

Con toda la Seriedad de un Juego

Nelson Medina, O.P.

1. Más que pasar el tiempo

Quedé pasmado al enterarme que los juegos caseros (tipo *Play Station*) mueven más millones que los videos para consumo en casa.

Por ejemplo, la edición digital del **Diario de León** del 4 de Febrero de 2005 anota que "*8,5 millones personas, uno de cada cinco españoles, son consumidores de videojuegos.*" Un poco más adelante especifica en lo que atañe a las edades: "*sólo el 38% de los usuarios son menores de edad, y [...] este porcentaje se reduce espectacularmente por debajo de los 14 años.*"

Los juegos afectan una parte sustancial de la vida de mucha gente:

Casi todos los encuestados dicen jugar al menos una vez por semana, y uno de cada cuatro, casi todos los días. Quienes menos juegan son las mujeres, que en su mayoría gastan menos de una hora semanal. Los que más deberían preocuparse son el 20% que reconocen haber reducido otras actividades de ocio como el cine, teatro, actividades, deporte o estudios para incrementar las horas dedicadas al juego.

De un plumazo cayeron dos suposiciones que guardaba de tiempo atrás: que los juegos eran asunto de adolescentes y que se gastaba más plata en otras formas de entretenimiento.

La verdad es que el juego parece ser todo menos superfluo. Quiero decir: el entretenimiento es mucho más que un pasar el tiempo. Casi se podría decir que resolvemos las necesidades porque la necesidad de entretenernos nos mueve a ello.

Los antiguos monjes canonizaron la expresión "vacare Deo" para indicar cómo la liberación de los trabajos llamados serviles era una especie de requisito para que el monje pudiera ocupar su tiempo en otras cosas, se supone que el cultivo de otras áreas de su espíritu, a través de la lectura o la meditación, se supone. Esa necesidad de estar libre de necesidades tiene un poder enorme, como lo reflejan varias cosas, si miramos bien.

En primer lugar, lo ya dicho: ingentes cantidades de dinero de parte de los consumidores finales. Esto implica a su vez colosales inversiones de tecnología y recursos para desarrollar juegos cada vez más reales, por lo menos en el segmento informático.

En segundo lugar, hagamos el ejercicio mental de quitar los entretenimientos de una sociedad como la Occidental. Tendríamos que derribar cines y teatros, discotecas y casinos, y también estadios, canchas, seguramente parques... Casi parece que la ciudad ha nacido del comercio pero su finalidad es la libertad de no tener que hacer nada: "vacare"...

En tercer lugar, miremos la programación típica de la televisión. Se puede hablar de buen o mal gusto pero lo que no se puede dejar de ver es que la inmensa mayoría de los contenidos apuntan simplemente a entretener.

Y es curioso ese verbo mismo: entretener. Da la idea de algo temporal y provisional, como cuando una persona tiene que hacer su turno en la sala de espera mientras el doctor lo llama. Entonces la persona se "entretiene" por ejemplo leyendo algo liviano, intrascendente quizá. El fin del entretenimiento debería ser eso: ocupar nuestro tiempo mientras llega el plato fuerte. El problema es que muchos no saben qué podría ser un plato realmente fuerte y por eso se quedan con entremeses y todo su tiempo es entretenimiento.

De modo más formal uno puede preguntar si el entretenimiento es un medio, como lo sugiere la sala de espera del consultorio, o es un fin, como lo sugiere el que una vez resueltas lo que consideramos "necesidades" entonces sí nos dedicamos... ¡a entretenernos! ¿Qué hay en el fondo de todo esto?

2. Juegos y adicciones

Queda claro, entonces, que lo de los juegos, jugar y entretenerse, no es un asunto trivial. Implica dinero, gente, vidas, fuerzas, talento y preguntas muy profundas.

