

29
13



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Filosofía y Letras

Un Tirso Lúdico



Que para optar al Grado de
Licenciado en Lengua y Literatura Hispánicas
presenta

★ JUN 28 1989
Alejandro Ives Estivill Castro
SECRETARIA DE
ASUNTOS ESCOLARES



México, D. F.

1989

FALLA DE ORIGEN



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
Primera Parte	
Capítulo I. Hacia una definición del juego	
Sección 1.- El juego justificado.	7
Sección 2.- Juego y dominio.	16
Sección 3.- Juego desvirtuado.	18
Notas al primer capítulo.	24
Capítulo II. Teorías base sobre el juego	
Sección 1.- Juego como forma	27
Sección 2.- Juego y psicología	33
Sección 3.- Juego y símbolo.	40
Notas al segundo capítulo	48
Capítulo III. Juego trascendente	
Sección 1.- El juego y la realización de una libertad	49
Sección 2.- Juego por sí mismo	54
Sección 3.- Una idea base de juego	67
Notas al tercer capítulo	73

SEGUNDA PARTE

Capítulo I.	Tirso de Molina en el mundo del juego.	
Sección 1.-	Semblanza de Tirso de Molina con base en la idea del juego	77
Sección 2.-	Ideas sobre el barroco y el juego	90
Notas al primer capítulo		104
Capítulo II.	El juego aplicado en forma teórica.	
Sección 1.-	La bipolaridad de fuerzas humanas en Tirso de Molina	107
Sección 2.-	El juego de los tonos	120
Notas al segundo capítulo		133
Capítulo III.	El juego de manera práctica	
Sección 1.-	El juego de los triángulos amorosos	138
Sección 2.-	El juego de los engaños y las realidades	157
Sección 3.-	El juego con otros paralelos	170
Sección 4.-	El juego y lo cómico	190
Notas al tercer capítulo		209
IV.-	Para dar fin al juego Conclusiones.-	215
Bibliografía.-		225
Apendice 1.-	Ideas sobre el juego en Kant.	
Apendice 2.-	Dos posiciones radicales sobre juego práctico: Locke y Rousseau	
Apendice 3.-	Análisis de paralelos encontrados en el <i>Don Gil de las Calzas verdes</i> .	..

INTRODUCCION

--¿Cómo puedes tú, Sancho --dijo don Quijote--, ver dónde hace esa línea, ni dónde está esa boca o ese colodrillo que dices, si hace la noche tan oscura que no parece en todo el cielo estrella alguna?
--Así es --dijo Sancho--; pero tiene el miedo muchos ojos,

Durante mis estudios de la carrera de letras hispánicas la palabra "juego" representó un papel más significativo que aquél con el cual es concebido en su uso cotidiano entre las clases de la Facultad de Filosofía y Letras. No deja de ser común encontrar esta palabra como un comodín que permite designar fenómenos que propiamente no están claros en su totalidad. Y aunque no es éste el lugar para demostrar la ambigüedad con que el término se desborda por entre los estudios literarios, sí quiero comenzar este trabajo con una presentación singular:

No fue solamente el gusto que encontré por el ingenio juguetón de los autores que leía en mis cursos de "Siglos de Oro" lo que motivó esta visión. El filósofo y amigo, Ernesto Priani, con quien he tenido el gusto de compartir preocupaciones en torno al concepto "juego", me manifestó en cierta ocasión el haberse cruzado con un libro que concebía "como un juego" a la magna obra de la literatura española, El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha. Justamente el libro se llama El Quijote como juego de don

FALLA DE ORIGEN

Gonzalo Torrente Ballester; a su lectura debo la principal inquietud que me centra a realizar el presente trabajo.

A Ernesto Priani también debo agradecer infinitamente sus constantes consejos para guiarme por un campo que él decidió explorar -al igual que yo- parcialmente y que ambos comprendemos como atractivo y eterno en tanto a posibilidades de estudio y hasta como forjador de ideología. Adelanto mis inclinaciones al pensar, junto con Priani, que el juego llega a abarcar "todas las dimensiones del hombre. Nos remite tanto a la actitud de la naturaleza al crear, como a nuestro modo de enfrentarnos a la creación y a nosotros mismos". Pero precisamente fue Priani quien me recomendó asentar mis divagaciones en torno al juego por el camino que me correspondía: la literatura, y me sugirió conocer un libro de un estudioso que utilizaba la palabra juego para enfrentar un problema literario; tal vez un problema enorme en tanto que aportar nuevos estudios a El Quijote representa un fuerte reto. La palabra juego dio a Gonzalo Torrente Ballester la posibilidad de hacer un libro gustoso y plenamente ilustrativo sobre tan estudiada obra. La palabra juego bien puede tener una magia oculta.

Con todo y esto, el libro El Quijote como juego se me presentó más como un evocador de dudas que como una verdadera solución interpretativa total del concepto. Lo que Torrente Ballester afirma sobre la obra de Cervantes me parece sorprendentemente acertado en cada detalle particular, pero, por el contrario, la gran interrogante que me surge de inmediato al leer su obra es si existirá la posibilidad de definir el juego, y si su presencia en

la literatura podría quedar claramente tipificada. Por otro lado también queda la inquietud de comprender este concepto como una herramienta de análisis literario que supere barreras existentes.

Torrente Ballester afirma que en *El Quijote* se juega; ¿quién lo duda? Que su autor, sus personajes -sobre todo el principal- y en muchos momentos el mismo lector entran en un "juego". Pero esta palabra parece designar muchísimas cosas variables: bien podría ser equivalente a una burla o engaño donde se actúa un papel falso por parte del Quijote y por supuesto por parte de Cervantes.

"El mundo al que el autor, nuestro autor, envía a su personaje es congruente con él <en tanto personaje>; pero la historia consiste en que este personaje <en tanto el hombre que simula ser> es incongruente con el mundo que le rodea. (1)

También juego parece equivalente a parodia, como un capítulo del libro pretende demostrarlo. La palabra invención (o mejor dicho "invención sobre la misma invención directa de una novela") parece tomar su lugar junto al concepto juego. Aquí cito a Torrente Ballester cuando dice:

"...puede reducirse a la fórmula, más o menos feliz [...] de que el texto ofrece una serie de invenciones encadenadas: el autor, por una parte inventa al narrador, y, por medio de éste, a un Alonso Quijano, quien inventa a don Quijote, que inventa a Dulcinea y a la realidad que necesita, con todas las circunstancias que el ejercicio y la simulación requieren" (2)

En conclusión el libro de don Gonzalo nos dice: "El Quijote se cuenta <jugando>, el <juego es su modo propio de estar contado>" (3). Y, en general, todo bien podría quedar resumido a estas últimas palabras y en ellas claramente se ve que no hay una contestación definida de lo que se entiende por juego. Pero no

nos desgastemos más con algo tan apartado de nuestro tema: afirmamos que en ningún momento el estudioso se detiene a explicar abstractamente el marco que le designa la palabra juego y que aplica a sus ejemplos. Pero en El Quijote se juega; parece un hecho. Y en muchas obras más se juega. Tirso de Molina juega, ¿quién lo niega? El barroco es típicamente juguetón. Tal vez el mismo arte, como algunos pensadores lo recalcan, no es más que siempre un juego y por lo mismo poco caso tendría tratar de encontrar un concepto pequeño en un campo global que es él mismo como origen y resultante: encontrar gotas de agua en un río. Pero entonces ¿por qué usamos la palabra con tanta despreocupación y hasta descartamos otras obras como serias en contraposición a las lúdicas? ¿Será un problema de grado? Aquí y allá se juega.

Esperemos que el camino resulte productivo y algo de aquí sirva para sentir nuevas formas de ver con gusto el quehacer literario y sobre todo para sentirnos más fuertes en el uso de un término que pierde su color por la conspicuidad que lo infla.

El presente trabajo se compone de dos partes muy bien distinguidas. Ha sido nuestra intención que dichas partes tengan fines delimitados. Por un lado mostrar un marco teórico que establezca de la mejor manera posible, y sin las distorsiones que conlleva el exceso de influencia de la obra que analizaremos como parte práctica, una definición de lo que es juego. En otra dirección tomaremos dicho concepto tipificado y lo buscaremos en una obra que por sus características ha merecido el ser considerada como lúdica.

Durante los primeros capítulos se encontraran visiones clásicas sobre este concepto que nunca pretendieron distinguirlo

cabalmente sino que aparecen dentro de sistemas filosóficos, educativos o políticos que realmente son la materia de sus autores. En contraposición a ellos presentaremos las obras dedicadas absolutamente al juego. Nuestro viaje pareciera desordenado. Pretendemos acercarnos de una manera pendular, pero conservando siempre una línea: tratar de ampliar cada visión sobre el juego mediatizando sus extremos, el monosprescio por considerar al juego un concepto que no merece análisis (tan sólo como subordinación a materias más altas), o por el contrario el extremo de verlo subjetivamente como gran entelequia aplicable a cualquier realidad. Esperamos que una crítica constante basada en dichos lineamientos funcionará plenamente para llegar a definir el juego.

Una vez obtenido este resultado, en términos hasta cierto punto extraliterarios por las razones que se plantearon al inicio de esta introducción, se comenzará a distinguir dentro de lo que sería un sencillo trabajo de análisis sobre el don Gil de las calzas verdes aspectos que justifiquen el adjetivo "lúdico" para la obra. Buscaremos los momentos de juego y sus razones de existencia como fundamento estético en la creación de esta comedia. El análisis, por supuesto, se centrará en aspectos intrínsecos cuyo conocimiento podría aportar vías de comprensión sobre el placer que produce el ludismo dentro de la literatura. Sin embargo no olvidaremos tocar aspectos extrínsecos sobre la escritura de la obra por la posibilidad de que sustenten mejor la distinción del ludismo cuando éste existe. Siempre se pretende evitar la vaguedad que un concepto como el de "juego" conlleva inmediatamente al presentarlo en literatura. Sí, se busca recalcar por

lo menos los aspectos donde la palabra juego es más pertinente, ya que su presencia, a primera vista, parece ser gradual, cuantitativa más no cualitativa, dentro del arte.

El objetivo fundamental es establecer que sí se justifica el mejor entendimiento de lo que es "juego" para su mejor aplicación a las obras literarias. De ahí que el aplicarlo al don Gil de las Calzas Verdes funciona como un aspecto introductorio a lo que bien podría ser un mecanismo más de comprensión de la estética literaria. No nos detengamos más.

PRIMERA PARTE

CAPITULO I

EN BUSCA DE UNA DEFINICIÓN DE JUEGO

Sección 1

El juego justificado.

Parece que el jugar es un fenómeno que todos conocemos. ¿Acaso no hemos jugado alguna vez? Hasta sentimos que es un tema que dominamos por experiencia. Más aún, el juego es una experiencia de la que nadie se ha privado. Ello lo hace un conocimiento común, familiar y habitual entre los seres que habitan en sociedad. A su vez, tal asunto nos lleva a afirmar que todo tipo de actividad lúdica del hombre es un medio de interrelación con el mundo que nos rodea. Decimos que jugamos desde pequeños para ensayar lo que será nuestro trabajo futuro (4).

Pero la palabra "juego" a más de su uso cotidiano nos presenta innumerables interrogantes. ¿Sólo los hombres juegan? ¿Nos es ésta una actividad exclusiva y nos diferencia acaso de los

animales?, ¿puede ser el juego un fundamento para la cultura?, ¿se manifiesta acaso como una particular fuerza funcional en el arte y más en particular en el arte literario? Todas son preguntas de enorme complejidad cuya solución no es tarea del presente trabajo, pero que resultan siempre interesantes para la reflexión desinteresada y que han dado lugar a cantidad de afirmaciones plenas en contenido emotivo pero carentes de respuestas científicas.

Por ejemplo podrían mostrarse las palabras del filósofo Eugen Fink cuando recopila un sentido para esta actividad y escribe:

"¿Acaso se convertiría el juego en teatro metafórico del todo, en metáfora iluminadora, especulativa, del mundo? Este pensamiento temerario, atrevido, ha sido pensado en realidad. En la aurora del pensamiento europeo, lanza Heráclito estas palabras: "El curso del mundo es un niño que juega con dados en un tablero; reino del niño" (5). Y veinticinco siglos de historia del pensamiento después, afirma Nietzsche: "...un devenir y pasar, un construir y destruir, sin ninguna responsabilidad moral, en este mundo sólo tiene igual inocencia eterna el juego del artista y del niño" - el mundo es el juego de Zeus..." (6) (7).

Ante este placentero problema nuestra mente debe recurrir a un estudio más profundo de lo que es y significa un juego. Más aún debe cuidarse el sentido que esta palabra adquiere en cada ocasión porque es claro que ante palabras del uso cotidiano las confusiones aumentan: se llega a entender por juego desde el pequeño movimiento que tiene un perno en una máquina de ingeniería hasta la más sofisticada actividad económica que se practica diariamente en los casinos.

Hagamos un paréntesis: la palabra juego, en sí misma, resulta sorprendente. El diccionario la presenta a lo largo de dos

columnas y media y de inmediato la relaciona con su verbo "jugar" extrapolando así geométricamente sus sentidos. Si bien en un extremo, el juego se aplica a "ejercicios recreativos" con reglas donde se gana y se pierde como aquéllos de los naipes, por otro lado llega a significar un grupo de cosas que combinan de alguna forma y se complementan al hacer "juego" como podrían ser las tazas del té.

Nosotros no pretendemos ver multitud de acepciones en el término, sino por el contrario, hacer notar que existe una comunidad muy singular en todo aquello que pueda ser designado con la palabra "juego". De momento observamos que existe una ~~completa~~ completa relación de elementos que entran en "juego" tanto en el primero como último caso.

"Jugar" viene del término latino iocus que corresponde a los hechos graciosos, sutiles, llenos de ligereza y frivolidad. Su relación con el término ludus (que evolucionará hacia la idea de lúdico) es estrecha y en ella radica la doble vertiente hacia la que se dirige su campo designado y que en ocasiones resulta paradójica:

Lo frívolo,
Lo alegre
Lo poco serio

<----- vs ----->

Pasatiempo
Juegos reglamentados
Hasta profesionales

Ya el ludus romano presentaba esta idea de pasatiempo reglamentado, pero la misma sociedad romana concibe un apego especial entre ambas palabras por la manera pasional y frívola con que dicha sociedad diseñó sus juegos. Nótese el caso de los ludi circenses que ya encierran esta ambigüedad.

Nuestras lenguas modernas han invertido los términos y dan

más la idea de frivolidad a la palabra "lúdico" y de pasatiempo a los juegos; tal es el caso de la distinción entre play y games del inglés. De todas formas, las dos vertientes no son distinguibles y esto se ve en otras acepciones del verbo "jugar" en frases como "jugar con la vida" (ser poco serio con la vida) "jugar con fuego" (tomar con ligereza el peligro de algo) o hasta "jugar con la salud" (donde se entiende que no ve con seriedad la propia salud).

Por otra parte, el contacto se ve claro en las ideas que suponen "alegría" para la palabra juego. Los derivados como "jocundo", "jocoso" (donde se percibe la placidez y la alegría) y, más aún, en la profesión de los "juglares" (palabra con el mismo origen) que eran personajes que divertían con sus acrobacias y piruetas malabares, así como con el manejo de las historias que contaban. Tal vez el caso de los juglares merezca reflexión aparte ya que presenta la ligereza del acto y a su vez el profesionalismo serio con que es realizado: aparentemente el juego se logra también cuando se dominan con ligereza algunas pruebas de habilidad motora y léxica que mostraban alto grado de dificultad. El juego es ambiguo en sí mismo: representa ligereza, pero puede absorber toda la aplicación humana de un sujeto que lo practica. Pensemos en el ejemplo del fútbol. Un portero busca detener el balón como si en ello le fuera la vida en un exceso de seriedad, de fuerza y emotividad aplicadas, pero tan sólo está jugando un partido insignificante en una playa con amigos inocuos.

Quien juega de manera profesional pretende mostrar facilidad

para actos complicados. El lanzador de cuchillos juega a impresionar con la ligereza que usa al aventar sus armas contra una muchacha como si no le importara la vida de ésta. En estos casos lo que se pretende es crear un ambiente artificial, ligero (la carpa de un circo) en el que se ensayan los momentos más prototípicos del peligro, la habilidad y el dominio. Ante una vida cotidiana que difícilmente presenta, con tanta claridad y orden estructurado, las situaciones de peligro y necesidad de la habilidad humana, los juegos son ambientes predestinados a sacar esas situaciones en su forma más limpia. Y en ellas el malabarista domina con ligereza lo verdaderamente difícil.

La idea de dominio ligero, descomprometido, irresponsable y hasta ilícito va también unida al verbo "jugar". "Hasta aquí llegó el juego" decimos cuando se descubre y detiene una actividad que venía funcionando y que tenía un carácter perjudicial hacia un tercero. Esto se ve más claro en: "ese hombre está jugando con tal mujer" (la está afectando, la domina y se burla de ella como lo hace un actor circense con sus habilidades). También decimos "le jugo una mala pasada" y usamos el verbo jugar en el puesto de "hacer".

Esta idea ambigua de ligereza y dominio serio de las cosas puede verse más clara en el significado que tiene para las actividades musicales y teatrales; en ella radica el primer punto de contacto con los objetivos finales de este trabajo. En inglés preguntamos: "which concert are they going to play"; o en francés para lo que nosotros denominamos "tocar el piano" se dice "jouer du piano. En el alemán "jugar" simplemente o "tocar" un instrumento musical es designado por la palabra spielen de tal forma

que en esta lengua es necesario aclarar "qué se juega", y se dice "מָה שׁוֹעֵל עִין שׁוֹל (se juega un juego). El play del inglés también funciona para las representaciones teatrales y en todos estos sentidos se habla de actividades recreativas, que muestran un grado de frivolidad (tal vez en su parte intuitiva o pasional), pero que finalmente son profesionales y definitivamente serias.

"Jugar" es también "luchar" sólo que siempre con el sentido de representación "agoral". En las lenguas semíticas el término גַּיַּג se abre hacia dos sentidos: "lucha" y "burla o risa". Es la lucha artificial, seria pero conotada en la falta de utilidad práctica. Cuando Jehova anuncia a Abraham el nacimiento de su hijo a pesar de su avanzada edad, el Genesis nos dice:

Y Abraham y Sara eran viejos, de edad avanzada; y a Sara le habían cesado ya la costumbre de las mujeres. Se rió, pues, Sara entre sí, diciendo: Después que he envejecido tendré deleite, siendo también mi señor ya viejo? (8).

En memoria de esta risa el hijo de Abraham se llamo Isaac término que encierra la poca seriedad con que Sara tomó el anuncio divino. El término en hebreo además de encerrar la idea de "risa" y de lucha artificial, presenta un sentido erótico que ya se manifiesta en las palabras de Sara. Otro pasaje de la Biblia dice:

Sucedió que después que él [Isaac] estuvo ahí muchos días, Abimelec, rey de los filisteos, mirando por una ventana vio a Isaac que jugaba al amor con Rebeca, su esposa (9).

