la teoria textual i la pràctica performativa sembla que no es pugui atribuir a la intencionalitat de l'autor, sinó que cal entendre-la com a «emergent» i no planificada. Es dona quan hom, al costat de la teoria al·legòri-

¹² La formulació prové de Marc Föcking, «Serio Ludere. Epistemologie, Spiel und Dialog in Nicolaus Cusanus 'De ludo globi'», dins Klaus W. Hempfer i Helmut Pfeiffer (eds.), *Spielwelten. Performanz und Inszenierung in der Renaissance* (Stuttgart: Steiner, 2002), pp. 1-18 (aquí p. 3).

¹³ Stefan Hartung, en el seu article «Kontingenz des Spiels und des Geschichtsurteils bei Girolamo Cardano: *Liber de ludo aleae* (1526) und *Encomium Neronis* (1562)», dins Klaus W. Hempfer i Helmut Pfeiffer (eds.), *Spielwelten...*, pp. 19-46, presenta aquesta concepció del joc tradicional de l'Edat Mitjana en la introducció del seu treball sobre el joc en Cardano.

¹⁴ Per a un desenvolupament històric de la situació de la *virtus* entre l'atzar i la providència, cf. la primera part de l'article de Walter Haug, «Kontingenz als Spiel oder das Spiel mit der Kontingenz», dins Gerhard von Graevenitz *et alii* (eds.), *Kontingenz* (Munic: Fink, 1998), pp. 151-172.

ca, entén la pràctica performativa del joc també com un fenomen interpretable, tal com se suggereix tot al llarg del diàleg. Si projectem la idea que els actes humans són fruit de l'atzar i no de la raó en el debat coetani a l'entorn del lliure albir, l'obra de Barros quedaria en una situació compromesa. La ubicació històrica del fenomen sembla, però, més important que les especulacions entorn de la intenció de l'autor.

V.

Les indicacions més importants sobre la tradició textual i iconogràfica que cal tenir en compte per al joc de les virtuts de João de Barros les donen els mateixos participants de la conversa. Així, António fa mostra del seu coneixement de la *Tabula Cebetis*, la qual, des de diversos punts de vista, representa un model bàsic per al diàleg de João de Barros, del qual tanmateix es desmarca de manera significativa, tal com podrem veure a continuació:

[António]: A esse propósito pintaria o filósofo Cêbetes a sua táboa de virtudes & vícios: porque depois que no grego lix aquella fiçam, assi me ficaram na memória as jimagêns & continência das virtudes pintadas, como se vira hũa comêdia representada de viuas figuras (DPM, 3).

Amb aquest propòsit deu haver pintat el filòsof Cebes la seva taula de les virtuts i els vicis, car després d'haver llegit aquesta ficció en grec, se'm fixaren en la memòria les imatges i els significats de les virtuts pintades, com si hagués vist un drama representat amb personatges vius.

La *Tabula Cebetis* és atribuïda al filòsof Cebes, que fa, per altra banda, d'interlocutor en el *Fedó* de Plató. També la *Tabula Cebetis* és un diàleg que, des dels anys noranta del segle XV i durant tot el Renaixement, es difongué amb força per tot Europa.¹⁵ A aquesta divulgació hi contribuï decidivament la traducció llatina de Ludovicus Odaxius (1497), de la qual se'n feren 60 edicions i un gran nombre de traduccions a llengües vulgars fins l'any 1550.¹⁶ L'originalitat i

¹⁵ Domenico Pesce, *La Tavola di Cebete* [grec/italià] (Brescia: Paideia, 1982). L'edició es basa en l'edició grega de Karl Praechter (Leipzig: Teubner, 1893). Hi ha també una traducció francesa feta per Mario Meunier: *Marc-Aurèle. Pensées pour moi-même suivies du Manuel d'Épictète et du Tableau de Cébès* (Paris: Garnier, 1951).

¹⁶ Pel que fa a la història de l'edició del text, cf. Reinhart Schleier, *Tabula Cebetis [...] Studien zur Rezeption einer antiken Bildbeschreibung im 16. und 17. Jahrhundert* (Berlin, Gebr. Mann, 1973), pp. 13-54, aquí p. 25. L'estudi inclou un apèndix iconogràfic molt ric sobre la *Tabula Cebetis*. La recepció a Itàlia, també en traducció a llengua vulgar, ha estat estudiada per Stefano Benedetti, *Itinerari di Cebete: tradizione e ricezione della Tabula in Italia dal xv al xviii secolo* (Roma: Bulzoni, 2001).