La cara oscura del tema es la adicción. Como cualquier otro adicto el jugador compulsivo puede despedazar todo con tal de no desprenderse de aquello que le fascina y se adueña de él. Las historias a este respecto son dramáticas y tristes: gente ofreciendo a los propios hijos o hijas en una mesa de póker, o arriesgando el patrimonio de la familia entera o llegando a la desesperación o el suicidio por una racha de "mala suerte."

De esa cara oscura podemos y debemos sacar algo mejor, sin embargo. Yo pienso que allí donde hay una adicción hay también un rostro de una felicidad pretendida. El alcohólico o el drogadicto no buscan lo malo que les trae su vicio sino lo que hallan de felicidad en él. Abordar las adicciones desde el punto de vista de los desastres que causan es cerrarnos de entrada a toda comprensión de la mente del adicto. Y sin entender qué hay en su mente lo único que haremos será obrar desde fuera para tratar de CONTROLAR las circunstancias que hacen posible la satisfacción de sus deseos. Es poco más o menos lo que se hace con los animales.

Es interesante hacer una comparación entre la manera como se ha abordado la adicción al juego y la actitud sobre la homosexualidad. Un hombre genial como el matemático británico Alan Turing fue tratado como un animal. Literalmente se hicieron experimentos con él, experimentos con hormonas, aislamiento, presión psicológica. Detrás de ese "tratamiento" estaba la idea de "controlarlo," porque su homosexualidad no debía existir. La historia tiene un final triste: Turing decidió suicidarse. Con eso, obviamente, se convirtió en un "mártir" de la causa y una motivación enorme para que toda clase de tendencias sexuales "salieran del armario." Inglaterra pasó así, en menos de 50 años de la represión a la exhuberancia, en materia de homosexualidad. El método de controlar desde fuera termina volviéndose contra sí mismo y engendra a su extremo contrario: el libertinaje.

3. Juegos y Autoconocimiento

Entender la adicción a los juegos puede parecer un ejercicio marginal, necesario solamente para los psiquiatras o para las familias que padecen que uno de sus miembros tenga tal inclinación.

Para mí el tema es más profundo. Partamos de la base de que me da miedo tanto la gente que no sabe jugar como la que juega con todo. Hitler representa muy bien a los primeros y Nerón a los segundos. Los extremos se tocan. Si una persona no puede reconocer un espacio de libertad, creatividad y placer adentro de sí mismo, ¿qué mundo querrá construir? De otra parte, si somos honestos y reconocemos tal espacio en nosotros también admitiremos que podríamos fascinarnos tanto con él que quisiéramos mudarnos a sus moradas. Tal es el intento del adicto.

Claro que no todos los juegos o jugadores son iguales. Cada quien retrata sus propias búsquedas en los juegos que le atraen o no le atraen. Nuestro maestro

de novicios solía decir que en ningún lugar conocía más de nosotros que en la cancha de básquetbol.

Hay juegos en los que prima la destreza, en otros la sagacidad; otros aún privilegian el espíritu de competencia y otros dejan todo o casi todo al azar, como los dados. Cada uno de estos platos del inmenso menú de los juegos apunta a un género distinto de jugador. Hay gente que ama apostar y otra que ama correr. Hay quien gusta de circunstancias adversas y quien sólo quiere algo grato a sus sentidos. Si analizamos qué juegos nos gustan y por qué, aprendemos muchísimo sobre nosotros mismos.

4. Jugar y Creer

Hay una compleja relación entre la religión y el juego. Todo jugador serio es un creyente, usualmente un creyente supersticioso, pues sin una noción de "suerte" difícilmente se entra a un juego o deporte que sea digno de ese nombre. ¿Puede decirse, por complemento, que todo creyente tiene algo de jugador? Hay quien ha hablado de la religión como una "apuesta" y creo que es defendible ese punto de vista. La sola, estricta y calculadora razón no puede justificar sin más las inversiones de tiempo, dinero y fuerzas que hacemos en todo lo que tiene que ver con la fe. Desde luego que creer no es lo mismo que apostar pero en todo caso el creyente sabe que el control no está del todo en sus manos y en eso se hermana con el jugador. Además, un buen creyente quiere "ganar" y quiere que las tinieblas "pierdan" --un tema que es continuo en los juegos.