El erotismo y el juego se relacionan notablemente como términos y resulta importante el hecho de que más que presentarse una sinonimia entre ellos el juego se aplica a esa etapa previa, parafernática que rodea al acto sexual en sí. En alemán se dice

con cierta conotación morbosa spielen al juego y a la relación sexual. Y todos los idiomas hacen una similitud entre el juego y el erotismo previo a la mera sexualidad. Fingermann afirma que entre los esquimales se le llama "reir" y "jugar" al acto sexual (10).

Hemos presentado una visión amplia del singular campo evocativo que los términos "juego" y "jugar" tienen. Más que ser una caótica palabra comodin, con multitud de aplicaciones, se manifiesta su utilidad para confrontar dos realidades que en muchas ocasiones van unidas; el aspecto frívolo, desinteresado y poco serio que genera placer imbuido en las actividades adultas, importantes, intencionadas y hasta profesionales, que no dudamos en llamar serias. Ambos polos en multitud de ocasiones se unen; en muchas actividades culturales no podemos discernir qué es lo útil por antonomasia y qué es lo parafernático cuya única motivación está en el placer o en la forma en que imita o parodia el mundo de la seriedad; en estos casos es cuando el término "juego" se presenta para resolver los problemas. Esta idea de polaridad será de enorme utilidad para la segunda parte de este trabajo.

Pero quisiéramos regresar ahora al sentido filosófico del concepto "juego" (11). Al hablar de este asunto, la filosofía se encuentra interesada por una primera característica del juego en su sentido más general: el goce que produce a quien lo practica. Es un placer especial e irreflexivo, curioso en tanto que la sabiduría popular lo ubica en un lugar marginal de la vida humana. Como una actividad que se da ocasional y secundariamente. Se supone que ponemos énfasis en las otras dimensiones de la vida y

aunque conocemos el apasionado interés del hombre por los juegos que lo pueden llevar hasta la locura (12), no dudamos en dar al juego su sentido de descanso, como descanso y ocio alegre muy contrapuesto a las actividades vitales serias.

Se piensa (13) que el juego se relaciona con el trabajo que lleva a cabo el hombre, tal y como el sueño se relaciona con la vigilia. De vez en cuando el hombre se ve en la necesidad de liberarse del yugo que las actividades serias le representan. Tiene que evadirías, relajarse y mantener una relación laxa con el tiempo que vive y donde éste último resulte desperdiciable (14). "Vivimos, nos dice Fink, en una constante bipolaridad donde alternamos los negocios con el ocio", y, aparentemente, en éste último el juego encuentra su lugar definido. Se le considera como fenómeno complementario.

Usamos a Fink más por la justificación del papel preponderante que da al juego que por sus ideas teóricas. No deja de ser su libro un ensayo de gran inteligencia, pero bastante lírico; por lo mismo su utilidad resulta escasa para aplicar el concepto de juego a determinadas obras literarias como una actitud particular, distinguible de otras intenciones que bien pudiera tener quien escribe una obra artística. Es decir que, someramente, el principal problema que de momento enfrentamos, resulta de una tautología generada al aplicar el concepto de juego a una obra sin poder plenamente distinguirlo; hablar de juego en determinada obra conllevaría el que se nos rebatiera con la afirmación de que acaso no todos los autores juegan. Por ello las ideas de la filosofía de Fink son un buen comienzo pero innegablemente pocas para nuestros propósitos. No dejamos de considerar a este autor

como un sustento de ciertos aspectos importantes:

Ante todo el juego se justifica como una materia plena de interés y con referencia notoria al quehacer humano, y por lo mismo a toda la cultura. A su vez, el juego puede ser considerado una actitud y no una forma esencial cuya presencia puede ocurrir en mayor o menor grado según el objeto analizado. Dentro de los terrenos de este trabajo, pretendemos mostrar que una parte del teatro de Tirso de Molina se caracteriza como objeto por estar notoriamente enriquecido con ludismo.

El seguimiento del trabajo de Fink nos hace conocer, de forma breve y precisa, las principales interrogantes que con respecto al juego se hacen, pero, a su vez permite enfrentar el desprecio con que se tratan los referentes de este concepto, la manera como se le margina como "petulante ociosidad o simple agregado periférico al quehacer humano" (15). Ello nos abre el camino a indagar más: queremos paradójicamente llevarlo al lugar selecto de lo serio donde radican visiones objetivas, fenómenos con causas y efectos definibles. Pensamos que sería bueno avanzar por los principales pensadores que tratan (aunque lo hagan de manera marginal) el sentido de juego, para llegar a un marco que defina este concepto de la manera más aceptable posible, para así aplicarlo a la expresión artística de un autor y usarlo como recurso de análisis acerca de la relación de éste con un momento histórico. La definición de la actividad lúdica puede ser, entonces, un método de comprensión de la actitud y la intencionalidad que se haya infiltrada en una cultura determinada. El conocer el juego servirá para conocer la expresión de quienes, ante la

falta de una explicación intrínseca mas adecuada, sólo parecen estar jugando con el lenguaje, con las ideas, con su vida misma sin buscar algo más allá.

Sección 2

Juego y dominio.-

Platón habla del juego en el último de sus diálogos, en uno de los menos difundidos por haber sido puesta en duda su autenticidad por muchos años: *Las leyes* (16). En un intento por reflexionar sobre las legislaciones, de manera más práctica, sin el idealismo de *La República* Platón defiende la existencia del juego atractivo, placentero contra aquellas ciudades que lo prohíben como placer porque, supuestamente, amanaera, amedrenta y esclaviza el espíritu.

Según el Lacedemonio y el Cretense que participan en su diálogo la educación humana debe tener su fin en la guerra, ya que, en la paz se presenta el riesgo de la corrupción por placer. Para ellos se debe frecuentar situaciones dolorosas y evitar las placenteras.

Megilus.- La ley ha desterrado de todo el país lo que puede dar a los hombres ocasión para entregarse a los excesos del placer de la intemperancia y de la brutalidad. Y así en los campos y en las ciudades dependientes de Esparta no verás banquetes, ni nada de lo que es consiguiente a ellos y que excita en nosotros el sentimiento de toda especie de placeres. (17)

A esta idea Platon contrapone una teoría que hace ver el placer y el dolor como dos entidades inseparables: dos caras de la misma moneda. Lo que importa ante dichos entes es el "dominio" que tengamos sobre ellos. Es tan grave fallar en el dominio del dolor como fallar en el del placer, porque en ambos casos existe el peligro de ser "esclavo" de aquel que no se haya aprendido a dominar. Es necesario, entonces, legislar y ejercitarse tanto sobre el dolor como sobre el placer.

El Ateniense, la voz de Platón en el diálogo, afirma que el juego es justamente el placer que no es nocivo a la sociedad. Lo reconoce como algo que no manifiesta fuerte utilidad, verdad, ni cosa parecida, ni, por otra parte, produce ningún daño, antes no tiene otra razón de ser que el deleite que le acompaña (18). Y el resultado inmediato de esta reflexión es un límite que divide el placer indómito propio del vicio, ("intoxicante" le llama él) y aquel placer que se goza sin perder el dominio de uno mismo. Juego resulta ser un placer donde yo soy el que quiere gozar y donde yo controla dicho goce.

Con esta manera de ver el juego, Platón toma una postura que busca la faceta de moralidad que los juegos puedan tener. Más aún quiere independizar al hombre a través de lo que él llama "dominio de sí mismo", que estaría por encima aun del dominio de las cosas exteriores. Es importante hacer notar que ahora el juego toma valor de ejercicio para futuras situaciones sin importar si son propias de guerra o de paz, pero, por encima de todo, el juego se dirige a educar al sujeto que juega y lo hace más libre hacia sí mismo, le permite conocer y superar los límites que están dentro de su propia naturaleza.

A partir de ese punto Platón se refiere a múltiples virtudes que el juego presenta en el campo de la educación, como serían el desarrollo del amor al conocimiento, la moralidad en la religión y la obtención del favor de los dioses y, en general, el goce en torno a las actividades que el hombre virtuoso, en términos prácticos, debe realizar. Entre todo ello lo que más nos importa resaltar es el sentido que Platón da al juego como dominio interior, como autoconocimiento, del hombre con respecto a lo que le es placentero.

Para que el alma de los jóvenes no se acostumbre a sentimientos de placer o de dolor contrarios a la ley y a lo que ésta recomienda, y que antes, bien en sus gustos y aversiones acepte o deseché los mismos objetos que la ancianidad, se han inventado con esta mira los cantos, que son verdaderos encantamientos, destinados a producir esta conformidad de que hablamos. Y como los jóvenes no pueden sufrir nada que sea serio ha sido preciso disfrazar estos encantamientos con el nombre de juegos y de cantos y de esta manera hacerlos aceptar (19).

En conclusión el juego es para el filósofo griego un ente de importancia inferior al concepto de placer. Es un generador de placer donde su mantiene el dominio del sujeto sobre el placer que se causa a sí mismo.

Sección 3

Juego desvirtuado.

Para continuar la posición filosófica antigua, que con respecto al juego se manejaba, mencionaremos a Aristóteles. Tan solo como

contrapartida a la anterior idea de Platon, queremos presentar teorías que al respecto formula este autor. Sus reflexiones en torno a lo lúdico se encuentran realmente diseminadas en su obra, aunque el tema se trate con mayor amplitud en la *Ética*, libro X, y principalmente en la *Política*, libros VII y VIII. Más aún, tampoco para Aristóteles el asunto del juego llega a ser lo suficientemente esencial como para merecer un trato directo; se habla de él en forma subordinada dentro de estudios sobre educación y moral.

El concepto de juego va, para Aristóteles, unido al análisis de la música que se maneja como una de las cuatro materias básicas para la educación del hombre: "cuatro son las materias que se acostumbra enseñar: lectura y escritura, gimnasia, música y a veces, en cuarto lugar dibujo" (20). Es la música la única actividad educativa donde el autor puede ver una finalidad en sí misma: la ausencia de una función exterior determinada y de ahí su unión con el concepto que maneja de juego. Aristóteles nos dice que la música fue incluida por ser "un pasatiempo en el ocio"; "por estimaría el divertimento de los hombres libres" (21).

A la música, Aristóteles adjudica dos posibles vertientes separadas: por un lado el puro "entretenimiento" que otorga durante las horas de trabajo a quien la escucha, y, por otra parte, su función como "medio" educativo (una especie de libro amplio donde se encuentran conocimientos, se adquieren aptitudes morales y se genera virtud). Esto no es más que el resultado de una división tajante entre tipos de placeres: el placer del

entretenimiento, que permite recuperar energías perdidas en el trabajo (placer, según Aristóteles, que es falso y propio de los juegos). y, en otro sentido, el placer verdadero que se encuentra en las actividades que realizamos durante el ocio. Nos dice:

Gourre también que los hombres hacen de la diversión un fin, sin duda porque el fin de la vida implica placer, aunque no un placer cualquiera y al procurar este último lo confunden con aquel otro (22)

Para Aristóteles, el trabajo tiene como único fin el conseguir esos momentos de ocio que dedicamos a cultivar ocupaciones más elevadas siempre propias del espíritu.

Cuando Aristóteles se pregunta qué hacemos durante el ocio, contesta:

Seguramente que no jugar, porque entonces el juego sería, necesariamente, el fin de la vida, lo cual es imposible. Los juegos, en efecto, deben practicarse más bien en conexión con el trabajo -porque el hombre que trabaja, necesita descanso, y el juego es para descansar" (23)

El placer de un juego es falso y sólo lleva ese nombre porque apenas se parece al placer de la dicha verdadera que se halla en el ocio y en la alta racionalidad que practicamos durante éste. Así, el juego, para este pensador, se aplica hacia manifestaciones humanas de segundo orden, exteriores al espíritu, propias de los trabajos manuales y sólo sirve como reparador de lo que dichos trabajos quitan.

Envilecedores han de considerarse los trabajos, oficios y disciplinas que tornan a un hombre libre, en su cuerpo, en su alma o en su inteligencia, incapaz para la práctica y actos de la virtud" (24).

Es simplemente un retorno a un estado de ánimo descansado en el que puede iniciarse lo que verdaderamente tiene sentido: las

actividades del alma durante el ocio. Ni siquiera Aristóteles le otorga al juego un valor pleno en la educación porque considera ésta un proceso doloroso por antonomasia que no da cabida a ese placer lúdico y falso que bien podría desviar el auténtico sentido de la vida humana.

No es difícil ver que la educación de los jóvenes no debe tener por fin el juego; no se aprende jugando, sino que el aprendizaje va con el dolor (25).

Nos enfrentamos a una primera posición que delata al juego como apenas un compensador de aquello que estorba al hombre: "su trabajo manual". Esta posición es divergente de aquella de Platón; excluye la posibilidad del deleite corporal y habla de una racionalidad contemplativa donde la seriedad abunda y donde el juego nunca entra.

Nuevamente, el estudiar a Aristóteles nos presenta el problema de la valoración de lo lúdico. Nos parece importante rescatar que, ya sea pasatiempo culto o juego infantil, el juego resulta ser moralmente valioso en tanto que sirva al espíritu propiamente; cuando se dirige al aspecto exterior o propio de la actividad manual toma un papel secundario o hasta llega a desligarse totalmente.

Como puede notarse, el pensamiento antiguo dedica tiempo al estudio del juego como algo notoriamente subordinado a una moral, principalmente educativa. Se pregunta si el juego es bueno, malo, útil o carece de función (en esto último aporta ideas interesantes para este trabajo porque le da sentido de actitud contrapuesta a la vida seria). Pero a pesar de estas rescatables ideas en torno al juego, falta llevar a cabo todo otro campo de preguntas:

¿cuándo ocurre el juego, ¿por qué y cómo es? Eso conlleva la afirmación de que faltan reflexiones acerca de la actividad lúdica por sí misma. Justamente fue esto lo que observó, crítico y trató de resolver Johan Huizinga.

Entramos entonces a un nuevo tipo de teorías sobre el juego, donde el estudio se aplica a este concepto entendiéndolo casi como una esencia; ya no más como una partícula sometida a crítica en su utilidad para la moral o el desarrollo del hombre. Huizinga dice:

Todas estas explicaciones tienen de común el supuesto previo de que el juego se ejercita por algún otro móvil, que sirve a alguna finalidad biológica [...] Las respuestas que dan en modo alguno se excluyen. [...] Pero de esto se deduce que no son sino explicaciones parciales, porque, de ser una de ellas la decisiva, excluiría a las restantes o las asumiría en una unidad superior. (26)

Ya que hemos tomado la línea del juego dentro de la educación quisiéramos continuar hacia la definición que más nos atañe para el presente trabajo. Huizinga buscó resolver la disparidad entre los dos filósofos suponiendo un malentendido semántico. Aparentemente Aristóteles habla del juego como juego de niños y, en cambio, entiende los pasatiempos que se practican durante el ocio con el mismo significado que para Platón tiene el juego en general. Esta es una buena solución, pero nosotros no podemos determinar al respecto. Lo cierto es que Aristóteles nunca ve una justificación elevada para referir sus ideas hacia el juego. Simplemente éste funciona como compensador de limitantes del espíritu humano; el juego sirve en tanto que permite que el hombre descansa de las obligaciones naturales que le quitan

tiempo para el cultivo de su mente.

Por otra parte, en esta sección, se nos ha abierto el camino hacia la presentación de estudios plenamente dedicados al juego que llevan su origen en la gran afirmación de Huizinga, quien claramente observó la falta de una valoración individual y detallada del concepto; eso será materia de otro capítulo.

NOTAS AL PRIMER CAPITULO

- 1.- Gonzalo Torrente Ballester. El Quijote como juego Anagrama. Barcelona. 1983. pag. 113. (El subrayado mío).
- 2.- Ibid. pag. 77.
- 3.- Ibid. pag. 83.
- 4.- La forma más pura de referirnos al adjetivo que expresa lo relativo al juego es lúdico como un derivado del adjetivo latino lúdicer, lúdica, lúdicum que da el sustantivo lúdium, i. Este fue usado para los espectáculos romanos. De él hace derivar Corominas (Diccionario etimológico) la forma "lúdico". Sin embargo el adjetivo latino proviene a su vez de ludus i, y el cultismo hace la confusión con el tan usado "lúdico". A excepción del diccionario y el libro 2000 años de literatura de Raul H. Castignino, los demás libros usados para la realización del presente trabajo manejan con facilidad la palabra lúdico sin la "r". Las traducciones tampoco se inclinan por la forma "lúdico". Por ello hemos decidido, con conciencia del hecho, usar siempre lúdico.
- 5.- Esta cita puede encontrarse en el fragmento 52 de Heráclito, Los Presocráticos. Fondo de Cultura Económica. México. 1982. La traducción española de Juan David García Bacca dice: "El tiempo, niño es, que juega con chinitas sobre ese reino del niño que es el tablero".
- 6.- Philosophie im tragischen Zeitalter des Griechen. En la versión española se lee: un nacer y perecer, un construir y destruir, sin ningún sentido moral, en inocencia eternamente idéntica, caracteriza en este mundo únicamente el juego del artista y del niño" (pag. 352); y "El universo es el juego de Zeus" (pag. 350). Friedrich Nietzsche. - Obras completas El origen de la tragedia La filosofía en la época trágica de los griegos. Poseidon. Buenos Aires. 1921.
- 7.- Eugen Fink. El oasis de la lricidad. UNAM. México. pag. 29.
- 8.- Génesis 18
- 9.- Génesis 26
- 10.- Para confrontar estas ideas, vease Gregorio Fingermin. Capítulo I "Edades y conceptos del juego" en El juego y sus proyecciones sociales. El Ateneo. Buenos Aires. 1970. pag. 37 - 50. Así como Johan Huizinga. "El contenido de juego y sus expresiones verbales en Homo Ludens. Alianza Editorial.

México. Buenos Aires. 1984. pag. 50 - 53.