alhora un paral·lel important entre la *Tabula Cebetis* i el *Diàleg de Preceitos Morais* es troben en el fet que totes dues obres posen en relació el diàleg literari i la representació en imatges. En la *Tabula Cebetis* es descriu, en el decurs de la conversa d'un savi amb dos estranys, una taula que penja en un temple, la qual acompanya les edicions en forma de gràfic imprès (fig. 6). La taula mostra una murada concèntrica en tres nivells amb una porta a través de la qual hom topa amb les figures personificades de virtuts i de vicis en un recorregut que il·lustra la vida humana i que acaba, en la part més interior, amb la figura de la *Felicitas* tot coronant el qui ha recorregut el camí de la vida. En el diàleg de la *Tabula Cebetis* l'ècfrasi d'aquesta representació ocupa un lloc més important que en João de Barros. Tanmateix és ben manifest el paral·lel entre els dos diàlegs didàctics, així com la disposició del recorregut il·lustrat de la vida a través de virtuts i de vicis fins a una *Felicitas* que corona el qui el recorre. La modificació que hi introdueix João de Barros afecta, abans que cap altra cosa, el sistema concret de les virtuts. La disposició de les figures de les virtuts i altres personificacions està feta, en Cebes, en funció de la narració al·legòrica i no de la sistemàtica de la filosofia moral, com s'esdevé en Barros. De fet, en l'humanista portuguès no deixa de ser present una estructura que recorda les tres murades de la *Tabula Cebetis*: una de les regles del joc determina que el tauler del joc està dividit en tres parts que el jugador haurà de recórrer en el decurs del seu camí vital. En canvi, en el diàleg de Cebes, les etapes del viatge estaven relacionades narrativament, cosa que Barros abandona en benefici de la pura sistemàtica.

Durant la conversa, el pare anomena expressament una altra autoritat: Jacques Lefèvre d'Étaples, o *Fabro*. Es tracta del conegut editor d'un gran nombre d'escrits aristotèlics, entre els quals es compta el *De anima*, però que especialment és autor d'una introducció, edició i comentari de l'*Ètica a Nicòmac*. Aquesta introducció duu, en les diverses edicions, el títol d'*Ars moralis philosophiae* (1494) o bé un altre de semblant, i va aparèixer en més de dues dotzenes d'edicions fins a mitjans del segle XVI, amb el comentari o sense de Josse van Clichtove (Iudocus Clichtove). A més a més, cal recordar l'existència del *Rithmimachie ludus*, publicat per primer cop l'any 1496 conjuntament amb els escrits matemàtics de Lefèvre.

Lefèvre d'Étaples no és només un editor renaixentista d'Aristòtil, sinó alhora un dels lul·listes més conspicus del primer Humanisme. Lefèvre va editar per primera vegada, l'any 1499, quatre diàlegs de Ramon Llull. Més endavant, concretament l'any 1505, les dues primeres parts del *Llibre de contemplació* així com el *Llibre d'amic e amat*, tots dos en traducció llatina. L'any 1516 els seguien els *Proverbia Raymundi*. Cap dels escrits de Llull escollits per Lefèvre s'ocupa, en sentit estricte, de l'art lul·liana, la qual en altres llocs havia de ser el

centre d'interès de la recepció renaixentista de Llull. Com es pot comprovar en les edicions lul·lianes coetànies de Venècia, Roma, Barcelona i Lió, on s'editaren obres que tenien una orientació més clarament metodològica, com ara l'*Ars brevis* (1481), l'*Arbre de ciència* (1482, ed. llatina 1505), l'*Ars generalis ultima* (1501) o bé la *Ianua artis* i d'altres obres del lul·lista Pere Daguí. Igualment, pertanyen al període del tombant de segle les contribucions dels humanistes lul·lians Jaume Janer (València) i Bernard Lavinheta (*Ars brevis*, Lió 1514), així com les de Josse Bade i Charles de Bouvelles, que poden ésser considerats membres del cercle de Lefèvre d'Étaples. Quan João de Barros, a finals dels anys trenta, desenvolupà el seu joc de les virtuts, la pràctica editorial dels lul·listes renaixentistes resulta ja massa intensa perquè es puguin assenyalar fonts concretes d'on prové el seu coneixement de l'art lul·liana.