De otra parte, como el juego implica el deseo de ganar no necesariamente que gane el bien o lo mejor, la religión se ha visto en la necesidad de acotar o reprimir las prácticas del juego. Cosa que tiene su paradoja porque no es raro que la Iglesia recaude fondos a través de actividades lúdicas o de juegos en todo regla, como los "bingos" que se han vuelto famosos en las parroquias norteamericanas. Si alguien quiere criticar a la Iglesia Católica, ahí seguramente encontrará un tema que se repite a menudo y en muchos lugares.

Otra cosa que no se puede negar es la tendencia creciente de los juegos electrónicos hacia los temas de satanismo. Sobre esto hay varias teorías. Hay quienes dicen que los diseñadores y programadores de tales juegos están involucrados en sectas satánicas o tienen o pretenden tener pactos con el diablo. Creo que la explicación probablemente es más simple. En las áreas del satanismo o de lo demoníaco es más fácil dar flexibilidad a las reglas, por

ejemplo, enfatizando unilateralmente la idea de un poder descomunal. Para que haya juego debe haber combate y el combate implica uso de poderes. Dios y sus santos no usan su poder de cualquier manera; se supone, en cambio, que tales "restricciones" no caben cuando se trata de los poderes de las tinieblas y por eso se les hace aparecer incesantemente en los juegos. No digo yo que esto sea inocente o inocuo. Pienso que hace daño al jugador y a la sociedad en general, pero renunciar a entenderlo no es la mejor manera de superarlo.

5. Amar y Jugar

El amor, sobre todo el amor de pareja, ha sido comparado también con un juego. No en el sentido pobre y empobrecedor de "jugar con alguien" (eso ni siquiera sería humano) sino en el de describir las tácticas, estrategias y aventuras que implica aquello de conquistar o de ser conquistado.

Es difícil y de poco sabor imaginar el amor sin esa dimensión de cierta maniobra y sutileza. En las sociedades donde esto no existe la unión de la pareja queda reducida a la prosa de una transacción comercial: deseo esto y pago por ello.

Se ha dicho que en el amor de pareja hay tres aspectos: el deseo, el romance y el apego. He leído que incluso cada uno de esos aspectos acontece en zonas distintas del cerebro, de modo que pueden darse con relativa independencia, sobre todo en el cerebro masculino. Otra cosa que parece cierta es que circunstancias como por ejemplo la edad influyen en qué aspecto toma la delantera: a veces será el deseo, otras el romanticismo, otras la necesidad de compañía y de dependencia mutua. Idealmente, en un matrimonio se dan las tres, aunque supongo que no exactamente al mismo tiempo.

El juego acompaña cada una de estas fases, creo yo. Sin algo de "juego" el deseo se convierte en posesión, satisfacción y deshecho, más o menos como sucede en las especies animales. Esa parte de jugar un poco, en cambio, hace que cada uno se sienta siempre sujeto, a la vez que se sabe objeto deseable y deseado.

Lo romántico tiene su dimensión de juego como lo demuestran todos los cambios de nombres que se dan los enamorados, hasta llegar casi a crear un lenguaje para ellos solos. "Gordis," por dar sólo un ejemplo corriente en Colombia, es una palabra que juega con un aspecto de la otra persona (su gordura o su flacura). También las exageraciones, que son un modo de jugar

con el universo, están a la orden del día (o de la noche) para los enamorados románticos. "Te traería esa Luna, mi amor," dice él, volviendo a fantasías de primera infancia. El mundo se vuelve "playground," campo de juego: se distiende, se relaja, se puede jugar con él, moviendo estrellas y viajando a velocidades que avergonzarían a Einstein. Si lamentablemente el romance termina, la Luna queda allá bien atornillada en la noche. El juego ha acabado.