- 11.- En este caso seguimos los pensamientos de Eugen Fink quien dedica una obra directamente a tratar el tema del juego; sus ideas sobre el placer son compartidas por otros; como veremos son similares a las de Fingerman, Kant, Platón.
- 12.- Se puede pensar en la cantidad de tragedias que el libro el deporte rey de Desmond Morris presenta como consecuencia del futbol y que lo llevan a afirmar con respecto a este deporte: "el problema reside en que todo juego que te da calor puede llegar a quemarte los dedos" p. 204.
- 13.- Como tal lo expresa Fink.
- 14.- Desde este momento se nos presenta una primera posible interrelación entre la cultura barroca caracterizada -- más tarde así se verá-- como época de lujos y gastos excesivos propuestos para la evasión.
- 16.- Vid. Frederick Copleston. Historia de la filosofía. Vol 1. Grecia y Roma. 6ª edición. Ariel. México. 1983 p.147. "Ya en la antigüedad se formularon sospechas respecto a algunos de los Diálogos [...] Parece que Proclo no sólo rechazaba como inauténticos el Epinomis y las Cartas, sino que llegaba a negar la autenticidad de las Leyes y República
Cfr. Ibidem. pag. 149: "Las Leyes pertenece sin duda a la vejez de Platón mientras que la República es obra de un periodo anterior. Pues bien no sólo decrece notoriamente en las Leyes el vigor dramático, sino que se encuentran además modalidades lingüísticas que habían sido introducidas por Isócrates en la prosa ática y que no aparecen en la República."
 - 17.- Platón. Las leyes (637 a) Porrua (Sepan cuantos... 139) México, 1970. Pag. 23.
 - 18.- Es interesante confrontar cómo Platón intercala como conceptos semejantes las ideas de cantos y juegos. En diferentes párrafos da un sentido especial a la música que vale la pena mencionar. Véanse estos pensamientos: "Estoy conforme con el vulgo en que es preciso juzgar de la música por el placer que causa, no precisamente al primero que llega, sino que la música más preciosa es aquella que más agrada a los hombres de bien que estén por otra parte suficientemente instruidos" (Ibidem. pag 39); y más adelante dice: "que el objeto de todos los coros [...] debe de ser en cierta manera encantar el alma de los niños mientras es tierna y dócil, repitiéndoles, sin cesar, las bellas máximas que acabamos de exponer, y muchas más que podrían ahadirse" (Ibidem. pag. 43).
 - 19.- Platón, 659 (pag. 39).
 - 20.- Aristoteles Política. 1337 b. UNAM (Bibliotheca scriptorum graecorum et romanorum mexicana). México. pag. 19.

- 21.- Ibid. 1338 b (pag. 259) (Cap. III)
- 22.- Ibid. 1339 b (pag. 243)
- 23.- Ibid. 1337 b (pag. 237)
- 24.- Idem.
- 25.- Ibid. 1339 (pag. 242) (cap IV)
- 26.- Huizinga. op. cit. pag. 13.

CAPITULO II

TEORIAS BASE SOBRE EL JUEGO

Sección 1

JUEGO COMO FORMA.

Tenemos que hablar de un libro base en el esfuerzo por definir cabalmente lo que es juego. Johan Huizinga escribió HOMO LUDENS en un intento por cubrir una falla en todas las apreciaciones sobre el juego que conocía. Según este autor nadie había tratado el problema de la esencia misma del juego. La búsqueda por parte de Huizinga se encamina a desligar el acto lúdico de las definiciones que lo ^{se}casillan dentro de alguna funcionalidad: fisiológica, biológica, psicológica o moral, y todo parece indicarnos que cualquier visión anterior a su obra podría ser criticada por esto. Con ello atribuye al juego un sentido fuera de toda materialidad.

Así, Huizinga valora "lo lúdico" como un pleno concepto metafísico que se aplica a todo aquello que desborda las funciones vitales sin perder su sentido. Este autor no reconoce al juego como un producto social o biológico, sino que lo supone

anterior a toda cultura y más allá de las necesidades fisiológicas. Supone que esta actividad se desliga de la periodicidad característica de todas las otras actividades humanas; a cambio de esto, el juego tiene un espacio y un tiempo independientes de la realidad circundante y creados por el hombre como contrapartida al caos que su medio ambiente presenta.

"Todo juego es antes que nada una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo de un juego. Ya este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. (27).

El juego es entonces una actividad que "crea" realidades "excepcionales" como defensa al caos cotidiano; que puede practicarse cotidianamente sin perder su excepcionalidad de circunstancias y que ante todo no presenta ninguna funcionalidad extrínseca a sí mismo. Por ejemplo Huizinga nos dice:

"dentro del campo del juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden" (28).

Y más tarde concluirá:

el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente. (29)

Pero de momento, no es nuestra intención profundizar plenamente en las ideas de Huizinga sin aclarar cuál sería el principal defecto de su teoría que la hace poco aplicable dentro de nuestro plan de trabajo. Existe una tendencia formalista desfavorable en Huizinga que surge a partir del giro que este autor da a sus conceptos para enbonarlos con su idea de cultura.

El problema comienza con el concepto de "reglas" que Huizinga maneja y que surge de la única idea causal que brevemente expresa acerca del juego: el poner orden a un caos exterior y cotidiano. Las reglas (según él inherentes al juego mismo) producen orden al "obligar a" los seres humanos a sacrificar su actividad individualista autárquica y, así, dar sentido al "agrupamiento social". Es, a su vez, la regla un orden modificable constantemente: surge, piensa el autor, del equilibrio necesario entre una dinámica de lucha propia de la esencia humana, que él llama "espíritu agonal" (30). Por lo tanto siempre habrá gestación de nuevas formas de regulación en estas actividades excepcionales (los juegos y la misma actividad cultural que él considera lúdica) que más tarde serán representación previa de las instituciones seriamente sociales y regularán la vida en aspectos necesarios. Las siguientes palabras son muy reveladoras:

Aquí reside otra propiedad importante del juego: el éxito logrado en el juego se puede transmitir en alto grado del individuo al grupo. Pero hay otro rasgo todavía más importante: en el instinto agonal no se trata, en primer lugar, de la voluntad de poderío o dominación. Lo primario es la exigencia de exceder a los demás, de ser el primero y de verse honrado como tal. (31).

Esto se explica dentro de un sistema que hace corroboraables los resultados de la competencia por su carácter definido espacio-temporalmente y por la presencia de reglas. La idea de que todo juego tiene reglas es ampliamente criticada por Jean Duvignaud, porque no es más que una manipulación de las características externas de los juegos para que este concepto embone perfectamente como origen de toda la cultura. Duvignaud comienza diciendo: "pero al punto Huizinga limita el alcance de su análisis

sis, cuando afirma que <<todo juego tiene reglas>> (32), y en general podemos sintetizar la crítica al filósofo holandés en el siguiente hecho: rápidamente Huizinga buscó las semejanzas formales entre su teoría de juego y casi la totalidad de las actividades culturales del hombre. Si la guerra presenta espacio y tiempo creados especialmente para ella, un cuerpo de reglas determinado y algunas características formales más, entonces, Huizinga supone, la guerra es juego o tiene su origen en éste.

Huizinga amplió exageradamente su primer concepto de juego y giró totalmente su visión por un camino particular donde se tipifica al hombre como un ser con una distinción privativa diferente a las ya conocidas: ya no será *homo sapiens*, *homo faber*, *homo social* sino *homo ludens* (33). A cambio de esta idea antropológica Huizinga generalizó el juego para igualarlo con todas las actividades culturales básicas. Todo resulta, viniendo así, un juego; el hombre únicamente juega, pero entonces aquellos aspectos excepcionales pierden de inmediato esta característica y se hace de toda la estructura humana misma un juego. El juego deja de ser lo innecesario, lo artificial e inmotivado y se convierte absolutamente en lo cotidiano. Ello resulta de ver solamente lo formal tanto del juego como de la cultura y, así, igualarlo.

En este último aspecto nos estamos adelantando un poco, pero si queremos dejar claro que un seguimiento ciego de la visión de Huizinga nos lleva a un abismo de apariencias sin salida. Ante todo, en Huizinga, hay una idea del juego que se ubica particular y únicamente como origen de las formas complejas de cultura y que sólo tiene vinculación estrecha con las formas primitivas de

ésta. Así, aquellas manifestaciones humanas más avanzadas (de momento) quedan separadas del juego en tanto que tienen una intencionalidad distinta, aunque según este autor su origen sea común en lo lúdico, (ésto último entendido como una esencia). Una posición así nos permite justificar mejor la existencia del juego, ubicarlo, valorarlo como un origen lírico de todo, mas no nos acerca verdaderamente a una definición cabal del juego en el presente y en relación directa a la actitud que el ser humano tiene como sujeto cuando se relaciona con su medio a través de lo que llamamos un juego.

Junto con este aspecto, como vemos poco útil para nuestra labor, queremos rescatar otro sentido manifiesto que Huizinga da al juego en su libro Homo ludens. En todo momento este autor relaciona el juego con el espíritu "agonal" (luchador) propio del ser humano. Una tendencia constante a entrar en competencia con otros humanos, y sobre todo con el exterior, caracteriza el surgimiento del juego. Huizinga piensa que la demostración de la superioridad o el dominio sobre lo que nos rodea materialmente es casi imposible en la realidad misma por su propia complejidad, por su caos. Mas aún, suponemos que dicha dificultad se acentúa en un medio exterior determinado que no nos permite desarrollar plenamente nuestro deseo de lucha. Si Huizinga plantea el surgimiento del juego como un mecanismo para poner a prueba nuestro deseo de dominio y sobresalir en terrenos y tiempos definibles que la realidad misma no posee, creemos que en épocas que limitan más el desarrollo pleno de este espíritu humano la actitud lúdica se refuerza.

La razón por la que de inmediato subrayamos esta idea se verá clara más adelante. El barroco, momento literario al que pertenece Tirso de Molina, corresponde a una época de crisis y limitaciones. La creación lúdica de terrenos y tiempos donde se desarrolle más libremente el espíritu de dominio humano es factible en este momento histórico.

Una realidad limitante del deseo agonal trae directamente realidades simbólicas donde éste deseo pueda actuar (34). La lucha se da entonces, a través del juego, con un tiempo, espacio y demás características que la hacen más definible. Por ello es importante aclarar que entiende Huizinga por realidad limitante: para este autor no es posible la reducción del espíritu agonal en determinadas épocas, pero sí, por el contrario, la limitación a las formas determinadas de expresarlo. Esto último ocurre cuando no hay metas de valor colectivo, no hay espacios de competencia propios a la vida común; esta crisis genera la proliferación de espacios, metas y demás características propias al campo lúdico que Huizinga en ocasiones llama "sacral".

Hemos hablado de que Huizinga comete una falta en términos de excesivo formalismo en su visión de juego y cultura y que por lo mismo no cumple de lleno su objetivo de hablar del juego desde su esencia misma sino desde una apariencia exterior que él le adjudica. Es, entonces, nuestra obligación buscar más allá porque, si bien Huizinga desvincula el concepto juego de funcionalidades prácticas abundantes en los filósofos antiguos, tampoco cumple satisfactoriamente sus objetivos. Tal vez se excede suponiendo que existe una esencia del juego, sin limitarse a considerarlo más bien solo una actitud o un calificativo. Nuestra inves-

tigación nos permitira saberlo (35).

Sección 2

Juego y psicología.-

Bien hemos dicho que el término juego connota un aspecto peyorativo. En gran medida ello se da en la relación juego-niño que inmediatamente se realiza en las mentes de quien escucha la palabra. Los asuntos de los niños son catalogados como poco maduros, se les menosprecia. Los juegos se constituyen como un espacio de la mente, misterioso en su origen, pero de una falta de utilidad práctica. Sin embargo, queda como base del acercamiento al juego, la preocupación humana por la psique infantil.

En un principio la psicología a éste respecto presenta una dicotomía muy interesante. La teoría de Spencer dada en *Principles of psychology* entiende que el juego surge como imitación o parodia posterior a las "actividades serias" del trabajo humano. Por una línea distante, esta idea es enfrentada por el biólogo Karl Groos quien concibe lo lúdico como una imitación previa, como un ensayo de las conductas que más tarde un ser, en estado adulto, realizará con todo el pragmatismo de la vida seria.

El primer caso establece que la actividad seria es simplemente compensada con el fenómeno lúdico con mínima transcendencia; en gran medida el juego revaloriza lo serio en la dinámica, más aceptable en momentos determinados, de relajación y descanso.

En el segundo caso, la vida seria no es independiente del

juego (ni siquiera en el mundo de los animales) ya que éste otorga sentido a las capacidades humanas en tanto que llegan a su plena madurez por su acción preparatoria. Esto ocurre en una secuencia de constante perfeccionamiento sobre la cual lo lúdico dirige su dominio.

Las ideas de Groos son además importantes por ser de los primeros escritos plenamente dirigidos al concepto juego, como disertación científica que encontramos en la historia. Su seguimiento es un hilo que de una u otra forma se introduce e influye los escritos que con intención científico-psicológica estudian el juego. La base de la teoría de este autor se halla en la observación de los animales en quienes puede verse multitud de ejercicios o ensayos de los instintos útiles para la vida. Por ejemplo, el aletear durante una primera edad por parte de un pichón. Así, en resumen el juego es un preludio de la vida seria.

Es una idea excesivamente utilitarista acerca del juego. Mas aún, es un esquema que pretende explicar el "para qué" del juego sin aplicarse por considerarlo obvio, directamente a la relación no intencionada que hay entre quien juega y el juego mismo. Por ello aquella teoría de la energía sobrante de Spencer sigue haciendo mella en nuestro trabajo y verdaderamente no podremos conciliar las ideas hasta la próxima sección.

Karl Groos es un autor superado. Lo afirman los psicólogos del juego, quienes revisan a Groos y más tarde dan sus propias interpretaciones. Por ejemplo, el psicólogo argentino Rodolfo Senet utiliza las ideas de Groos para determinar una función rígida y aquillosada del juego que se sustenta en el mejoramiento

fisiológico y casi únicamente en las funciones motoras en detrimento de las intelectuales (36). Esta teoría se constituye como un extremo de la visión funcionalista que sólo supone un preejercicio en la actividad lúdica: todo juego hasta los más puramente imitativos son dentro de este polo un ejercicio de alguna actividad adulta "seria"; la imitación de un perro, por ejemplo, resulta ridículamente el ejercicio que hace el niño para ser actor cómico. Buscar este tipo de similitudes mágicas es en sí intrascendente.

En resumidas cuentas la idea de la preimitación de Groos está presente en todo análisis psicológico del juego, pero es curioso que sus características funcionalistas sesgan los demás estudios. Esta problemática ya existía en un psicólogo como Hervey A. Carr quien se asemeja a la línea de Groos al estructurar una visión aun más funcionalista cuando afirma que los adultos juegan por la necesidad de conservar aptitudes aprendidas previamente. La reelaboración de estas actividades, con un juego, no se debe a la parodia, al descanso, sino simplemente al ensayo con la pretensión de no olvidar. Por otro lado, entiende que el juego también "funciona" como un canalizador de las tendencias humanas negativas. Es decir que ciertos impulsos destructivos o en general humanos, pero antisociales, pueden ser canalizados por medio del juego en una dirección no perjudicial para el ascenso general del ser humano (37).

Todas éstas son ideas excesivamente funcionalistas acerca del juego; poco ayudan para una explicación del análisis literario que buscamos hacer para encontrar un sistema de creación lúdica en el don Gil de las calzas verdes. En un extremo o en

otro conllevan la misma problemática de Huizinga: arreglar artificialmente la realidad para, así, justificar prácticamente una actividad mucho más natural como es el juego. Para el fin del análisis de la comedia teatral de Tirso nos encontramos con que el QACA QUE tan acendrado discrimina el sistema formal que sustenta, como veremos la obra. La creación lúdica se logra compartiendo en cada momento la motivación y la inmotivación lugares alternativos. Por ello nosotros no abandonamos las ideas liberadas de intencionalidad práctica iniciadas por Spencer.

Con el psicoanálisis, Freud percibe una idea de juego más tranquila; lo ve con naturalidad como una de las tantas conductas humanas. Sin embargo su análisis es de hecho pragmático por otra línea: es terapéutico. Busca ver el juego como una ventana de luz hacia el inconsciente, su líbido y sus impulsos amorosos o destructivos. A fin de cuentas el juego "sirve" para otorgar un diagnóstico. La idea de juego para el psicoanálisis se diluye al estar supeditada como símbolo expresivo, a otros aspectos conductuales o a sus respectivas terapias. En cierto modo, diremos, los juegos nunca dejan de ser pensados con utilitarismo. La principal crítica a estas ideas está en que se pretende interpretar los juegos y no conocerlos. Son símbolos de una parte oculta de la mente.

De todas formas, el psicoanálisis plantea un hecho importante. La relación entre un símbolo, en este caso el juego, y un hecho simbolizado, una actividad seria: presupone un placer igualmente percibido en ambos polos. Se juega, en la línea psicoanalítica, por la posibilidad de repetir un momento placentero.

Ahora nos encontramos en un visión que ve el juego como imitativo, como un postejercicio. La actividad fuera de toda intención lúdica queda cargada de placer por sí misma en su dinámica interna. Tenemos una justificación interna del juego.

De momento no podemos continuar la explicación de cuáles serían esas motivaciones *in situ* que presenta el juego fuera de toda intencionalidad porque en definitiva la visión psicológica no nos lo permite (pretendemos extrapolar los principios que estas materias alejadas aportan para un tipo de análisis literario). En general sólo encontramos un momento en que el psicoanálisis desarrolla la idea de un juego sin funcionalidad terapéutica y corresponde a las ideas de Freud sobre la comicidad. Estas ideas encontraran su desarrollo a su debido tiempo (38).

Los psicólogos, atrapados en la justificación de uno o otra función para el juego, presentan los dos polos señalados. Ya sea que se inclinen por ver en el juego un ensayo de actividades posteriores o por el contrario una imitación de la seriedad preexistente. Sin embargo hay una postura que bien podría englobar estos polos, y corresponde a un estudio plenamente dedicado al juego en los niños de Jean Piaget.

No pasaremos a analizar a este autor que merece una sección aparte sin establecer un hecho curioso. Tal vez la psicología, por el momento no nos ha ayudado a entender el concepto que buscamos pero existe un libro, terapéutico claro está, que por su título llama nuestra atención. Se llama los juegos que todos jugamos del doctor Erick Berne (39). El libro no busca decir que es juego como conducta humana pero sí nos define un campo de acción para entender la realidad y sus sistemas donde se utiliza

la palabra "juego". En cierto modo hasta establece una mejor interpretación de aquello que es jugar.

La teoría del doctor Berne a grandes rasgos pretende establecer los roles que los humanos en nuestro trato social establecemos y observa juiciosamente que a pesar de que nuestra conciencia no desee aceptarlo, dichos roles se estructuran de manera especial: se complementan y buscan configurar situaciones que podemos llamar universales. La mayor pretensión de este libro consiste en dejar claro en la conciencia de sus lectores el hecho de que de una u otra manera todos jugamos en sociedad ya que funcionamos como piezas que embonan al relacionarse con otros.

Si bien una mujer se queja de que su marido bebe en exceso, el doctor Berne demuestra que ella juega su papel complementario al alcoholismo de su marido. Ella solapa su manera de beber, lo utiliza para obtener dinero o simplemente juega el papel de mujer quejosa para su hombre borracho; también esta función la puede realizar un cantinero o un amigo. El principal sistema de relaciones complementarias a que juegan los hombres sería en términos muy generales el siguiente: una posición "de niño" para cada posición "de padre"; es decir que ante actos paternales (conjunto que incluye innumerables manifestaciones autoritarias, dogmáticas, tradicionales, rígidas, sociales, etcétera), practicados por alguien, se confronta a "jugar su rol" un conjunto de actos infantiles (este otro conjunto incluye la rebeldía, la imprudencia, la falta de racionalidad, la innovación ilógica, etcétera).