Tanmateix, voldríem argumentar que el joc de les virtuts de João de Barros relaciona els models ja dits de la *Tabula Cebetis* i de l'aristotelisme de Lefèvre d'Étaples amb una sèrie d'elements que són típics de Llull i del lul·lisme. João de Barros reprèn, amb l'arbre de les virtuts i l'aparell giratori, dos dels esquemes típics de representació lul·lians. Si bé els arbres són molt freqüents en la ciència medieval, de manera especialment rellevant, en la disposició de les virtuts i els vicis, i es troben en Llull ja des de les seves obres més primerenques.¹⁷ A les edicions renaixentistes, les il·lustracions d'aquest tipus es troben per exemple en l'edició de l'*Arbor scientiae* de Pere Posa (Barcelona, 1505) i, amb iconografia idèntica, en l'edició de Lió, feta deu anys més tard. Tanmateix, el tret iconogràfic més característic de l'art lul·liana en l'Edat Moderna és la famosa *Quarta figura* amb els seus tres cercles concèntrics, dividits en caselles en què s'inscriuen les abreviatures que, després, l'*artista* havia de desglossar a partir dels conceptes i termes provinents de l'art. Més important i específic encara que aquest esquema representatiu, és l'aspecte que havia significat l'efecte innovador essencial de l'Art, això és, el fet que la disposició concèntrica dels discs sigui usada per a la generació *combinatòria* de tríades de conceptes. Com és sabut, la *Quarta figura* és l'única de les figures combinatòries lul·lianes, en què, efectivament, cal fer moviments giratoris per tal de generar el resultat combinatori. És per això que, en les edicions renaixentistes, l'afegeixen com a material retallable i muntable. Pel que fa a Llull, cal entendre les lletres que apareixen en els discs com a variables que són dotades de sentit amb l'ajuda de múltiples sèries de conceptes. Una tríada de lletres, com per exemple B-D-G, pot conduir,

¹⁷ Karl Langosch, «Arbores virtutum et viciorum», dins *Studien zur lateinischen Dichtung des Mittelalters. Ehrengabe für Karl Strecker* (Dresden, 1931), pp. 117-131. L'autor descriu alguns exemples d'arbres de les virtuts i dels vicis d'època medieval tot afegint dites rimades que, com en el cas de Barros, obeïen a finalitats pedagògiques.

per tant, a resultats semàntics totalment diferents. En canvi, en l'obra de João de Barros, les abreviatures sobre els discs signifiquen cadascuna *un únic* concepte, bé que el resultat final s'ha d'obtenir a través de operacions de càlcul complexes. Tanmateix, la combinatòria que defineix el lul·lisme és comuna a tots dos autors.

En el pla tècnic, la introducció d'una agulla (*mostrador*) per part de João de Barros constitueix una innovació en comparació amb la *Quarta figura*, però ja la podem trobar en un altre context, i amb una semblança sorprenent. Ens referim als elements gràfics dels tractats coetanis en matèria de cosmografia. Podem aduir com a exemple provinent de la Península Ibèrica el *Breue compendio de la sphaera* (1551, fig. 7-8) de Martín Cortés, que es basa en un coetani de Barros, Gemma Frisius.¹⁸ En comparació amb Llull, en Barros l'atzar té un paper molt més rellevant gràcies a la presència d'aquesta agulla, la qual ens recorda que, aquí, està previst un giravoltar lliure dels discs, mentre que, en Llull, cal pensar en una rotació dels discs orientada a un fi. Això suposa una diferència significativa entre els dos autors i, possiblement, entre les seves èpoques. L'interès de Llull per la combinatòria rau en l'obtenció de la completesa de les possibilitats combinatòries i, eventualment, la seva conversió en proposicions.¹⁹ D'aquí la seva taula combinatòria i les llistes gairebé inacabables, en què les combinacions de conceptes són formulades en frases. Qui se serveixi de l'art lul·liana haurà de triar, entre aquest material, les combinacions i frases corresponents quan vulgui, posem per cas, explicar un fenomen en què aquests conceptes tenen un paper determinant. Aquesta elecció per part de l'*artista* no és, però, guiada per l'atzar sinó induïda a través del fenomen que ell vol descriure.

En el cas de Barros, la formulació de totes les combinacions possibles no és rellevant ni per a la teoria ni per a la pràctica del joc. El focus es troba més aviat en l'activitat del lliure albir (en la part teòrica) o bé en la seva simulació (en la pràctica del joc). El jugador forma, sota el determini de l'atzar, combinacions de valors i les transforma en actes, en un procés sobre el qual el càlcul racional no té cap mena d'influència i per al qual la totalitat de les possibilitats permutatives no té cap importància. En la combinatòria de Barros, el principi de l'atzar esdevé central, mentre que, per a Llull, no havia estat més que un element present en menor instància.

¹⁸ Agraïxo a Frank Lestringant aquesta observació. Pel que fa a Gemma Frisius, cf. el capítol corresponent en Numa Broc, *La géographie de la Renaissance (1420-1620)* (Paris, 1980).

¹⁹ Com a introducció a l'aspecte combinatori de l'*Ars lulliana*, cf. Umberto Eco, *Die Suche nach der vollkommenen Sprache* (Munic: 1994), pp. 65-83 (cap. 4).