Parecería que la parte del apego es demasiado seria para meterla en estos esquemas de juegos pero no es así. La mayor parte de las discusiones y "peleas" entre aquellos que felizmente han cumplido muchos años de convivencia. Ese lenguaje de palabras y ceños fruncidos, con cambios de voz y tono de rezongar, no es serio en realidad, o por lo menos, no lo es la mayor parte de las veces. Es sólo un modo de indicar cuánto hay de común y de recordar con buen humor que alguna vez se era independiente de esa otra persona.

6. Jugar y Aprender

Según las descripciones que nos ha dejado san Agustín de Hipona, juego y aprendizaje muchas veces se han visto como opuestos, por no decir enemigos. En aquella época las cosas se veían más o menos así: El juego es el terreno de la libertad y la gratuidad; la escuela, el terreno de la exigencia y de los fines evaluables. Desde este punto de vista, poco juego puede pedirse a las escuelas, aparte de algún tiempo de "recreo," destinado especialmente a recobrar las fuerzas para seguir en lo serio, lo que sí vale la pena: el estudio.

Hija de esta manera de ver las cosas es aquella frase tristemente famosa: "La letra con sangre entra." El poder coercitivo del castigo y la fuerza incuestionada de la autoridad se consideraban los mejores argumentos para que los conocimientos se asentaran en las mentes aterradas de los chicos.

Después las cosas cambiaron. No sé si demasiado. Se quiso hacer de los colegios y escuelas lugares amables y atractivos. Los profesores debían ser más "acompañantes" y "amigos" con una serie de funciones opuestas a las del modelo antiguo: más que transmitir conocimientos, ayudan a "cuestionar;" más que infundir unas convicciones educan en la acogida a todas las convicciones; motivadores más que docentes; animadores más que catedráticos.

El nuevo modelo, mucho más lúdico, debía preservar la originalidad por encima de la excelencia, o mejor: definir la excelencia en términos de lo que cada

quien decidiera ser. En tales términos es imposible evaluar como tal, o por lo menos es imposible evaluar contenidos en un alumno: lo que se evalúan son procesos, y los procesos son de toda la institución o aún más allá de ella, de la familia y la sociedad.

Este estilo de vida, menos tensionante y mucho más amigable, es todavía muy reciente para decir palabras definitivas sobre él. Lo que parece seguro es que requerirá algunos o tal vez muchos ajustes. Irlanda es un caso interesante. La reforma educativa hizo que se abominara de castigar a los niños en la escuela primaria. Por consiguiente, fue fácil para muchos chiquillos y chiquillas llegar con bases muy pobres a la secundaria. Como no podían tantos "perder el año" académico, fue necesario prorrogar el estilo descansado y folclórico para la secundaria, que siguió (y sigue) con aire de paseo. Pero hasta ahí pudo llegar el paseo, porque la Educación Superior demanda una alta calidad, ya que sólo los técnicos y profesionales cualificados podrán abrirse paso en la disputa del mercado laboral, que ya no conoce fronteras: aquí llegan chinos, españoles, norteamericanos, polacos, eslovacos...

Si eres irlandés eso no te garantiza trabajo en Irlanda. Esto lo saben las universidades y centros superiores, que en lógica consecuencia entienden que se la juegan toda en demostrar su capacidad de mostrar que forman gente "de éxito." La Dublin City University (DCU), por ejemplo, ha tomado por lema publicitario: "Te preparamos para la dura vida que te espera." Es decir: se acabó el juego.

¿Y qué hace el sistema educativo irlandés para tener de paseo a los niños y niñas justo hasta la entrada en la educación superior? Establece una regla de admisión basada en los puntajes de un Examen de Estado. Los chiquillos pueden jugar pero si no sacan un gran puntaje en los exámenes oficiales (que son el terror de todos ellos) sólo podrán estudiar para puestos de bajo rango. Cuando llegan esos exámenes los muchachos pasan por crisis espantosas, se enferman, deprimen, alcoholizan, porque... el juego se acabó.