Jugar es para el doctor Berne tomar un "papel" con relación a las actuaciones que nos rodean y complementarlas. Curiosamente

Tirso de Molina en su don Gil, como veremos, colocó personajes que se contestan en roles igualmente complementarios. Ahora bien, jugar no es algo malo para este psicólogo, se puede jugar bien o dafinamente mal según el grado de conciencia con respecto a nuestros propios roles, situación que a su vez supone el grado de libertad para manejar dichos roles y romperlos cuando llevan a conductas perjudiciales. Parte de nuestro tabajo pretende decir que este grado de conciencia existe en el creador literario de las obras manifiestamente lúdicas como lo es el don Gil. Dicho estado de libertad o conciencia sería el llamado estado "adulto" en el que se puede jugar a ser padre o hijo según sea más conveniente, y también en el que se permite romper con la tradicionalidad o seguirla según sea mejor para el desarrollo (40).

En resúmen la teoría del doctor Berne plantea que lo importante para un psicólogo en relación al juego está dado por la capacidad del sujeto para controlar sus juegos (roles en sociedad) o, por el contrario, el estado enfermizo que se da cuando los juegos nos dominan. Hay juegos "buenos" y juegos "malos" según generen conductas perjudiciales para la vida; lo patológico está en no poder liberarse a través de la concientización de dichos juegos. Los buenos juegos llevan a los hombres a enormes estados de desarrollo, los malos a las más anquilosadas actitudes negativas. Pero siempre un juego es una pieza de correspondencia entre elementos donde unos con otros conforman una unidad completa. Jugar es entonces complementar el rol de otro para que ambos literalmente "entren en juego" (41).

Esta es una visión sencilla, basada en casos específicos de conductas generales muy frecuentes en nuestra sociedad, pero se

significa muchísimo por el sentido de conformación de un universo a través de partes confrontables que usaremos plenamente en este trabajo. De momento pasemos a analizar las ideas de Piaget que se aplican a un nivel más complejo de la existencia del juego.

Sección 3

Juego y símbolo.-

El libro *La formación del símbolo en el niño* de Jean Piaget, bien podría ser entendido como una de los más precisos acercamientos hacia una definición científica del juego. Las implicaciones de este libro son enormes; pero resulta curioso el hecho de que Piaget mismo limitó los alcances de su obra. Desde un principio sus objetivos están fuertemente marcados y se fundamentan en una tesis única: demostrar la existencia de un pensamiento simbólico e intuitivo en el niño que precede otras formas de conocimiento; entre éstas se halla el lenguaje verbal. Así pues, todas las implicaciones que se alejen notablemente de esta idea se entenderían como evocaciones del libro mas no tratadas profundamente por él mismo. De todas formas Piaget lleva a cabo una revisión sustanciosa de trabajos anteriores al suyo que se caracterizan por estar dirigidos a la psicología de los niños primariamente; por esto último dichos trabajos difícilmente entran en nuestros objetivos.

El trabajo de Piaget también se dirige únicamente a determinar las funciones que tiene el concepto "juego" en el desarrollo

del conocimiento infantil y no pretende definir el juego como un ente absoluto, cosa que sí buscaba hacer Huizinga. Piaget explica al juego en su función para estructurar una capacidad simbólica en el hombre en su etapa de desarrollo y posiblemente en etapas posteriores.

Para comprender la explicación de Piaget debemos delimitar ciertos conceptos. Suponemos una dicotomía entre el niño (sujeto) y el mundo que lo rodea (objetos reales y su función que es resultado de la socialización) que exige una "adaptación" del sujeto. El grado en el cual un sujeto se halla adaptado Piaget lo llama "adaptación actual" y, por sí misma, ésta se desarrolla constantemente en busca de un estado superior y a través de dos vías: la imitación y el juego. A su vez existen dos procesos (que se desprenden de los anteriores) para lograr la adaptación: si la mente y el cuerpo del sujeto se modifican para entrar en contacto adecuado con el mundo tenemos el "acomodamiento"; si, de manera diferente, el sujeto modifica al mundo a través de reproducirlo simbólicamente y crea con su imaginación objetos subjetivos acerca del mundo que entran en contacto preciso con él, tenemos la "asimilación".

acomodación = el sujeto se adapta al mundo

asimilación = el mundo se asimila al sujeto
toma forma de símbolo

Piaget en un momento explica esto con palabras ilustrativas:

Se encuentran efectivamente, en todas las etapas de la inteligencia, la acomodación y la asimilación, pero cada vez mejor diferenciadas y se vuelven, por consiguiente, cada vez mas complementarias en su reciente equilibrio. En el pensamiento científico, por ejemplo la acomodación a lo real no es otra cosa sino la experiencia,

mientras que la asimilación es la deducción o incorporación de los objetos a los esquemas lógicos y matemáticos. (42)

También debemos decir que Piaget se mantiene en un marco muy seccionado en etapas de desarrollo del niño donde resaltan tres grupos de juegos generales: los "juegos senso-motores" que corresponden a la etapa de desarrollo del mismo nombre, los "juegos simbólicos" (los más útiles para su trabajo) y los "juegos de reglas" que son simplemente reminiscencias de los juegos infantiles en el mundo de los adultos.

El juego está presente desde el día en que nace el sujeto, pero es difícil localizarlo y distinguirlo; Piaget supone que el juego surge cuando, por ejemplo, un niño ya no balancea algo para ejercitar su brazo sino por el puro placer funcional de balancearlo y sentir el gusto de dominar su cuerpo y poder balancear algo sin otra finalidad. En este momento se está dando el primer grado de supremacía de la "asimilación" sobre la "acomodación". Esto último significa que el juego es un polo donde el hombre siente el placer de asimilar las cosas a su Yo. La mejor manera de que algo se asimile al Yo en detrimento de la acomodación es el juego que genera "simbolismo".

A partir del esquema simbólico, se muestra la función global del juego tal cual. En efecto, ¿por qué al niño le gusta dormir, lavarse, balancearse, transportar un pajarito, etc.? Dormir y lavarse no son juegos, pero al ejercer simbólicamente estas conductas se convierten en ello inmediatamente. (43)

Si inicialmente el niño se acomodaba a actuar "esquemas de vida", es decir, modelos concretos de comportamiento por imitación, gracias a los juegos, puede repetir dichos esquemas; por lo mismo los interioriza mejor y más tarde los simboliza y les da

sentido por el dominarlos reproduciéndolos subjetivamente. Los ha hecho independientes de un fin o independientes del contexto, ya que al estar simbolizados, no requiere de objetos o de situaciones concretas para llevarlos a cabo; ahora simplemente los juega. Citamos a Piaget:

[...] en la representación simbólica de orden lúdico, el significado está simplemente asimilado al Yo, es decir, evocado por interés momentáneo o satisfacción inmediata (44)

Es decir que el sujeto a través del juego es capaz de hacer que sea su Yo quien determine sus acciones independientemente del mundo; y esto abre posibilidades diversas de uso de los símbolos: por un extremo puede limitar su asimilación a posteriori y así acomodarse voluntariamente a las condiciones del mundo; también puede traer los símbolos cuando lo desea y así llegar al otro extremo que Piaget llama "liquidación". Este último aspecto se da cuando un sujeto reproduce bajo su dominio el símbolo que le trae a la mente un hecho doloroso. Lo auto-reproduce sin que sea tan desagradable, como le fue la realidad y con ello logra aceptar mejor y sin dolor las cosas del mundo.

Estas formas de juego consistentes en liquidar una situación desagradable reviviéndola ficticiamente muestran con una claridad particular la función del juego simbólico, cual es la de asimilar lo real al Yo, liberando a este de las necesidades de la acomodación. (45)

Un caso intermedio que valdría la pena ejemplificar sería cuando el niño por simbolismo reproduce solamente partes de la acción: para traer a su mente las sensaciones del sueño reproduce una almohada con la cola de un caballo de peluche. Más tarde éstos símbolos pueden ser reproducidos en el momento que se desea

y combinarlos con otros. Lo último daría lugar a uno de los diferentes casos de "compensación" que Piaget estudia. Con varios esquemas de acción o partes de dichos esquemas el sujeto juega y reproduce lo que no puede o no logró producirse en la realidad. Ello le da satisfacciones obtenidas del propio Yo, gracias a su calidad humana de poner por encima de todo su capacidad de "asimilación".

[...] el juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro; (46)

Existe un algo que Piaget señala brevemente con respecto al sentido egocéntrico del juego y que resulta de enorme interés para la comprensión del simbolismo en su faceta lúdica. Para éste autor la simbolización lograda por el juego no se somete a reglas sociales hasta su etapa de "juego por reglas". Antes de este estado adulto el símbolo del juego se caracteriza por valorar sobre todas las cosas el que sólo funciona para quien lo crea individualmente. Es un simbolismo personalizado por tener como origen y fundamento el dominio del Yo sobre el mundo a través del dominio de sus símbolos únicamente válidos para ese Yo. Piaget pone el simbolismo en términos propios de la lingüística:

El pensamiento representativo principia, por oposición a la actividad sensorio-motora, desde que, en el sistema de las significaciones que constituyen toda inteligencia y sin duda toda conciencia, el "significante" se diferencia del "significado". (47)

Sólo que le da características singulares:

Desde el punto de vista del significado, el juego permite al sujeto revivir sus experiencias vividas y tiende a la satisfacción del Yo más que a la sumisión de éste a lo real. Desde el punto de vista del significante, el simbolismo ofrece al niño el lenguaje personal vivaz y dinámico, indispensable para expresar su subje-

tividad intraducible por el sólo lenguaje colectivo. El objeto símbolo, en tanto que sustituto verdadero del significado lo hace presente y actual a un grado que el signo verbal no alcanzará jamás. (48)

Estas palabras terminan resumiendo el análisis que Piaget ha hecho del juego. Nosotros queremos hacer notar el sentido inmanente o autónomo del juego que es presentado por Piaget al hablar de un nivel senso-motor en el cual el juego se compone de aquellas actividades realizadas "por mero placer funcional", es decir sin un fin preciso, a modo de "pre-ejercicio" y por el sentimiento de gozo que produce el paulatino dominio del cuerpo. En ello encuentra el juego un origen por lo menos al ser privativo de los primeros niveles de la infancia. Así, el juego se compone de dos significados: por un lado ejercita los conocimientos aprendidos, los hace más firmes y da todo un contexto de adaptabilidad; por otro lado independiza la acción misma de la función para la cual fue aprendida. Permite otro contexto también útil para la adaptabilidad, pero cuyas razones de existir están fuera de toda intencionalidad.

Es, entonces, el juego un mecanismo para llegar a la simbolización y con ella asimilar más y mejor el mundo; un mecanismo para que sea el Yo quien determine la acción con independencia del mundo. El niño, a través del juego, es capaz de aislar fenómenos (sobre todo sus acciones) y transportarlos para jugar con ellos en las condiciones que prefiere, porque realmente juega con símbolos y no con los hechos. Esta simbolización, tal vez tan obvia, tal vez tan maravillosa, surge, según Piaget, sólo por el juego y da al hombre la capacidad de combinar símbolos y construir con ellos. En ese momento se rebasa la función de asimila-

ción y el hombre llega a niveles creativos o a lo que Piaget ha llamado "función de compensación y de liquidación" que corresponden al "simbolismo inconsciente": permiten al niño obtener satisfacciones por realidades que sólo se dan simbólicamente o aceptar sucesos que le eran dolorosos liquidándolos al reproducirlos bajo su propio dominio.

Por otro lado las ideas de Piaget resultan restringidas hacia una etapa particular del desarrollo. Pero aunque prefiere definitivamente eludir el sentido del juego en la edad adulta, no por ello excluye las posibles consecuencias de su teoría al respecto. Al dar al juego un papel en el desarrollo de la imaginación, Piaget deja abierto el campo para la reflexión en torno a la idea de que el juego delata la resistencia a aceptar el mundo tal como es. En éste sentido la actitud humana que Piaget define como compensadora o liquidadora de realidades a través del juego resulta importantísima para el presente trabajo.

El juego en los adultos, brevemente tratado por Piaget, toma el nombre de "juego por reglas", y se caracteriza por el uso del simbolismo analizado anteriormente, sometido a procesos de aplicación colectiva. Es decir que el juego no puede permanecer "asimilando" el mundo a un Yo tan egocéntrico. Deben haber procesos de "acomodación" que hacen de los simbolismos (inicialmente novedosos y particulares) algo colectivo y comprensible para un grupo de personas. Piaget nos dice:

En los mayores, entre los cuales la regla elimina al símbolo, se sobreentiende que la vida social debilita la creencia lúdica al menos bajo su forma específicamente simbólica. (49)

En conclusión el campo del juego adulto no es importante

para Piaget. Nosotros podremos captarlo desde la perspectiva de otros autores, pero no queremos olvidar el hecho de que Piaget supone que en el juego interviene una lucha entre los procesos de adaptación al mundo por parte del sujeto; uno de los más individualistas entre ellos sería el juego como símbolo cuyas implicaciones en la forma como conocemos y representamos al mundo tiene un valor insoslayable.

NOTAS AL SEGUNDO CAPITULO

- 27.- Huizinga. op. cit. pag 19.
- 28.- Ibid. pag 23.
- 29.- Ibid. pag. 43 - 44.
- 30.- Cfr. Ibid. pag. 65 - 66.
- 31.- Ibid. pag. 68
- 32.- Jean Davignaud.- El juego del juego. Fondo de Cultura Económica (Breviarios 328). México. 1982. pag. 41.
- 33.- Cfr. Ibid. pag 40.
- 34.- Véase para esta comparación con el simbolismo el capítulo sobre Piaget.
- 36.- Rodolfo Senet, "Los juegos infantiles" en Archivos de pedagogía y ciencias afines t. VIII no. 24. citado por Fingerman. op cit pag. 20- 22.
- 37.-Esta última posición es criticada por Gregorio Fingerman con el simple hecho de ver en ella nuevamente la teoría Aristotélica de la catarsis para el arte.
- 42.- Jean Piaget.- La formación del símbolo en el niño. Fondo de Cultura Económica (Biblioteca de Psicología y Psicoanálisis). México. 1986. pag. 220.
- 43.- Ibid. pag. 168.
- 44.- Ibid. pag. 225.
- 45.- Ibid. pag. 184.
- 46.- Ibid. pag. 227.
- 47.- Ibid. pag. 222.
- 48.- Ibid. pag. 228.
- 49.- Ibid. pag. 230.

CAPITULO III

JUEGO TRASCENDENTE

Sección I

El juego y la realización de una libertad.-

"Juego" y "niño" son palabras que siempre tendemos a unir. Poco se ha tratado el tema de esta actividad si no es para referirlo a la educación de los infantes, para entenderlo como algo que sólo importa mientras es privativo de los primeros años de vida. Más tarde, en el desarrollo humano, el juego parece ser un concepto fuera del terreno de lo serio o útil, idea, como hemos visto limitada (50).

Pero siempre, una primera visión del juego nos hace pensar en los niños, y si no, cuando menos en las actividades "primitivas" o "experimentales" que a ellos se adjudican (51). Gustav Bally, un biólogo, en su libro el juego como símbolo de libertad

inicia sus reflexiones desde ésta perspectiva como base y logra ampliarlas hacia una idea de juego aplicable a todas las etapas del desarrollo humano. Podemos afirmar que Bally utiliza un gran material de investigaciones parciales sobre la actividad lúdica entre los animales para obtener datos que aplicará al juego infantil.

El primer concepto que nos interesa rescatar de la visión de Bally es el de "estado de ánimo" determinado por el medio ambiente. Para él, la relación entre medio ambiente y conducta determinada por éste es muy estrecha:

Tan específica como la forma en la que transcurre la conducta instintiva se muestra aquella parte del medio ambiente capaz de producir esta conducta; de hecho la produce en la mayoría de los casos. (52)

Bally supone que existen dos maneras de reaccionar según el animal se encuentre en relación con el medio ambiente, ya sea en un "campo de acción tenso o relajado"; justamente a este último caso correspondería el acto lúdico.

Todos estos experimentos nos muestran un enriquecimiento del campo en rasgos particulares cuando está relajado, y un empobrecimiento del campo cuando está tenso. Este enriquecimiento lo es también con respecto a las posibilidades motoras y a los rasgos; en una palabra, es un enriquecimiento en relaciones. Un campo relajado fomenta las distinciones. (53)

Lo que el biólogo nos dice se fundamenta en el hecho de que un campo de acción tenso es aquel en que las necesidades de supervivencia prevalecen y generan fuertes limitantes a las actividades motoras de ejercicio y a los rasgos creativos de quienes viven en dicho campo. Lo contrario ocurre en el campo de acción relajado donde la supervivencia es asunto secundario para el ser

que lo habita.

Es el juego, entonces para Bally, una actividad que se da en un momento en que los animales pueden interrelacionarse con los objetos del medio ambiente sin la angustia y tensión que la "necesidad primaria" causa. Es una actividad que tiene como función permitir la experimentación en torno a situaciones que copian al difícil medio exterior, pero donde un error no es fatal.

Estas ideas son llevadas por el autor al mundo de los hombres. En este, "el campo de acción" resulta ser supuestamente siempre "relajado". Pero Bally logra equiparar, con el mundo humano, el modelo de situaciones que describió como elementos que giran en torno a los animales. Así pues, las "necesidades" que marca el medio exterior corresponden, en el caso de los humanos, al mundo de los instintos, las obligaciones y lo que se espera que los hombres hagan de manera biológica. Por su parte, el sentido de experimentación para aplicarse al exterior que el juego tiene en los animales, se corresponde, para los humanos, con los intentos de "libertad". El juego, entonces, entre los hombres se define como la actividad que permite luchar contra, abandonar y hasta negar los instintos aunque sea de forma experimental para avanzar hacia un campo de supuesta libertad:

Erigiéndose, el hombre abandona su naturaleza animal cuadrúpeda. Ya de pie en un mundo doble, ofrece resistencia a la vida agitada y crea para sí el margen de la libertad que a través de una constante lucha trata de mantener eternamente para sí (54)

Y más tarde:

Nuestro paseo por las formas y los comienzos del juego quiere mostrar que el juego es el elemento

vital de la procreación espiritual. La vida bella de que han surgido las venerables obras de la humanidad, requiere el márgen de la libertad (55).

Bally está evocando una idea que por el carácter puramente biológico de su obra prefirió no desarrollar. Podemos creer en la existencia de un "campo de acción tenso" entre los humanos, ya que Bally, al no interesarse por ningún aspecto social del hombre, deja de lado las situaciones en que la relación del hombre con su sociedad es absolutamente tensa. Podemos creer que en estos casos (violencia social, por ejemplo) el juego participa el igual que en los animales como una manera de adaptarse experimentalmente a posibles futuras situaciones angustiantes y difíciles. Pero por ningún motivo es nuestra intención encaminar el presente trabajo hacia aspectos sociales de la manifestación lúdica. Por el contrario nos interesa limitarnos a elementos intrínsecos de la misma. Es en este punto donde ciertas ideas de Bally se nos presentan como un parangón inicial para estructurar una útil definición de juego rastreable en determinadas actividades y creaciones, específicamente en obras literarias.