Fig. 7: Martín Cortés, *Breue compendio de la sphaera* (Sevilla: A. Alvarez, 1551)

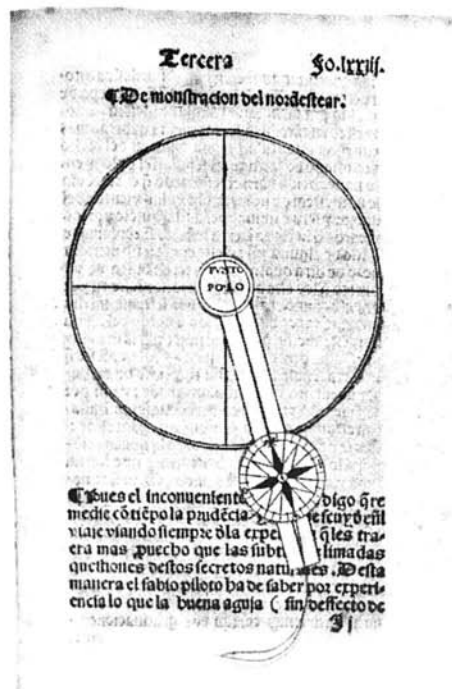


Fig. 8: Figura nàutica amb agulla (M. Cortés, *Breue compendio*)

Caldrà retenir, en tot cas, que el *Diálogo de Preceitos Morais* pot ser considerat un primer exemple de lul·lisme portuguès del segle XVI, si per lul·lisme s'entén el mètode de combinatòria de conceptes. Aquest «lul·lisme» es limita, en João de Barros, al joc que acompanya el diàleg i no concerneix el diàleg com a artífici literari.²⁰ No tenim entre mans, doncs, un diàleg «lul·lístic» en el sentit del model dialògic literari instaurat per Lull, però sí un exemple del lul·lisme renaixentista portuguès en què la pràctica performativa fa aparèixer l'atzar en la història de l'art lul·liana.

Paraules clau

Lul·lisme, Renaixement, Portugal, Combinatòria, Figures.

Key Words

Lullism, Renaissance, Portugal, Combinatory, Figures.

²⁰ Veg. Roger Friedlein: «El diàleg en el lul·lisme ibèric medieval, una proposta de sistematització», dins *La literatura i l'art en el seu context social*, a cura de Pilar Arnau Segarra i August Bover i Font (Barcelona: Publicacions de l'Abadia de Montserrat, 2003), pp. 105-119.

Resum

João de Barros, conegut sobretot com a historiador de l'expansió de Portugal a l'Àsia, és autor també d'un *Diálogo sobre Preceitos Morais em Forma de Jogo* (Lisboa, 1540). En aquest diàleg pedagògic conversen el personatge de l'autor i els seus fills Caterina i António sobre els conceptes bàsics de l'ètica aristotèlica tal com J. Lefèvre d'Étaples la va propagar a l'època. El text està acompanyat per un joc de tauler i un aparell giratori amb una agulla que determina els moviments de les peces del joc. El diàleg es caracteritza per la postura ortodoxa que veu les accions humanes determinades pel lliure albir i, per tant, per un principi de raó. En la pràctica lúdica, en canvi, el procés del joc ve determinat per l'atzar, de manera que aquesta fa emergir una significació força més complexa. L'aparell giratori i l'arbre de les virtuts en el tauler del joc de João de Barros es corresponen a les formes de visualització típiques del lu?lisme. Tanmateix, la introducció de l'agulla i l'element de l'atzar lúdic fan que aquesta primera mostra de lu?lisme portuguès del segle XVI representi, alhora, una innovació considerable en relació amb els presupòsits ideològics de Llull.

Abstract

João de Barros, principally known as a historian of the expansion of Portugal into Asia, was also the author of a *Diálogo sobre Preceitos Morais em Forma de Jogo* (Lisbon, 1540). This pedagogical work presents a dialog between the persona of the author and his children, Caterina and António, concerning the basic concepts of Aristotelian ethics in the vein of those recently propagated by J. Lefèvre d'Étaples. The text is accompanied by a board game and a revolving mechanism with a pointer which determines the movements of the pieces in the game. The dialog is characterized by the orthodox position which sees human actions as determined by free will, and therefore by the principles of reason. In the playing of this game, however they are determined by chance, which results in a much more complex signification. The revolving mechanism along with the tree of virtues in the board game of João de Barros correspond to forms of visualization which are typically Lullian. At the same time, the introduction of the pointer and the element of a game of chance turn this first example of Portuguese Lullism of the sixteenth century into a considerable innovation with respect to Llull's ideological presuppositions.