En otros países las fórmulas son distintas pero lo que está claro es que ni el estilo de la letra y la sangre ni el simple profesor amigazo son la respuesta. Aprender no puede estar demasiado distante de jugar pero tampoco puede ser lo mismo.

7. ¿Es la ficción un juego?

El extraordinario éxito de la trilogía de "El Señor de los Anillos" nos hace pensar en el poder de la ficción. Como es sabido, este monumento cinematográfico está basado en la obra del mismo nombre publicada por J. R. Tolkien en 1955. Uno no puede menos de sorprenderse de la fuerza de los símbolos que mana sin cesar de las páginas o escenas de esta epopeya impresionante.

Detrás de ello, sin embargo, hay algo más que una imaginación fecunda. Pocos saben que Tolkien creó literalmente una lengua, con su gramática y su vocabulario, para esta obra. Y de hecho, lograr coherencia entre tantos centenares de páginas y decenas de personajes no es exactamente lo que uno llamaría un "juego." Con todo, el carácter lúdico tampoco se ausenta nunca. Hay algo de diversión y de placer en eso de transformar el mundo poniendo los árboles a caminar o diseñando universos "a la carta."

¿Es la ficción un puro juego? Lo podríamos preguntar también a C. S. Lewis, autor de las Crónicas de Narnia, colección de escritos de la misma época que El Señor de los Anillos (1950-1955). En ambos casos tenemos adultos con una sólida preparación intelectual y un dominio absoluto de la lengua (inglés, en ambos casos) que escriben literatura "infantil" en una primera mirada pero que luego resulta tener un gran impacto entre la población "adulta." De hecho, ante Tolkien o Lewis uno puede preguntarse si no hay más seriedad de la que pensamos en los niños o si no debería haber más imaginación de la que creemos en el mundo de los grandes.

El caso de Lewis nos invita a dar un paso más en nuestro análisis. Dado su trasfondo cristiano tan intenso, de confesión anglicana, muchos han descubierto en las Crónicas de Narnia una especie de alegoría que predica el mensaje de Jesucristo en el pentagrama de la literatura llamada de ficción.

La idea merece ser tomada en cuenta por dos razones muy fuertes, a lo menos: primero, porque la ficción empalma muy fácilmente con medios de comunicación masivos, como lo demostró la puesta en cine de la trilogía de Tolkien; esto no sucede de la misma manera con otras formas de expresión de la fe, como decir, un tratado o un sermón. El que no va a que le digan sermones seguramente si va a que le cuenten una "historia."

En segundo lugar, hay momentos en que Lewis prácticamente hace para nosotros una parábola. El león, la bruja, el bosque, pasan a ser algo más que

personajes para niños. Uno puede pensar que las parábolas del evangelio son también ficciones, son también danzas de palabras y juegos de cosas que nos prestan el invaluable servicio de dejarnos ver el mundo de otra manera.

8. ¿Es la Monarquía un Inmenso Juego?

Pregunta inocente: ¿cómo pondrías a jugar a toda una nación, es decir, a millones de personas durante décadas enteras? Una posible respuesta es: "dándoles un rey."

En efecto, por lo menos en Occidente, ha pasado el tiempo en que los reyes reinaban. El poder ejecutivo descansa en primeros ministros o sus equivalentes, que son elegidos por procedimientos distintos y distantes de la sangre real. Sin embargo, queda siempre la realeza cuyo papel va desde el símbolo hasta el carnaval. Como quien dice: encarnaciones de la unidad nacional o comidilla para conversaciones de salón, o ambas cosas.

Un caso notable es la casa real británica que probablemente ha acumulado más escándalos públicos ella sola que el resto de la nobleza europea. Es fácil para mí recordar de mi temprana infancia los gestos de enfado de mi papá cada vez que las noticias mencionaban algo sobre la reina Isabel o sobre los recargados títulos de una familia que pareciera estar igual o por debajo de los estándares de su propio pueblo. "¿Y por qué ese tal príncipe tiene el derecho de vivir como un zángano en medio del lujo más absurdo, a costa de los impuestos de los ciudadanos?", preguntaba mi papá y se preguntan millones de personas. Hoy pienso que, junto a otras teorías, una es luminosa en su sencillez: necesitamos reyes para jugar.