Bally maneja claramente el antagonismo de "niveles de tensión" en los momentos globales donde neófito o científicamente localizamos la presencia del juego. Si existe un único nivel de tensión en una actividad, ésta se caracterizará por la existencia seria de necesidades, y el juego no aparece. Por su parte, éste último sólo surge como un "enriquecimiento" para dicha actividad en tanto que le antepone dinamismo, experimentación y otras manifestaciones diversas pero íntimamente relacionadas a la necesidad primordial (aun llegando a ocultarla). Esto lo logra a través de riveles de tensión igualmente diversos o en su caso antagónicos.

Veamos directamente las palabras de Bally cuando se refiere a la manera en que el campo "relajado" con su tensión igualmente disminuida genera la posibilidad de juego:

Desde este punto de vista el enriquecimiento de características, tal como lo hemos estudiado, tiene un significado más amplio que el simple aumento cuantitativo de los caminos posibles que llevan a las metas del instinto, que siempre son pocas. Significa un nuevo tipo de relación con el medio ambiente, un nuevo tipo de la existencia viva y movida. (56)

Aquí aparece mencionada la diversidad de caminos que se vienen a sumar como antagonismo o complemento al camino instintivo principal. A su vez habla de un "nuevo tipo de relación" que tal vez de momento no podamos definir, pero que intuitivamente, de las palabras de Bally, suponemos se caracteriza por la diferencia clara en el nivel de tensión que enfrenta al camino central. Por otra parte se nos muestra que el juego no puede estar desligado nunca de la seriedad; le corresponde como complemento en una actividad lúdica modificándola. La existencia del juego más allá de una actitud que resulta ser complementaria, antagónica o modificadora no nos es admisible. Tal pensamiento, concebir al juego como un *ego sui*, nos lleva al formalismo tan vago que criticábamos en Huizinga.

El seguimiento de los serios estudios de Bally, por lejanos a la literatura que parecieran, han surgido con gran utilidad para encaminarnos a lo que buscamos. Mas aún nos han abierto el camino en una dirección más clara: el cuerpo de teoría que puede resultarnos más útil por estar dirigido a los aspectos artísticos, (muy en relación a lo que anteriormente hemos rescatado de varios autores y complementado por éstos), lo encontraremos en el

gran poeta y filósofo romántico y máximo revalorador de la palabra juego en la historia.

Sección 2

Juego por sí mismo.-

Parece que los trabajos del científico Gustav Bally realmente se dirigen a localizar el concepto de juego dentro de una perspectiva más objetiva. Es la posición de un biólogo que maneja cuidadosamente sus datos experimentales; sin embargo, a pesar de que los avances de la ciencia biológica en este campo fueron tan criticados por Huizinga nosotros sentimos que la información del biólogo se estructura dentro de una línea muy lógica. Bally nos proporciona ideas que dan al juego una definición formada por los posibles géneros a los que pertenece y que se complementa con diferencias específicas. Los filósofos antiguos, como hemos dicho se dedicaban a estudiar conceptos más elevados y consideraban al juego como algo claro y definido sin necesidad de ser conocido en su interior. Huizinga abre un horizonte que da importancia al juego hasta hacerlo origen y fundamento de todo; lo único esencialmente existente. En sus escritos toma al juego como un punto de partida de cultura y, por ello, punto de partida del hombre mismo: "el juego es más viejo que la cultura".

Pero ahora, con Bally tenemos algo que contesta primariamente las interrogantes que teníamos: una definición que podemos aplicar a textos literarios, más útil: ni tan poco tratado como

para no decirnos nada con respecto a los objetos que pensamos aplicarlo ni tan amplio no pueda ser privativo de ciertos momentos creativos y obras. Aun así no pensemos que dos o tres párrafos sobre el juego que Bally escribió y que nos abren un amplio panorama, pero que fueron redactados para aclarar aspectos biológicos del ser humano, son suficientes para decir: "ya tenemos un marco teórico completo", apliquémoslo a las obras literarias. Necesitamos algo más, y justo es rescatar un autor que, previamente a muchos otros que hemos estudiado, sirvió justamente de guía a Bally. Después de hacer el breve recorrido entre las ideas sobre el juego podemos reeler a Federico Schiller, y decir que a pesar de las múltiples críticas que se tiene en contra, en sus pensamientos, sentimos que hay una definición de juego que llena y completa los requisitos que pedimos. Schiller, además de ser coincidente con lo que subrayamos en Bally, aplica sus ideas a la cultura y específicamente al arte. ¿Qué más podemos pedir?

Schiller es el filósofo que los estudiosos del juego retoman con sentimentalismo romántico para llenar epígrafes, o cargar de emoción sus afirmaciones más subjetivas con las aparentemente exageradas citas de su libro Cartas a la educación estética del hombre. Schiller es quien abre una línea de concepción del juego que, por ejemplo un psicólogo como G. Fingermann no acepta y critica fuertemente no por sí misma sino por las aportaciones que a la misma hizo Herbert Spencer (57). Pero con todo, en Schiller parece surgir un tipo de teoría coincidente con lo que solemos llamar juego al referirnos a obras literarias y cuyos ejemplos abundan en la obra particular que escogimos para este estudio.

Detengámonos un poco y veamos cuidadosamente el libro de Schiller *Cartas a la educación estética del hombre* (58); La motivación de ésta obra es la lamentación del autor por las exigencias pragmáticas materiales que dominan su época y que envilecen al ser humano. Es la "utilidad" un fantasma que para Schiller ha tomado valor de "ídolo del tiempo, para el que trabajan todas las fuerzas y al que han de rendir homenaje todos los talentos". A su vez, Schiller se siente molesto por el avance de las investigaciones en detrimento de la imaginación de tal forma que "los límites del arte se estrechan a medida que la ciencia amplía los suyos". Es justamente el camino de lo estético el que Schiller señala como mecanismo para resolver los problemas políticos que los pueblos se tienen planteados, porque "a la libertad se llega por la belleza" (59). De ahí la importancia que otorga a la educación estética del hombre porque tendrá en cierto modo una función social: servirá para congeniar al hombre con las exigencias de una moral.

Pero no nos adelantemos; Schiller distingue en el hombre algo permanente -la persona, el yo- y algo mutable, que cambia sin cesar -el estado-, que, a su vez, Schiller concibe como dos polos. Se puede ser "natural" (un estado silvestre) o "encaminado a la moral, gracias a la razón". La capacidad de permanencia da al hombre su existencia misma, porque el estado tiene una presencia supeditada y perecedera. Esta bipolaridad sustenta toda la reflexión filosófica de Schiller y podríamos pensar, acerca de ella, que no pretende ser algo muy novedoso. Tiene fuertes correspondencias con la misma dualidad humana que hemos conocido siempre: actos generados por fuerzas naturales, instintivos (a

los que a veces, erróneamente se tiende a hacer corresponder lo lúdico), y actos surgidos de nuestra reflexión, es decir, racionales.

Natural ----- persona -----civilización racional

Para este autor el desequilibrio entre estos polos es condenable y en sus palabras dice:

La razón [estado] demanda unidad, pero la naturaleza [realidad física humana] exige diversidad, y el hombre es requerido por ambas legislaciones (60).

Y más adelante:

[...] eso [dualidad] demostrará siempre una formación aun defectuosa cuando el carácter moral sólo pueda afirmarse mediante el sacrificio del natural (61).

Para Schiller "la razón trae su unidad moral a la sociedad física y no debe menoscabar la variedad de la naturaleza". Por ello, si uno actúa guiado por el segundo de estos casos vive en un "estado sensible" y está determinado en sus acciones por una mera "coacción física" de la cual su calidad de hombre busca liberarse (62).

El otro estado de la actividad, "el racional" según este autor, es el que se encamina al control moral de lo sensible y se supone que avanza hacia un ideal de libertad (63).

En resumen el esquema se explica como un hombre que busca su unidad permanente entre las viscosidades que se suman en dos equipos u opuestas exigencias, leyes fundamentales de la naturaleza humana: sensible-racional (homo sapiens). El hombre busca la absoluta realidad.

debe transformar en mundo lo que es mera forma [su parte racional...], y debe extirpar de sí mismo todo lo externo o mejor dicho debe exteriorizar todo lo interno y dar forma a lo externo. (64).

Schiller dice que el primer momento de concordancia entre ambos estados se da por un descubrimiento racional de lo sensible que nos subyace y a lo cual adjudicamos una moralidad (65).

Según Schiller la antítesis de estos "estados" impide un desarrollo armónico. "el hombre puede estar en contradicción con él mismo de dos maneras: como salvaje cuando sus sentimientos dominan sobre sus principios, o como bárbaco, cuando sus principios destruyen sus sentimientos" (66).

Schiller retoma la otra mencionada división en el ser del hombre: entre "la persona" y "el estado", sólo que continúa analizando éste último. Ya no maneja estos polos como "origen" y "meta supuesta" entre los cuales el hombre se libera sin abandonar nunca el primero ni llegar al segundo por las razones antes mencionadas. Ahora ve que el ser del hombre está entre dos polos que se constituyen como sus "determinaciones", fenómenos físicos que afectan al hombre y que patentizan el devenir y el cambio en los humanos (67). La "persona" nuevamente resulta ser algo fijo inmutable en su origen, que hace evidente el devenir al contraponerse a éste; se presenta como un ente de sustracción de dichas determinaciones y un intento de acceder al ideal de libertad: nuevo ideal que no se encuentra ni en uno ni en otro polo.

Así pues, habría que buscar para éste fin [la nueva libertad] un instrumento que no concede el Estado y abrir para ello fuentes que se mantuvieran puras y vivas entre cualquier corrupción política (68).

La manera en que esa "persona" se relaciona a las "determinaciones" es según Schiller igualmente dual: puede darse la intención del hombre a ser determinado exteriormente en cuyo caso se da el llamado "impulso sensible" (o *Sachtrieb*); si por el contrario la persona toma una conciencia racional de un supuesto ideal de libertad y del tiempo en que ocurre el devenir, con ello podrá darse la autodeterminación que Schiller llama "impulso formal" (o *Formtrieb*) (69). Este último caso permitiría a la persona mantenerse más idéntica a sí misma; se aproxima a las metas buscadas por el autor. Parece ser ésta condición última la que resuelve aquellos "estados patológicos" que mencionamos antes, por su carácter de autoconciencia. El problema radica en la autenticidad de dicha autoconciencia como veremos adelante. Hay que considerar que el corazón abre caminos al intelecto y el desarrollo o misma educación racional de nuestros impulsos sensibles (autoconocimiento) es, para Schiller y su romanticismo, algo de urgente necesidad. Ello hace más auténticos y eficaces los procesos racionales, y el saber mismo en su totalidad real.

Pero, ¿que tiene que ver todo esto con la definición de juego que buscamos? Aparentemente Schiller vio algo más en la idea de juego con relación al "juicio del gusto" propio de Kant (Apendice 2). De la idea de que el arte detona una relación lúdica entre facultades humanas que cuando se da como juego resulta ser armónica y unifica internamente alrededor de un fin inherente a la actividad misma, Schiller bien pudo inspirarse para suponer la existencia de un tercer impulso: el "*Speltrieb*" o "impulso de juego" cuya función es mediar entre las "determinaciones" y la "persona", entre el *Sachtrieb* y el *Formtrieb*. Este impulso, es

rescatado de un concepto de cultura: formada ésta por arte y ciencia.

El arte y la ciencia se hallan libres de todo lo positivo y de cuánto han producido las convenciones humanas, y ambos gozan de una inmunidad absoluta contra la arbitrariedad de los hombres" (70).

Su función es educar la facultad del sentimiento y en segundo lugar educar la facultad de la razón. En resúmen estas palabras son muy ilustrativas:

Por tanto, para no ser simplemente mundo, el hombre tiene que darle forma a la materia; para no ser solamente forma, tiene que darle realidad a la virtualidad que lleva en sí" (71)

El "impulso de juego" es considerado por Schiller como la tendencia humana a desligarse tanto de la coacción de la moral (relacionada a la autodeterminación) como de las fuerzas físicas (determinantes exteriores) a fin de llegar a un objeto: la belleza.

la belleza es el objeto común de los dos impulsos, esto es el impulso de juego (72)

Juego es para Schiller:

Todo lo que ni objetiva ni subjetivamente es contingente, y, sin embargo, no coacciona ni al exterior ni al interior (73).

Aquello que surge por juego es necesario, pero no tiene como fuente de esa necesidad ni las "determinaciones" (subjetivas, instintivas), ni el aspecto de la persona moral (objetiva e idealista) sino, tal vez la necesidad misma (74). Una apreciación como la anterior supone para el juego la manifestación auténtica de la unidad de los aspectos del hombre y de ahí las tan citadas palabras de Schiller:

El hombre solamente juega cuando, en el sentido completo de la palabra, es hombre y solamente es hombre completo cuando juega (75)

Ahora podemos explicar el más famoso epígrafe del juego. Nunca el hombre podrá ser tal mientras satisfaga únicamente a uno de sus dos impulsos o a uno tras otro. Si sólo "siente", se lo convierte en un misterio su persona o existencia absoluta. y si solo "piensa" llega a un misticismo donde olvida su existencia en el tiempo. Si se pudiese poseer ambas experiencias al mismo tiempo, casos en que se tuviera conciencia de su libertad y sensación de su existencia, tendrá la posibilidad de completar su humanidad al sentirse como materia y a la par conocerse como espíritu. En tal momento llegaría a cumplir un "destino" y una representación del infinito.

Lo anterior ocurre en la experiencia con ese "estado lúdico" por llamarlo así, que es también para Schiller un ideal al cual más o menos nos acercamos a través de los juegos prácticos. Un ideal en que la moral, restringida por la "persona", se unifica a las "determinaciones" sensibles y formales, y crea un mejor nivel de moralidad, una moral real y natural al hombre. Este autor piensa que el juego y el arte son la meta a la que el hombre se dirige porque en ella hay totalidad de la esencia humana y no facultades dominándose unas a otras.

El espíritu pasa, pues, de la sensación al pensamiento, a través de una disposición intermedia en que la sensibilidad y la razón son igualmente activas [...] Esta disposición intermedia, en la que el ánimo no está obligado física ni moralmente, sin embargo, actúa en las dos esferas, merece llamarse, preferentemente, una disposición libre; y si el estado de determinación sensible se le llama físico y al estado de la determinación racional lógico y moral, habremos de denominar este estado de la determinabilidad

real y activa estado estético (76).

Debemos hacer notar que Schiller con su actitud romántica supone para este estado lúdico valores de libertad, naturalidad, etcétera, distintos y más accesibles que los que la "persona" se impone como metas siempre ideales. Gran parte de las Cartas fueron escritas con intención de halagar este instinto de juego por la generación de auténticos valores humanos que se supone conlleva.

Schiller habla de cómo el impulso sensible tiene por objetivo la vida como una consumación de las cosas materiales y su efecto directo en los sentidos. Mientras que el impulso formal se dirige a la "figura", concepto con que se designa todas las propiedades formales de las cosas y las referencias que sobre ellas hace la facultad de pensar. El objeto del impulso de juego, por su parte, sería la "figura viva" con lo que se designan las propiedades estéticas de los fenómenos y lo que Schiller concibe como privativamente bello: la Belleza misma.

De manera curiosa, Schiller demuestra como, tanto el sensible como lo formal, al entrar en contacto con su respectivo contrario, pierden lo "serio": lo material se vuelve "pequeño" y lo formal se vuelve "ligero", mientras que la belleza es, para el autor, muy seria. Las últimas páginas de esta obra de Schiller se dirigen a justificar sus conclusiones y busca apoyar sus ideas en la aparición del arte en la humanidad como "adorno" y "juego" y a su vez rechaza las teorías que suponen que las mejores épocas del arte se dan en periodos de decadencia política o económica.

Creemos sinceramente que de la visión de Schiller se obtiene una definición de juego muy independiente de otros factores; más

aún es muy interesante la desvinculación que este autor hace del juego tanto de la actitud racional como de la actitud instintiva para hablar de un nuevo campo de determinación del hombre. Pero hasta ahora parece que continuamos apoyando teorías poco prácticas. Tal no es el caso: Schiller no sólo está haciendo halago de un estado intermedio entre las determinantes más conocidas del hombre sino que también pasa a explicar cómo se da prácticamente el juego. Es por ello que nos hemos sentido tan tentados a rescatar este libro como marco teórico estético de ciertas obras del teatro español. Schiller nos presenta el juego, nos dice cuál sería su género como hemos visto y a su vez explica la diferenciación específica que permite saber cuándo hay mayor presencia de juego.

Es claro que después de este intenso recorrido por varias posiciones con respecto al juego, éste toma magnitudes tales que no nos es posible afirmar o negar la incunvencia del juego con respecto a una obra de arte en sentido absoluto. Como se verá más adelante pretendemos aceptar que juego, ficción y definitivamente arte son conceptos que viajan juntos (77). Una manera de llegar a esta definición de juego sería: tómese cualquier dirección (por ejemplo el formalismo de Huizinga o las ideas de símbolo de Piaget) que invita a equiparar al juego con aspectos culturales y de entre ellos directamente con la creación de realidades artísticas. Pero desde un principio como se mencionaba en la introducción no pretendemos encerrarnos en semejantes hechos por temor a la tautología. Podemos afirmar que existen momentos plenamente lúdicos en el arte donde la calidad de esta actitud predomina,

así como habrá otros donde su presencia es apenas formal dentro del campo ideal que una teoría amplia del arte nos abre.

Así pues, todo se reduce a tratar de ver cuándo y cómo una obra artística en forma teórica está escrita con un mayor grado de espíritu lúdico; cuando el arte-juego presenta aún más caracteres de juego; cuando el arte es doblemente un juego. El mecanismo para ésto se hará a través de un análisis directo de una obra del teatro que por centrarse en el barroco, por ser escrita por "el más psicólogo de los autores del Gran Teatro Nacional de los Siglos de Oro" y por su lectura misma ha dado lugar a pensar en que se juega plena y abundantemente dentro de sus escenas.

Schiller nos abrió esa posibilidad y en pocas páginas nos permite ver al juego analizado: para rescatarlo pido que volvamos a tener presente todo su esquema donde el pensador acomodó al hombre mismo, donde se estructuró una cosmovisión casi completa. Casi a la mitad de sus Cartas... Schiller dice:

Hay que esperar de lo bello, simultáneamente, un efecto temperante y otro excitante: uno relajador para mantener tanto el impulso sensible como el formal dentro de sus límites; el otro excitante para mantener la fuerza en ellos. Estas dos clases de efectos de la belleza, sin embargo, deben ser identificados con la idea, ser, simplemente, uno sólo. (78)

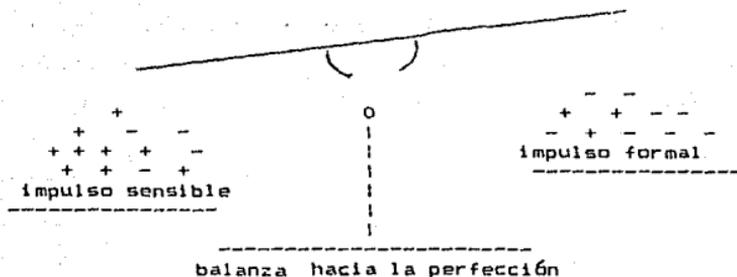
Ahora sí, por primera vez la dirección de los estudios del juego se modifica sustancialmente. Dejamos por un momento de acercarnos al concepto desde el piso de arriba, desde los posibles géneros a los que pertenece y nos encaminamos desde abajo, desde sus características específicas. El juego es un mecanismo de dominio, nos decían algunos, pero hay muchos mecanismos de dominio, cual entre ellos es el juego. Es la creación de cultura,

con espacio y reglas delimitadas, nos decían otros, y volvíamos a pensar: hay muchos aspectos de la cultura, cual entre ellos presenta mas características del juego. Esos eran géneros a los que parecía semejarse el juego: el género educativo, el cultural, el moral...

Schiller no contradice ninguna de las ideas anteriores, porque presenta una visión de juego libre, donde su función es equilibrar el espíritu sensible con el formal a través de la creación de belleza, donde su género sería una de las posibles actividades encaminadas a patentizar y desarrollar plenamente la humanidad de la persona y donde la diferenciación específica se encuentra en la conjunción en una sola idea de fuerzas que presentan distintos niveles de tensión y que se pueden ver diferenciadas. Tratemos de ser mas claros: Schiller especifica una actitud lúdica (por lo mismo "bella") como aquélla formada por una línea directa en la cual puede predominar el impulso sensible o el formal a la cual se le agregan líneas paralelas que modifican el estado de tensión de la línea original. Si predominaba la línea sensible habrá que igualarle aspectos o líneas de creación con tensión propia del impulso formal en busca de un equilibrio ideal inalcanzable (79).

Esto lo logra el hombre a través de exaltar o disminuir el nivel de tensión que considere necesario. Schiller llama "belleza tierna" a aquella que controla impulsos y "belleza enérgica" a la que tiene como función exaltar el ánimo, en ambos casos se aplica tanto a lo físico como a lo moral (80).

Esquemáticamente puede resultar más claro:



belleza energética : + + + + + + + +
 belleza tierna : - - - - - - - -

La belleza tierna quita peso mientras que la energética lo incrementa.

Schiller ocupa tiempo explicando como la belleza tierna no debe ser confundida con un espíritu formalizador que incline la balanza hacia el lado derecho y que a su vez la belleza energética no es únicamente peso en el lado izquierdo. Ambas bellezas actúan sobre los dos platillos y producen infinidad de resultados. El juego consiste justamente en la mano que quita y pone peso en la balanza. Mayor juego existe cuando mayor cantidad de pesas son colocadas y se logra el mejor equilibrio. Por su parte una idea única donde se equilibra la balanza a través de colocar una pesa positiva y una negativa en cada platillo tiene un juego sencillo. En cambio aquella que combina multitud de pesas y sus combinaciones en las distintas temáticas de la idea tiene enorme cantidad de juego.

Schiller nos dice:

el hombre sensitivo se ve conducido por la belleza a la forma y al pensamiento; el hombre espiritual es devuelto a la materia y al mundo

de los sentidos por la belleza" (B1).

Esperamos encontrar muchos ejemplos de esto en la obra de Tirso de Molina.

Sección 3

Una idea base de juego

Antes de terminar esta primera parte debemos hacer una pequeña recapitulación. Después de este recorrido por algunas importantes visiones o tratamientos acerca del juego podemos llegar a una conclusión de utilidad práctica para su corroboración en una obra literaria.

En nuestro primer capítulo encontramos opiniones subjetivas y hasta contradictorias sobre la importancia de este concepto. Si bien no es correcto confrontar las ideas de los griegos con un filósofo moderno como Fink, sí pudimos darnos cuenta de cómo, para uno u otro extremo, el juego puede ser supeditado a su funcionalidad. Para el pensamiento antiguo, saber ¿qué es juego? no importaba. Lo relevante se encontraba en si dicha actividad era o no moralmente virtuosa para la ética que aquellos personajes estructuraban como sistema.

La búsqueda de un entendimiento esencial del juego se da con Huizinga, pero con un problema de fondo. Este pensador sirve para mostrar que al ver el juego como una esencia única, uno limita la libre concepción del mismo. Huizinga encontró similitud formal entre lo que entendía por juego y todas las manifestaciones de la

cultura, hasta llegar a la conclusión fuerte e interesante (pero por lo mismo muy vaga) de que el juego es el origen de toda la cultura misma.

Con la psicología, dedicada principalmente a la presencia del juego en los niños volvemos al problema de preguntarnos más por la función, en este caso educativa o formativa, que por la idea cabal del juego. Pero el estudio de las ideas de Piaget abre el campo hacia una verdadera definición científica. En Piaget vimos que el juego no es una esencia sino una actitud, un fenómeno donde la asimilación del mundo al yo humano a través de su comprensión simbólica se logra evidentemente. Por primera vez sentimos que el juego es una actitud humana que le permite crear en torno a la realidad mundana para, ante todo, aprehenderla mejor. Cuando se juega se crea un símbolo para el mundo que va "paralelo" a éste. Pero Piaget en definitiva es divergente a nuestros propósitos y queda limitado.

Es en este último capítulo donde hemos podido entender en qué sentido se realiza la creación que Piaget mostraba. Gustav Bally dirigió nuestro pensamiento hasta que una visión parcial, pero valiosa en tanto que se dirige a fines de análisis estético, como la de Schiller, nos dió la pauta para llegar a esta conclusión. Schiller muestra que en el juego hay una polaridad. Dos cosas vistas de distinta forma; dos realidades humanas la formal-idealista y la sensible-instintiva se unen en su más divergente momento a través de un impulso que hace tolerable sus diferencias aun cuando las evidencia. Entonces el juego hace aceptable que una cosa se bifurque en sentidos opuestos. El juego es la capacidad o actitud humana que hace posible concebir las cosas en una

totalidad mas plena, pero no como unidad sino como convivencia de sus aspectos disímbolos.

Así que el sentido de juego que más cabalmente se aproxima a su uso como concepto filosófico y como término (trillado) en literatura podría ir en este sentido: juego no es un acto inmotivado y originario, lo sería sólo cuando se confronta a lo motivado; ni es un acto burlesco a menos que viaje junto a la seriedad de otros actos. Jugar es presentar la realidad en sus facetas antagónicas confrontadas, y evidentes para que convivan y para conseguir su equilibrio de resultante mediatizadora sin que una prevalezca sobre la otra, a menos que sea momentáneamente. Así pues, siempre se sentirá en el juego la presencia de lo ambiguo, pero no por un sentimiento de duda surgida sin sentido, sino, al contrario, porque más que una idea ambigua el juego es una actitud dual. No creemos que el juego sea una esencia como quieren verlo algunos. Verlo así es un problema irresoluble porque nunca se dejan de encontrar aspectos del mundo que comparten su forma exterior con lo que se quiera concebir como juego y aventuradamente se le da a éste el valor de existir tal y como lo hacen aquellos referentes del mundo. O bien, por otro lado se analiza la motivación del juego en cierto sentido original y también con ello se establece para éste un sentido de origen de todo.

El juego es una manera de hacer y ver las cosas; un sistema estructurado en el que se presenta a cada dirección su polo opuesto, a cada punto de vista otro que le sea distinto si no que antagónico; a cada motivación su parodia y a cada tono su contra-

rio. Ello llega a abarcar mejor la realidad cuando no se tiene fe en un explicación de ésta. El juego no es una actitud comprometida, según algunos, porque evita casarse con una idea a través de otorgar valor, al menos de presencia a su contrario.

Jugamos un juego de naipes porque en ello podemos poner toda nuestra eficiencia, intelecto y esfuerzo concentrado en confrontación a cuando lo hacemos de manera motivada hacia obtener un satisfactor vital. Jugamos en un tablero, porque en el vemos una realidad delimitada, simple, carente de caos en confrontación al mundo que nos rodea y que no presenta las características dichas. Jugamos con un objeto entre nuestras manos, porque le damos un uso antagónico a aquél para el que fue creado prácticamente, aun a riesgo de destruirlo, y jugamos en nuestra mente con la idea de que se rompa porque ello desborda nuestra imaginación para crear una idea paralela donde dejamos de depender del valor material de las cosas que tanto nos presiona, y no nos importa imaginariamente (en el paralelo de nuestra libre creación) que se quiebre. Cuando el objeto cae destrozándose, el juego desaparece y viene la realidad unilateral. Jugamos con cosas colocándolas boca abajo o en posiciones que comúnmente no son aquéllas que les vemos. Jugamos con nuestro cuerpo al llevarlo casi dentro de un reto a conseguir posiciones y funciones difíciles, contrapuestas a las comunes (correr para salvar la vida no es un juego, sino una necesidad, hacerlo en una pista dando vueltas bien puede ser un juego ya que se confronta al correr por necesidad). Jugamos, entonces, un deporte hasta para poder abrazar a un compañero que ha logrado una hazaña como la moralidad no nos lo permitiría hacerlo en la calle. Podríamos decir que jugamos con todo en

tanto que la mente humana es capaz de imaginar otra función, otro sentido distinto a aquel para el que fue creado.

La lista de juegos es siempre interminable. Pero entre ellos existe uno que dispara en gran explosión las posibilidades del mismo juego. La lengua es una herramienta de uso común con la función básica de otorgar comunicación. El hombre es capaz de jugar con ella usándola para bifurcar los significados en direcciones opuestas. La creación con la lengua es constante dentro de esa doble vertiente eterna que por un lado tiende a darnos comunicación eficiente hacia todo lo exterior y por otro tiende a hacernos individuales, a dar personalidad e identificación a un grupo reducido a través de la innovación. Uno u otro extremo sin la presencia del otro no genera un juego, pero cuando las palabras se usan en doble sentido --las situaciones son descritas en tonos ambiguos--, sabemos que se juega porque ello hace tolerable la presencia de su antagonismo.

La literatura es campo absolutamente fértil para sembrar esta actitud y el barroco como momento literario tuvo razón suficiente para fomentarlo. Un autor en este periodo es considerado de lo más enredoso y genial, capaz de mostrar y crear grandes caracteres distintos; en pocas palabras, capaz de jugar a todos los niveles. Entender como juega Tirso de Molina en una de sus obras mas nutridas de estos elementos nos permitirá comprender cómo el juego, en un momento dado, puede constituir un sistema de creación.

El juego es, en resumidas cuentas, el gusto placentero por ver las cosas de manera amplia y conjuntar, aun sin compromiso,

las facetas disímboles que componen la realidad. Todo tiene otro punto de vista, toda dirección tiene su contrario, toda sensación puede ser racionalizada, todo ideal puede enfrentarse a un pragmatismo atroz, todo plan racional puede fallar por la presencia de los actos emotivos, y jugar es ser lo bastante maduro y lo bastante amplio para encontrar placer en el salto acrobático entre los contrarios.

NOTAS AL TERCER CAPITULO

- 50.- El sentido del juego ha tomado especial relevancia en la sociedad moderna ante el problema de la administración del tiempo libre: se han institucionalizado las actividades insulsas, se han creado profesionales del juego por su papel de entretenimiento. Todo porque ahora con menos horas de lo que podríamos entender como "trabajo serio" la gente cubre aquellos satisfactores que llamamos imprescindibles.
- 51.- Estamos utilizando el termino "primitivo" aplicado al psique considerándolo similar y en ocasiones igual al psique infantil en muchas de sus características observables. De la misma manera lo entendió Freud en algunas de sus obras. Por ejemplo esta frase: "pero estas representaciones surgieron en el terreno de la egofilia iluminada del narcisismo primitivo que domina el alma del niño tanto como la del hombre primitivo". Sigmund Freud. *Lo siniestro*. Lopez Crespo editor. Buenos Aires. 1976. pag. 35.
- 52.- Gustav Bally. *El juego como expresión de libertad*. Fondo de cultura económica (Biblioteca de psicología y psicoanálisis) México, 1986. pag. 13.
- 53.- Ibid. pag. 24.
- 54.- Ibid. pag. 119.
- 55.- Ibid. pag. 121.
- 56.- Ibid. pag. 29. El hecho de estudiar el juego supeditado a actividades de orden práctico o moral más "elevado" es una constante en la historia del pensamiento. Por ello invitamos al lector a revisar el Apéndice 1 donde se presenta un ejemplo de esta desvalorización de la face individual del juego por su funcionalidad en otros campos que tanto critica Hui-zinga).
- 57.- La crítica que Fingerman. (op cit. pag. 9 - 14) realiza contra la idea de que el juego es resultado de un sobrante de energía (idea que adjudica a Schiller y Spencer por igual) se basa en varios hechos: una explicación así determina posiblemente los orígenes del juego, pero no nos dice que es jugar. Además, parece ser un concepto contradictorio con aquella opinión que predica para el juego el descanso y el recreo altruista. Si bien esto último no es del todo contradictorio (un estado descansado da energía en exceso, una energía física hacia el desenfreno y la libertad creativa) sólo prueba que el exceso de energía favorece el juego; es "condición" para que su posibilidad de aparecer sea mayor, pero no explica sus características. Sin embargo las críticas del filósofo argentino no están fundamentadas en lo dicho por Schiller sino que se dirigen ciertamente a Spencer a pesar de

que Fingerman crea que Spencer fue quien dio "fundamento sólido y una expresión más precisa y sistemática" a la teoría schilleriana. No debemos adentrarnos en la teoría de Spencer sino sólo dedicarnos a los pensamientos de Schiller: Spencer se aplica al juego infantil y es él quien realmente a través de una particular interpretación de Schiller maneja el concepto de "Sobrante de energía" para el surgimiento del juego: idea con respecto a la cual no tenemos nada en contra, pero que no aporta realmente nada nuevo al análisis de obras literarias. Tememos caer en la obviedad de decir que el arte se realiza por un exceso de energía. La idea es muy útil para el estudio del barroco: lujo, exceso, etcétera.

- 58.- La obra más importante de Schiller en filosofía surgió de unas cartas mandadas al príncipe von Holstein-Augustenburg. La madurez poética del autor se hallaba en en su cúspide en ese momento.
- 59.- Schiller. op cit pag. 28.
- 60.- Ibid. pag. 35
- 61.- Idem.
- 62.- Cfr. con "el edificio del Estado natural vacila, ceden sus débiles cimientos y parece darse una posibilidad física para colocar la ley sobre el trono [...] ¡Vana esperanza!. Schiller, op cit pag. 38.
- 63.- Decimos "supone" porque como es obvio el autor peyorativamente maneja sus reflexiones acerca de un determinado momento histórico. Véase: "por otro lado las clases civilizadas nos ofrecen aún un espectáculo más repugnante de languidez", o "del hijo de la Naturaleza extraviado surge un enfurecido; del educando del arte un indigno". Schiller, op cit. pag. 39.
- 64.- Se toman las palabras de la reseña que al libro de Schiller hace Luis Nueda por la terminología propia que es más acorde a los otros autores que hemos trabajado. Luis Nueda. mil libros. Aguilar. México. 1987. pag. 158b.
- 65.- Cfr. Capítulo sobre "bipolaridad en una obra de Tirso". pag. 96.
- 66.- Para Schiller tanto el "estado sensible" como el "racional" son extremos patológicos del ser y más aún capturan una enorme complejidad de aspectos del hombre de tal manera que esta teoría va mucho más allá de una conformación global común entre alma y cuerpo. Entre otras cosas Schiller introduce la disyuntiva que conocemos como ontogenia vs. filogenia en su esquema generando una cruz: cada estado tendría su momento de individualidad y de tradicionalidad. Parecería que se intenta llevar a cabo un análisis del concepto de humanidad en sentido práctico. Para una mayor profundidad en estos aspectos recomendamos un vistazo al apéndice 2 sobre Kant.

- 67.- Para un mejor entendimiento de que significan dichas determinaciones se puede revisar el apéndice 2 sobre Kant.
- 68.- Schiller.- op cit. pag. 57
- 69.- En este momento debemos aclarar que la palabra "forma" se utiliza en el sentido kantiano. Antes, al criticar la obra de Huijzinga hablamos de excesivo formalismo; allí entenderíamos el término en el sentido aristotélico, es decir una esencia o calidad de accidentes que da sentido o sustancia de algo específico a las cosas que tienen materia. Por otro lado Schiller entendía la "forma" siguiendo a Kant como se explica a continuación: en primer lugar, a la representación pertenece alguna cosa que se puede denominar materia y que es la sensación y, en segundo lugar, lo que se puede denominar forma o "especie" de las cosas sensibles, la cual sirve para coordinar, mediante una determinada ley natural del alma, las diferentes cosas que impresionan los sentidos. También se puede definir como relación o conjunto de relaciones, esto es, orden; una regularidad de todos los objetos de la experiencia. También puede ser entendido como los principios morales o simple relación en la que está una ley con los seres racionales, es decir, significa su validez para todos estos seres, su universalidad. Toda esta terminología ha sido tomada del Diccionario de Filosofía de Abbagnano y comprendemos bien que Schiller entendió su distinción "sensibil--formal" dentro del marco kantiano antes expresado. La forma se manifiesta como un efecto consciente o racional y en capítulos posteriores preferiremos manejar el término racionalidad para este efecto de ordenamiento en busca de la universalidad. Más tarde se explicará cómo resulta necesario para los objetivos de este trabajo distinguir entre "racional" e "ideal" en cuyo medio se situaría el impulso formal de Schiller quien acercó la capacidad racional humana a la universalidad por su concepto de estado. Vid. Nicola Abbagnano.- Diccionario de filosofía, (trad. Alfredo N. Galletti) Fondo de Cultura Económica, Mexico. 1987. pag. 566 -569.
- 70.- Schiller.- op cit. pag. 57.
- 71.- Idem.
- 72.- Ibid. pag. 72.
- 73.- Ibid. pag. 90.
- 74.- Esta otra cita puede ser también significativa: "Por consiguiente, para el hombre que esta bajo la coacción de la materia o de la forma la belleza tierna es una necesidad". Schiller. op cit pag. 97.
- 75.- Schiller. op cit. 92 - 93.
- 76.- Ibid. pag. 114 - 115.