La vida de los reyes, admirada y ridiculizada, despierta la imaginación con una fuerza que no logran tener los que tienen el poder efectivo sobre temas tan forzosos como aburridos y planos: impuestos, proyectos, planes, leyes... todo eso es requerido para la subsistencia y el progreso de un país, pero corta a la mente sus ansias de volar, de soñar, de suponer, o si queremos decirlo de modo paradójico: su necesidad de no entender.

Y es así: la mente necesita entender pero también necesita enfrentarse con paredes inmensas como acantilados que le recuerden que el infinito lo llevamos dentro. Un enigma eterno es tan atractivo o más que una buena respuesta. Tal es la fascinación de la filosofía, por ejemplo. Nadie espera que a la pregunta "¿cuál es el sentido de la vida?" se le dé una solución abriendo un libro del

anaquel. Tales preguntas se hacen para poner en marcha el pensamiento, para encender motores hacia el infinito. Necesitamos el misterio, el secreto, la tradición que se hunde irremediable en la noche de siglos inescrutables...

Algo de eso brinda la realeza, por lo menos a los británicos. Alguien ha dicho que es un reemplazo de la fe, que ya parece perdida sin remedio. Yo me atrevo a pensar que más que eso es un juego, un inmenso juego que permite mirar lo mismo de siempre --las pasiones, posibilidades y miserias humanas-- de una manera nueva, pública y misteriosa a la vez.

Además, y sirva para terminar, para una cultura como la inglesa, que ha tenido verdaderos déspotas en el trono, hay un valor adicional agregado en conservar una realeza de mentiritas: asegurarse de que nadie volverá a reinar en el Palacio de Buckingham.

9. La Adrenalina

Teóricamente los juegos sirven para relajarse pero es un hecho que tensionarse es también un modo de jugar.

Claro está: no cualquier tensión es un juego. Tener una deuda de difícil pago mal puede llamarse una forma de jugar. Sin embargo, una persona endeudada puede querer jugar un agitado partido de squash para descargar en las emociones de ese deporte mucho de la tensión de su vida "real."

Otras veces la tensión toma la forma no de un esfuerzo sino de un reto. Lograr algo arduo es un modo de concentrar las facultades y, si se logra lo deseado, levantar la autoestima. Muchos pasatiempos y aficiones parecen ir en esta línea. Pienso por ejemplo en la gente que gasta horas de esforzada atención tratando de hacer un modelo a escala de un barco del siglo XVI. Podemos ver su ceño fruncido, las manos crispadas, la frente sudorosa: no es fácil lograr que la cubierta del barco quede exactamente en su sitio, y sin embargo, en otro sentido no pasaría nada si quedara mal, excepto que el reto no habría sido superado.

En otras ocasiones aún, la tensión se hermana con el peligro. Tomar una curva en una pista a más de 200 kilómetros por hora es eso: sentir un chorro de adrenalina, o aún más que eso: sentirse vivo, aunque sólo sea porque se está venciendo a la muerte. Jugar en este caso se equipara con apelar a las raíces de la vida, incluyo si ello comporta la posibilidad de perder la vida misma.

No es tan fácil hacer una valoración moral de esa clase de actividades. Supe del caso de un muchacho español que murió instantáneamente porque se reventó el cable que lo sostenía de un puente del cual había saltado según las reglas del "jumping." Uno no puede sino lamentar algo así y una muerte semejante sólo puede ser llamada absurda. Sin embargo de lo cual, y sin querer hacer de abogados del diablo, ¿no es absurdo también morir sepultado de papeles en una oficina tratando de mantener aceitados los engranajes de una empresa gigantesca que se alimenta de eso, del trabajo interminable de sus burócratas? No defiendo ninguna muerte sino pido que la vida tenga su sabor y no pierda su color y su aroma. Detrás de ese "sabor" la gente trata de experimentar toda suerte de cosas, no me cabe duda.