- 77.- La idea de que Schiller deja de ser un filósofo para pasar a conocerse más como estudioso de la estética se entiende en dos vertientes. Primeramente no estructuró un sistema filosófico fuerte más allá de las ideas de Kant. Más bien intentó adaptarse a éste y "atenuar el formalismo y el rigor de la ética kantiana. Por otro lado buscó salvar el abismo que veía Kant entre el mundo sensible y material y el mundo de la forma y el pensamiento. Schiller ve en el estado estético del hombre la superación de ese abismo y en el arte la culminación de la síntesis armónica de materia y forma". Vid. Adolfo Sanchez Vazquez.- Antología. Textos de estética y teoría del arte. (colección de Lecturas. 14). UNAM. México. 1982. pag. 16 - 17.
- 78.- Schiller. op cit. pag. 95.
- 79.- Schiller demuestra como en la experiencia el justo medio es inalcanzable. Se genera solamente un juego pendular por dicho estado perfecto. Cfr. pag. 95.
- 80.- Schiller también explica los momentos históricos en que ha podido prevalecer una de estas dos bellezas, por ejemplo. la "tierna" ahogando la fuerza tanto del impulso formal como del sensible y generando un arte que él considera trivial y caduco: [...] no es rara, en las llamadas edades refinadas del mundo, ver degenerar la suavidad en blandura; la llaneza, en trivialidad; la corrección, en vacuidad; la liberalidad, en capricho; la sencillez en frivolidad; la tranquilidad, en apatía, y la caricatura más despreciable lindar con la humanidad más excelsa. Vid. pag. 97).
- 81.- Schiller.- op cit. pag. 101.

SEGUNDA PARTE

CAPITULO I

TIRSO DE MOLINA EN EL MUNDO DEL JUEGO

Sección 1

Señanza de Tirso de Molina con base en la idea de juego

Hablar de la vida de Tirso de Molina es tema curioso y hasta ambiguo. Su biografía presenta fuertes dificultades en la obtención de datos (cosa que, por ejemplo, ocurre en menor escala con Lope quien tuvo el cuidado de fechar obras y tener una amplia literatura epistolar que ubica mejor sus actividades); por otro lado, es innegable que las interrogantes y los móviles psicológicos en "el mercedario" (como se le conoció en vida) atraen el esfuerzo de muchos por resolverlos, ya que aportarían una luz sorprendente y muy esperada acerca de su obra.

Esto ha generado que ciertos aspectos de la vida de Tirso se conviertan en sorprendentes retos para los estudiosos y que el

deseo de conocerlos cabalmente genere apreciaciones arriesgadas y en ocasiones emotivas.

Pensamos en la problemática del nacimiento del genial dramaturgo. La máxima estudiosa de Tirso, Blanca de los Ríos determinó, con sus hallazgos, una línea de polemica acerca de este problema. Para ella era importantísimo establecer el momento exacto de este nacimiento. Dos documentos hallados por la investigadora que parecen dar término total al asunto colocan la fecha de nacimiento del poeta el 9 de marzo de 1584, como lo fija una partida de Bautismo de "Gabriel, hijo de <<padre incógnito>> y de madre sin apellidos <<Gracia Julianá>> (1). En cierto modo esto lo corrobora una relación o Real Cedula de 1616 donde a razón de su viaje a Santo Domingo, se menciona al fraile (hasta con un par de datos sobre su físico) y se le atribuye la edad de 33 años. La cuenta por diferencia de meses conlleva una notable coincidencia.

Sin embargo, tal vez por la vehemencia de las palabras de Blanca de los Ríos, ésta afirmación ha pasado, de ser la fecha más probable para fijar un nacimiento, a generar discusión e incredulidad sobre la misma como lo empiezan a afirmar las palabras siguientes:

On a pourtant affirmé, et on continue de soutenir parfois, que ce secret a pu être percé. Dona Blanca de los Rios, dont les longues recherches tirsienes ont eu quelque chose de passionné et ont fini par devenir une sorte de religion, [...] (2).

Este tipo de discusión polemica, se ve en forma evidente cuando pasamos al problema de quién fue el padre de Tirso; Blanca de los Ríos cree que lo es, en definitiva, el duque de Osuna con las pruebas siguientes:

LIBRO DE DON ALONSO
 DE LOS RÍOS
 1584

Acerca de los pasajes de El melancólico donde se valora a los hijos bastardos, ella dice:

[Rogerio, personaje melancólico] al ser legitimado y declarado sucesor del Duque soberano en su palacio [...] recibe como una desventura y hasta como una humillación su encubramiento. [...] harto de sufrir afrentas por la oscuridad de su origen y tanpreciado de su personal valer como Tirso, contesta con desdenosa arrogancia:

-Estaba yo contento
con un mediano estado, fundamento
de la alegre esperanza
que intenta malograr esta mudanza

[...]

y mientras estudiaba,
agradecido al cielo, me preciaba
que a pesar de la herencia
en que en el mundo estriba la potencia
de necios opulentos
(que llamo sabios yo, por testamentos),
yo, con la industria mía,
lo que no a la fortuna, le debía
a la Naturalez,
ambicioso de fama y de grandeza
no heredada, adquirida
con noble ingenio y estudiosa vida,
que ilustra más la personal nobleza (3).

Y su idea viene a fundamentarse sobre todo en el ya famoso tachón o mensaje borrado del acta bautismal antes mencionada. En ella B. de los Ríos leyó al verla por primera vez "Tz Girón, hijo del dq Osuna". Estaba cubierto con tinta (que hoy en día se ha convertido en un agujero) puesta con "ensanamiento, no sólo con la tinta, sino con la autoridad eclesiástica y la rúbrica del teniente cura" (4). Es fácil deducir una intención de ocultar una ilegitimidad para el buen nombre de este personaje noble.

Esta afirmación, indudable para la estudiosa, ha sido rechazada por fray Miguel L. Ríos, por el padre Manuel Pinedo Rey y con ellos por Alexandre Ciobanescu con reflexiones de tipo histórico: la ausencia en esos años (desde 1582) del duque de Osuna de Madrid como virrey de Nápoles, por ejemplo, y sobre todo el hecho

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

de que hubiera sido imposible para un bastardo disfrutar de una carrera llena de buenos éxitos y ascensos en la Orden de la Merced sin una dispensa muy especial que no se ha podido encontrar y cuya localización debiera ser más simple.

Lo importante para nosotros no es resolver semejante cuestionamiento, sino hacer notar que la vida de Tirso se presenta siempre como un enorme reto a sus biógrafos y como una línea de sucesos cuya explicación es muy compleja. Para algunos se debe a la actitud de los mismos estudiosos como lo muestra el tono general del artículo de Cloranescu ya citado y que llega a decir cosas como:

Cette idée, qui devint pour doña Blanca un article de foi, encombre depuis la plupart des biographies du poète et défigure d'un bout à l'autre l'édition massive et pratiquement inutilisable des œuvres de Tirso, qu'elle devait donner plus tard (5).

Conocer los datos sobre la vida de Tirso resulta, a más de fascinante por sí mismo y su misterio, muy atractivo para generar la reflexión sobre la psicología de un genio de la literatura. Hemos presentado el problema de su origen y la repercusión que tuvo en una obra, como ejemplo de este sentido tan especial de su biografía. Es por ello que ahora hablaremos de ciertos momentos importantes sin pretender afirmar nada nuevo, pero tratando de concluir que la vida del fraile presenta claros antagonismos, una fuerte heterogeneidad de elementos y, por lo mismo, una psicología abierta hacia campos, en ocasiones, contradictorios.

Del problema de quién fue su padre no podemos saber la verdad. Al conocer lo que se ha averiguado de su biografía, notamos que Tirso se sentía claramente entre dos fuerzas antagó-

nicas (situación muy propia del barroco); el rechazo de una élite accesible por nacimiento, contra la valoración inminente de la propia realización personal basada en el mérito. Es por ello que quisimos mostrar el pasaje que usa F. de los Ríos para explicar el supuesto sentimiento de bastardo que Gabriel Tellez pudo haber tenido.

Veamos algunos de estos datos: parece ser que Gabriel Tellez tenía un origen catalán por los elogios que hace a esta región. Su familia debió trasladarse a Madrid y Tirso probablemente tomó su nombre literario (Molina) de un lugar en la frontera de Castilla y Aragón (6). Para completar este esbozo sobre el problema de su origen, diremos que hay conocimiento de que Tirso tenía una hermana en Madrid, quien posiblemente escribía versos; cosa que la hace comparable a doña María de San Ambrosio y Pina, hermana profesa del convento de la Magdalena de Madrid. Es por lo que se piensa que el segundo apellido de Gabriel Tellez sería Pina.

Es absolutamente comprobable el hecho de que Tirso ingresó en 1600 a la orden de la Merced. De ahí en adelante este vínculo será la fuente principal de información sobre sus actos. Sus estudios son a su vez reveladores de este aspecto ambiguo: se dice que estudió en Alcalá de Henares aunque no hay rastro de esa estancia. El hecho se basa en el mismo tipo de cosas: un pasaje de Cervantes que habla de un fraile poeta en dicha ciudad o el que Matías de Reyes (estudiante en efecto de Alcalá) contemporáneo de Tirso haya dicho que compartió con el poeta desde las primeras letras. Por otro lado se dice también que estudió en Salamanca. Cosa que para Cioranescu es, simplemente, más proba-

ble; sin embargo para B. de los Ríos, dentro de su emotiva manera de documentar los hechos que encuentra, es una prueba importante del tipo de obras académicas y mitológicas que en el momento escribió (7).

Así continúa la interminable lista de datos sugeridos y difícilmente comprobables. Ingresó a la orden monacal en Guadalajara por razón de sus estudios de artes ya que San Antolín de esa ciudad era la más importante para dichas actividades (8). Pero la etapa más importante de su vida literaria la constituye su estancia en Toledo entre 1605 y 1615. El ya había conocido dicha ciudad por 1604 y desde entonces parece conformarse como un refugio para el poeta que se sentía tristemente agredido en el lugar donde más deseó tener éxito: Madrid. En Toledo conoció a Lope de Vega (sin que tengamos pruebas o detalles de dicho encuentro). Debió ocurrir ya que el Fenix después de vivir en dicha ciudad entre 1589 y 1590 también regresó a ésta con frecuencia. Es curioso pero parece que los autores encontraban allí un sentimiento nacional que les permitía desarrollar bien su talento (9).

Tirso fue en definitiva muy prolífico en este periodo. En su miscelánea de estilo aprendido de Boccaccio, Los cigarrales de Toledo, afirma haber escrito más de 300 comedias en los catorce años que precedieron a 1621. Sin embargo muchos años de este periodo carecen igualmente de rastros de la vida de Tirso. Muchos de estos huecos debieron llenarse con viajes a Galicia y a Portugal que son regiones que ocupan un lugar esencial en la tan importante ambientación de sus obras. Hasta es probable que su actitud tan móvil y concededora de mundo lo llevara a Nápoles y a Cerdeña sin que ésto se base en otra cosa que la ambientación de

las comedias.

En esencia, a nosotros nos interesa señalar que en la gran época de su producción literaria se encuentran sus mejores obras y entre ellas el Don Gil de las calzas verdes, que fue representado durante 1615. B. de los Ríos demuestra ciertas posibles alusiones a hechos ocurridos en 1614 como gestación de esta obra: una al libro La hija de la Celestina de Salas Barbadillo y a un hecho gracioso que ocurrió con un actor Ossorio en un entremes representado en 1614 y que pudo dar pie a que un criado de la comedia en cuestión tomara dicho nombre, pero sobre todo a una sorprendente crítica a las mujeres que se visten de hombre y que aparece en la segunda parte de El Quijote. Dicho comentario muy probablemente se refiere a un hecho común que también dio pie a la creación del Don Gil...

Las razones para fechar en 1615 la obra son más que suficientes (11). Y resulta, entre ellas, la más interesante una alusión interna que se hace en la obra del comediante Pedro Valdes por boca del gracioso Caramanchel en la escena VIII del tercer acto, cuando se queja éste de que su amo no lo envía, entre otras cosas, a preguntar "a Valdés con qué comedia ha de empezar mañana" (12).

Este hecho nos aporta nuevos parámetros sobre ese gusto barroco por las constantes alusiones y por introducir referentes en las obras que las conviertan en verdaderos "juegos de ingenio". El sólo pensar en este tipo de intertextualidad usada por Cervantes en El Quijote que en buena medida motiva muchas de las reflexiones del presente trabajo, nos da idea del enorme gusto

por los enredos formales de los autores del barroco. Ya tendremos tiempo para hablar de ello, pero es nuestra intención recalcar que la biografía de Tirso se llena de este tipo de enigmas porque el hombre de la época en definitiva mezclaba frecuentemente los referentes de su vida con su producción literaria. Podríamos decir que el "juego" barroco gusta de confundir la realidad literaria con la realidad presente y biográfica de los autores. Con constancia, los insultos, las diatribas y competencias profesionales nutren la creación artística con placer para el público. Es por ello que nos resulta paradójico, pero necesario, el aceptar que la biografía de Tirso de Molina se sustenta en lo que sus obras expresan. Sirven más las obras para conocer a Tirso que la biografía para conocer las obras. Tal vez ello haga poco útil esta semblanza, sin embargo, el común denominador que encontramos en este mundo intermezclado, donde el ambiente literario llega a confundirse de manera enigmática y evasiva con el ambiente histórico, es el hecho de que Tirso tiene capacidad y deseo para aceptar la diversidad de realidades del mundo, y para buscar las cosas en sus aspectos esenciales. De momento debemos observar brevemente sólo algunos otros datos para explicar mejor esto.

Tirso de Molina viajó a Santo Domingo y de ello se tienen datos seguros, pero regresó inesperadamente a su país a los dos años:

On ne sait de ses activités à Saint-Domingue; les historiens se contentent de signaler que certains religieux y restèrent définitivement. Ce ne fut pas le cas de Tirso, qui revint en Espagne au commencement de l'été de 1618, probablement avec l'idée de repartir presque aussitôt (13).

Más tarde tenemos a Tirso solicitando un título de Presenta-

do que nos habla de los diversos cursos que Tirso, en una actitud enciclopédica, tuvo que tomar; estos cursos arduos y largos no pueden haber sido completados por el fraile en su viaje tan corto por lo que se nos presenta una nueva irregularidad.

Después de otro periodo prolífico en Toledo donde se publican sus primeras obras (Los cigaccales de Toledo de 1624) y lo hace un autor de éxito, encontramos un nuevo obstáculo: se forma una Junta de Reformation de las Costumbres que ataca al teatro de Tirso por ser culpable de desórdenes en el corazón de la sociedad. Así se solicita una prohibición y una amenaza contra Tirso, para que cese su trabajo. Asunto que como explica Cioranescu no llevaba la seriedad que parece (14). Justamente ya había habido un intento infructuoso de reformation de las comedias publicado el 8 de abril de 1615 que establecía que las mujeres no debían salir en traje de hombres y buscaba impedir la representación del Don Gil. De todo esto quedó una duda sobre la posibilidad de que Tirso hubiera escrito sátira política y se hubiera ganado el castigo de exilio o interdicción, pero nada de esto parece probable; más aún cuando su producción continuó siendo prolífica dentro del marco creativo de muchas obras de tema histórico. Además, a esta época corresponde la publicación de sus Doce comedias que forman la primera parte de su obra teatral.

El siguiente misterio lo podría constituir su viaje a Sevilla cuando tenía estos problemas con la Junta. Se piensa que se trasladó ahí debido a los mismos. Por otro lado el cronista de la Orden de la Merced afirma que Tirso regresó de Santo Domingo en esta fecha (siete años después de la realidad) y que por eso se

le halla en Sevilla. Parece ser que la mejor explicación a este hecho la da el simple trabajo (siempre diverso) en su Orden poco después se le nombra cabeza de la Orden en Trujillo y ello conforma el máximo cambio en su vida. Extrañamente deja de escribir. La razón más adecuada parece ser el rechazo de su público:

une cabale s'était formée contre lui, qui réclamait son éloignement, et le poète, ulcéré par l'ingratitude de son public, saisit l'occasion qui lui était offerte par son Ordre pour tourner définitivement le dos au théâtre (15).

Y además:

Tirso avait souffert une grande déception que nous ignorons, et en était sorti assez mortifié, pour souhaiter de s'éloigner du théâtre et du public (16).

Con este último ejemplo tenemos bastantes casos de esa incertidumbre dentro de la vida de Tirso de Molina; en cierto modo, una vez ocurrido este hecho y ocupado fuertemente por sus viajes y su deber como cronista general de la orden, función que le fue encomendada desde la muerte de Fray Alonso Remón en 1632, su producción se limita considerablemente. Además, y como último detalle de ingenio y ocultamiento de su labor artística en relación a su vida encontramos que, en la Tercera parte de las obras de Tirso de 1634 (que en realidad fue la segunda), utilizó a Francisco Lucas de Avila como el responsable de la edición. Es importante decir que Tirso debió escribir unas 400 piezas teatrales, de las cuales nos han llegado unas 86 (muchas de atribución dudosa). Tirso alcanzó a ver en vida cinco de sus colecciones conocidas como Doce comedias nuevas del maestro Tirso de Molina. Primera parte (fue la primera editada en Sevilla, 1627); luego vinieron Segunda parte (1635) Parte tercera (de 1634 en

Tortosa, es decir más reciente que la anterior), Cuarta parte (1635) y Quinta parte (1636).

Este Francisco Lucas era subuestamente su sobrino y el encargado de la publicación de cuatro de los cinco tomos de comedias; este sobrino tiene una existencia dudosa. Los críticos coinciden en verlo como la estratagema para mostrar el alejamiento del mundo del teatro. Posiblemente lo usaba para publicar dando la impresión de poca voluntad personal para hacerlo.

Tirso pasó los últimos años de su vida, de 1632 a 1648 al total servicio de su Orden: los siete primeros en Barcelona, en un recato mucho mayor, y es sabido que después de 1625 solo se le pueden adjudicar tres comedias escritas: Las bueltas de Juan Fernández (1626), Las quintas de Portugal (datada en 1638 en el manuscrito autógrafo de Madrid) y una reelaboración de En Madrid y en la casa, obras de relativa poca importancia. Además de su obra en prosa (Los cigarrales de Toledo, 1624 con comedias interpoladas) y la religiosa Deleytar aprovechando de 1635, parece que Tirso dedicó algunos ratos a los versos satíricos como lo atestiguan contestaciones que se hallan en su contra. Este último dato también resulta inseguro, pero bien podría ser cierto si consideramos el carácter de Tirso y esa actitud que tanto nos importa resaltar que dicta a los autores manejar su obra de ficción llena de sutiles alusiones y juegos de ingenio muy escondidos pero siempre importantes.

Tirso murió probablemente el 20 de febrero de 1648, después de vivir sus últimos años, retirado, como comandante del convento de Soria. Pasó al convento de Guadalajara y voluntariamente, desde un año antes de su muerte, llegó a las cercanías de

Almazán. Los últimos datos sobre este autor tienen poca relación con su obra, ya suspendida tanto tiempo antes, y poca referencia hacen a un hombre que dejó un tanto de ser actor en su mundo para observarlo desde fuera.