Aunque habría otras maneras de acercarse a las fronteras de la muerte con algo más de creatividad y de fruto. Hasta el día de hoy ninguna muerte me parece más noble que morir dando vida. No es, no puede ser lo mismo, inmolarse por un poco de adrenalina que sacrificarse hasta el extremo para que otros puedan vivir.

10. ¿Y Jesús Jugaba?

Terminemos estas breves reflexiones con una pregunta que no he visto en ningún tratado de Cristología. Tal vez los teólogos están muy seriamente ocupados de otras cosas como para preguntarse si Jesús jugaba.

Uno puede suponer que todo niño juega porque jugar y aprender llegan a confundirse en algunas etapas de la vida, como ya sugeríamos en algún punto anterior. Podemos presumir que Jesús debió de jugar con palabras, rimas, cantos, danzas o pequeños objetos como la inmensa mayoría de los niños. Algunos juegos infantiles pueden tener alguna dosis de crueldad, injusticia, mentira u otras faltas, pero creo que sería extremista decir que todo juego entraña pecado hasta un punto tal que no cabe decir que Jesús jugó.

Por otra parte, no deberíamos trasladar a Jesús y a su entorno las costumbres lúdicas de los niños de nuestro tiempo. Yo pienso que hay mucho de exageración y de egoísmo en las vidas de algunos chicos de esta época, que parecen llegar después a la edad adulta sin haber tenido nunca más preocupación que divertirse y darse todo el placer posible. Los ambientes rurales de una Galilea ocupada militarmente y la cultura misma de la Antigüedad que veía el trabajo como destino inexorable desde los años mozos nos invitan a quitar romanticismo a lo que llamaríamos la "juventud" del Hijo de

Dios en esta tierra. Aquellos muchachos tenían que enseñarse desde temprano a asumir las tareas fatigosas de una vida seria y sobria, sin dramatismos ni grandes mimos. Tal será el lenguaje que encontraremos en su predicación: directo, sin mayor adorno, sólo cargado de la belleza que brota como de las cosas mismas en su realidad y verdad originales.

Otra pregunta tiene que ver con la edad adulta de Jesús. Una película sobre la vida del Señor lo presenta una vez jugando con sus apóstoles. Mi teoría es que ese modo de ver la vida comunitaria, más que un dato que brote de la Escritura como tal, es una proyección de nuestros deseos de hacer comunidades fraternas que sean gozosas y unidas. Es tentador proyectar sobre aquella semilla de iglesia lo que nosotros queremos o deseamos que sea la Iglesia, es decir, un lugar donde uno fundamentalmente "se siente bien."

Ese modo de pensar nuestro parte a su vez de un modo de entender las relaciones humanas, es decir, esa combinación de cortesía, buen humor, capacidad de entretenimiento mutuo, liderazgo compartido, y mil detalles más que tienen su origen en la historia de cómo hemos aprendido a ser sociales en los últimos siglos, sobre todo desde la Ilustración. Nada en la Biblia nos hace suponer que esos Doce escogidos tuvieran buen humor, hicieran deporte juntos o tuvieran sesiones de chistes --cosas que a nosotros nos parecerían de lo más naturales.

Eso no significa que Jesús fuera un personaje aburrido. No lo creo. Simplemente, su dimensión de las cosas era otra; su capacidad de leer el mundo y de ayudar a otros a leerlo era otra; su manera de ser feliz y de compartir felicidad y amor eran seguramente otros.

Desde la fascinación de lo real, Jesucristo hacía danzar ante nuestros ojos las dimensiones más profundas del corazón humano y del plan del Padre Celestial. Quizá no dijo nunca un chiste pero su sonrisa se quedó para siempre con nosotros.