Para terminar, resulta necesario observar el cómo esta vida tan llena de intentos, de esfuerzo por conocer el mundo, de extremos de éxito y decepción, se complementa con lo que los críticos más emotivos dicen de Tirso. Ello nos da la imagen del poeta capaz de abarcar las cosas por lo que son y la posibilidad de reflexionar sobre ellas con conciencia de las múltiples vertientes que las conforman. Estas palabras de Blanca de los Ríos basadas en la crítica que sobre el fraile hizo el maestro Menéndez Pelayo nos dicen lo que más importa rescatar de quién era Tirso para el presente trabajo:

Tirso lo intentó todo. Llevó a la escena el drama de las rivalidades fraternales, el drama jurídico y social de los segundones y bastardos (!su propio drama íntimo!) (17).

Y si bien no es contundente, más tarde esta apreciación, tal vez subjetiva, pero tan reveladora continúa:

Y porque Tirso aceptó la vida y el alma humana como Dios y los tiempos los hicieron; porque sin expugnar, soberbio, la obra divina, la trasladó amorosamente a su arte, la realidad se le entregó entera (18).

Lo que se nos subraya corresponde a la capacidad que tuvo esta personalidad para mantenerse inmiscuida en su tiempo y a la vez ser objetiva con respecto al mismo, capacitada para sentir en carne propia las cosas en la batalla constante del trabajo (como podríamos sentir en Lope) y junto a ello estaba el retiro monacal y la erudición que da armas para observar con el juicio más

amplio (característica más propia de un Gracián). Tirso tiene las experiencias y los medios académicos para su tipo de creación: el sufrimiento y la calma, los elementos contrapuestos que le permiten abarcar la realidad para presentarla como es, uniendo sus fuerzas más disímbolas o encontradas.

Las gentes de Tirso no interesan por lo que hacen en las revueltas de una intriga complicada (...), interesan por lo que <<son>>, porque están vivas y tienen la complejidad armoniosa y la fuerte tradición psíquica de los seres humanos (19).

Tirso, "el más psicológico de los autores de los Siglos de Oro" lo es porque supo aprehender la realidad del hombre por todas las fuerzas que en ella se juntaban. Es, ante todo, el autor que pudo reunir en sí los elementos para ver cómo son las cosas, qué es lo que las compone; por ello creó grandes personajes que lo han hecho el creador de caracteres. Menéndez Pelayo hizo notar como trascienden esas personalidades perfiladas con tanta humanidad porque son el resultado del estudio de todo lo que las compone, como el don Juan. Terminaremos diciendo con Blanca de los Ríos:

El ingenio y temperamental realismo de Tellez, que era a la vez un observador agudísimo y un fervoroso enamorado de la vida, y su no igualada percepción psicológica, su formación teológica en las grandes escuelas de su tiempo, la ineludible lección de la mística aprendida en un claustro que, de consumo, lo impulsan a elevar el espíritu a horizontes ultraterrenos y a sondear las profundidades del alma, hicieron al mercedario dueño y dominador sin competencia de las dos mitades del teatro: los caracteres y el ambiente (20).

Sección 2

Una idea sobre el barroco y el juego

La libertad posee un doble significado para el hombre moderno; éste se ha liberado de las autoridades tradicionales y ha llegado a ser un individuo; pero al mismo tiempo, se ha vuelto aislado e impotente, tornándose el instrumento de propósitos que no le corresponden.

Erick Fromm

Tirso es un autor del periodo barroco, y si bien su biografía no ha servido del todo para apreciar la confrontación de posibilidades que presenta y la amplitud para aceptarlas todas como material de la psique humana, tal vez una visión general del estilo barroco nos permita encauzar mejor esta idea. Existe un principio que consideramos indudable e importantísimo, como consecuencia de lo dicho anteriormente, para tratar de establecer una visión distinta sobre nuestro marco de análisis ahora dirigido a la expresión del barroco: la relación "cultura barroca", "expresión barroca" y "época barroca" es absoluta. Quizá este periodo de tanta creación y de tanta crisis (por lo menos en determinados países) ha permitido sustentar mejor la relación entre las fuerzas sociales y artísticas. Para afirmar esto nos basamos en Arnold Hauser quien encuentra en el periodo barroco el ejemplo para limitar la apreciación de otro crítico (Wölfflin) quien basaba el cambio artístico en razones internas de lucha entre periodos clásicos y barrocos. El trabajo del sociólogo del arte

resulta manifiesto cuando nos adentramos en las características explicativas de la producción de este momento.

Pero aun si en la sucesión de clásico y barroco hubiera que ver una ley general, no se podría explicar por razones inmanentes, es decir, puramente formales, [...] No existe ninguna de las llamadas "cumbres" en la evolución; se alcanza una altura y se sigue una inflexión cuando las condiciones generales históricas, esto es, sociales, económicas y políticas, terminan su desarrollo en una dirección determinada y cambian su tendencia. Un cambio estilístico sólo puede ser condicionado desde afuera; no existe ninguna necesidad interna (21).

Esto pretende desligarnos conscientemente de esa tendencia que adjudica al barroco una base puramente formal de experimentación y búsqueda porque, de otra manera, las palabras que continuarán podrían dar esa impresión.

A su vez la relación entre "época barroca" y "época de crisis" es igualmente estrecha:

Seguramente la recesión y penuria que en lo económico se imponen desde fines del XVI, el desconcierto y malestar que crean los repetidos conflictos entre Estado, la confusión moral que deriva de todo un precedente periodo de expansión, los injustificables comportamientos eclesiásticos y las críticas que promueven, dando lugar o a consecuencias de relajación o a actitudes patológicas de exacerbada intolerancia, éstos y otros muchos hechos de semejante condición golpearon sobre unas conciencias a las que el movimiento de la época anterior habfa desperdado y había hecho más eficazmente impresionables (22).

El análisis de todos los aspectos que competen a esta crisis es asunto en el que no debemos detenernos. José Antonio Maravall hace un recorrido de todos sus esquemas más importantes bajo la perspectiva de los valores que salieron y entraron a formar parte de esta cultura; de ahí la anterior cita. Su estudio maneja el

problema de la moral y sus formas: "degeneración"; a su vez muestra el sentido de aceptación de dicha crisis en tanto que era difícil creerla dadas las características políticas de España; también revisa el enmascaramiento constante frente a los problemas, el resurgimiento asontrado y a su vez decadente del espíritu aristocrático, la presencia del absolutismo, las formas medievales que se conservaron y las que se perdieron en su paso al barroco, la falta de una sociedad media trabajadora y principalmente agricultora, los problemas entre propietarios y jornaleros, los casos de arrendamiento en deterioro de la productividad, el reforzamiento del bandidaje, la efervescencia política encauzada por formas de oposición velada, el castigo y "represión" de la rebeldía y, en general, el fuerte sentimiento que prevaleció en la época que hace al individuo chocar con el entorno que prevalece (23). Así hasta que este autor concluye:

La crisis social [...] y la crisis económica, esto es, un periodo, en conjunto, de alteraciones sociales que comprenden desde antes de 1570 a después de 1660, [...], contribuyeron a crear el clima psicológico del que surgió el Barroco y del cual se alimentó, inspirando su desarrollo en los más vaciados campos de la cultura (24).

La actitud del hombre ante tal crisis es lo que se impone como esencia definitoria de algo tan complejo como la expresión barroca. Cuando un sistema cultural no está funcionando, el hombre está en pleno derecho no sólo de criticarlo, sino también de experimentar nuevas formas de existencia sin temor a que la innovación lo perjudique. Los valores conservadores, las leyes aristotélicas, las explicaciones astronómicas de Galileo, y en general un mundo estructurado en el Renacimiento ya han tenido tiempo de demostrar su calidad y eficacia no sólo en términos

metafísicos, sino en directa relación a lo que el hombre, que vive ese momento, obtiene de su conducta adaptada a dicha cosmovisión. Ahora, todo aquello ya no trabaja con la misma funcionalidad y cualquiera tiene derecho a instigar su inseguridad y su insatisfacción personal y a dudar de lo que se le ha presentado como regulación de su convivencia con el mundo que le rodea. Tiene derecho a modificar los "valores" en busca de algo nuevo. Y de ello se desprende el lógico florecimiento de un gusto creador:

seguramente ello acentuó la confianza en la capacidad reformadora de la obra humana y trajo consigo que los elogios, [...], se transformaran, llevando a muy alto nivel la estimación hacia el hombre operativo, capaz de enmendar o de crear una nueva realidad natural o económica (25).

Es en ello donde radica la cultura barroca como resultado de una situación dada: en la postura de duda y en las modificaciones que son necesarias ante una cultura de valores antiguos. Todo esto, a su vez, generado por una suficiente tónica de libertad creativa. La expresión barroca no es tanto el resultado de una transformación exterior de sus antecedentes como el cambio en sí mismo con resultados difíciles de definir por su amplitud y extrañeza.

Parecería que pensamos en este momento histórico con una postura negativa: es decir que sólo se le define como aquello que busca negar o modificar lo anterior y cuya definición radicaría justamente en lo "anterior", el paso precedente. Algo así estaría más relacionado con el Manierismo que sí establece su esencia, a fin de cuentas, en "lo anterior". En definitiva, el manierismo es una modificación estilística, todavía breve y reservada, basada en el estilo que olvida el contenido de las obras. Es en verdad

curioso cómo una característica propia de las artes plásticas nos ejemplifica la manera como intervendría este periodo artístico (en el sentido de juego que hemos manejado): dentro de sus trucos estilísticos y su gusto por la unión de cosas disímbolas, para conseguir efectos bizarros, el manierismo utilizó mucho el en trapposto. Este consiste estrictamente en presentar varias partes del cuerpo balanceadas en forma oblicua con respecto a un eje o axis central. El efecto de esta técnica consiste en dar el conjunto a través de elementos contrapuestos por ser dirigidos en distintas direcciones. La armonía estilística la da la confrontación de contrarios; esto es justamente lo que hemos podido definir como sustento del juego.

La siguiente cita de Dubois es una idea clara de manierismo:

El resultado de esta expresión de impotencia y de esta voluntad de afirmación se transcribirá por medio de una huida hacia el dominio de las formas: ponderará las formas, reforzará las apariencias, desplegará volutas y corvaduras, perfeccionará los detalles. Se afirma así, pero esta afirmación no es más que formal y no hace sino marcar, por este formalismo exacerbado, su impotencia fundamental de alcanzar el ser y expresar siquiera un atisbo de plenitud. El arte manierista es el producto de una dialéctica del deseo y la impotencia de satisfacerlo que se resuelve en una búsqueda de presencia indefinidamente diferida (26).

La expresión barroca, de otra manera, no radica en ese momento precedente modificado, sino en la modificación en sí: en un "ser" del que habla la cita. La duda, el cambio, la inconstancia, el temor, la parodia, el extremismo, y tantas otras manifestaciones expresivas, se vuelven entonces magnitudes positivas y creativas como sustento de una estructura de época. Ello incita al crítico Jean Russett a decir:

estos poemas testimonian idéntica hostilidad frente a los esquemas lineales, el mismo rechazo a simplificar eligiendo, la misma necesidad a multiplicar los puntos de vista ya que ninguno de ellos es suficiente por sí sólo para captar la huidiza realidad, cuya ondulante y compleja riqueza, así como su carácter fragmentado, es fuertemente experimentada por estos poetas. (27).

A nuestro modo de ver, en un trayecto revolucionario, se tiene una "situación dada", un "cambio" y una "situación resultante". Por lo general, se tiende a estudiar una u otra de las situaciones. En el caso del barroco hay una valoración y desarrollo muy amplios del elemento "cambio" en detrimento de la "situación dada" y la "resultante".

podemos decir que, por la referencia a su modelo, el clasicismo cultiva la integración de su cultura a su personalidad (mecanismo de apropiación por vía introyectiva). El manierismo cultiva la diferencia (proliferación formal que constituye un arte de valoración sobre el motivo magistral), el barroco cultiva la hipertrofia (exhibicionismo proyectivo y valoración hiperbólica sobre temas culturales) (28).

Esta idea tal vez nos permita acercarnos a explicar actitudes típicas de la cultura barroca: la parodia constituye el claro ejemplo del sentido modificador de las realidades existentes por inconformidad. Pero nuevamente decimos que no se da un arte cuyo valor radique en "lo parodiado". Esto sería disminuirlo mucho. Al contrario, como el ser del barroco radica en la acción modificadora y no en el resultado posterior (como sería una crítica objetiva), el sentido paródico del momento se lleva a niveles muy altos, creativos y positivos. Así que su valor está por encima de lo parodiado y de los efectos; está en la parodia misma. Nótese que por parodia se entiende un objeto que imita burlescamente cualquier elemento constitutivo de una versión originaria cuyo

sentido directo es ahora visto en forma totalmente distinta. Si la obra trataba seriamente un tema, su parodia lo tratará por igual sólo que con una nueva tonalidad bromista. Si por el contrario la obra era burlesca la parodia tendría que ser "seria" para con ello generar la apertura barroca hacia la confrontación de aspectos que en conjunto forman una realidad. Este sentido de enfrentamiento de géneros, sentidos, tonos, temas y demás es lo que distingue a la parodia del "pastiche" que solamente otorga una realidad lineal (no confrontada) construída con elementos de una obra u obras precedentes (29).

La metáfora como forma más simple, la alegoría (algo más discursivo) y casi la totalidad de los recursos que estallaron en apogeo durante la etapa barroca, se desarrollan por el valor innovador que tienen en la aparente búsqueda de algo "nuevo" que el barroco no acaba de definir. El crítico Russett concluye al analizar un poema:

la hostilidad hacia los trazos lineales, la negativa a simplificar eliminando, la acumulación de imágenes derivadas de la necesidad de multiplicar los puntos de vista, ya que ninguno de ellos es capaz, por sí sólo, de captar una realidad ondulante y fugitiva (30).

Como tales, las transformaciones hacia nuevos significantes se constituyen en elementos definitorios del barroco, por encima de aquello que se encuentre como efecto resultante o significado de los mismos.

el arte todo es un lenguaje esotérico y difícil que se lee y se entiende por debajo de la aparente significación de los símbolos que utiliza (31).

En definitiva la expresión barroca es consecuencia de su

actitud de cambio, de un cambio falto de meta con realidad definida; por lo mismo, las transformaciones experimentales que le son immanentes generan resultados antagónicos entre sí. De ahí la facilidad con que se da el extremismo en el mundo barroco.

El Barroco comprende [...] esfuerzos artísticos tan diversificados los cuales surgen en formas tan varias en los distintos países y esferas culturales, que parece dudosa la posibilidad de reducirlos a un denominador común (32).

Cuando se toma una actitud modificadora por el hecho de modificar pueden darse resultados disparatados y todos igualmente válidos.

El autor barroco puede dejarse llevar de la exuberancia o puede atenerse a una severa sencillez. Lo mismo puede servirle a sus fines una cosa que otra. En general, el empleo de una u otra, para aparecer como barroco, no requiere más que una condición: que en ambos casos se produzcan la abundancia o la simplicidad, extremadamente. La extremosidad, ese sí sería un recurso de acción psicológica sobre las gentes, ligado estrechamente a los supuestos y fines del Barroco (33).

Maravall, en su estudio del Barroco, observa con precisión cómo las actitudes se extrapolan desde el estridentismo más caprichoso hasta el amaneramiento Kitch. En gran medida, la base general de este libro, La cultura del Barroco, pretende reponder a una dificultad que es resultado de este extremismo: ¿cómo un movimiento que aparenta desbordar todos los límites de la innovación y la ruptura puede ser a su vez el símbolo máximo de la "cultura dirigida" de la Contrarreforma y atenerse a valores inminentemente tradicionalistas como la nobleza parásita que resurgió en el siglo XVII? Por momentos uno llega a pensar que esto sería algo parecido a la actitud innovadora de los grupos musicales modernos de hoy en día; valoran sobremanera el ser originales, el cambiar

este mundo que no les satisface y por ello se presentan desde los considerados "salvajes" innovadores, hasta los más trnquilos o "recarados" y consabidos.

Fcil nos sera pasar de esta idea a la definicin con base en el llamado "juego de contrastes". Si un elemento que era importante y absoluto con anterioridad ha sido cambiado por otro (su contrario por ejemplo), pero el inters no se centra en uno o en el otro sino en el hecho del cambio, es factible que la cultura barroca tienda a adoptar ambos con la misma importancia. Vale ms la duda que lo que se duda. Hay una sensacin de inseguridad entre lo que conforma el mundo; las cosas han dejado de ser absolutas; lo ms estable es la modificacin constante de las cosas. El movimiento, el cambio surge como esencia trascendental:

La claridad renacentista de la definicin y delimitacin del espacio en marcos y patrones claramente percibidos, cedieron el paso a una intrincada geometra barroca que tom en consideracin la fluidez del movimiento (34).

La vida y la muerte no se definen y el hombre duda entre sus conceptos. Lo muerto no est siempre muerto, lo vivo por momentos parece muerto, y as continuamente. Lo mismo sucede entonces con la Luz y la Sombra, con lo sensorial, corporal y lo espiritual, lo terrenal y lo divino, lo bello y lo grotesco. Son contrarios en convivencia por su propia confrontacin, porque la realidad no est ni en uno ni en otro. Y si no est ni en uno ni en otro, bien podra estar en el trayecto que los une; as que lo real es "jugar" colocando uno y otro extremo separados y unidos por la violencia de un salto que el pblico disfruta.

Todo el arte del Barroco est lleno de este estremecimiento, del eco de los espacios infini-

tos y de la correlación de todo el ser. La obra de arte pasa a ser en su totalidad, como organismo unitario y vivificado en todas sus partes, símbolo del Universo. Cada una de estas partes apunta, como los cuerpos celestes, a una relación infinita e ininterrumpida; cada una contiene la ley del todo (35).

Uno de los más claros ejemplos de esta inseguridad es el que analiza Sarduy a partir de sus ideas sobre los descubrimientos de Kepler (36). Lo que antes era circular se volvió elíptico, pero sobre todo eso, es manifiesta la idea de que nada vuelve a ocupar el mismo sitio en el espacio. Para el hombre barroco su espacio se ha ampliado hasta lo infinito y lo ha dejado en la peor desubicación; "todo se transforma y se pone en movimiento" (37). Inmediatamente se genera un miedo inmenso al vacío (Horror vacui) y una presencia también escalofriante y sugestiva de lo sobrenatural, de Dios y el mundo de lo sublime, ceremoniosa y fantástica.

Se podría entender la facilidad para que la expresión barroca contribuya al fervoroso control religioso dado en la Contrarreforma, a través del efecto de didáctica por medio de controlar la ilusión. Las formas visuales, literarias y hasta musicales se han desarrollado de tal manera que sirven bien a este efecto así como a su contrario (38):

El énfasis decidido en la experiencia de los sentidos como medio para avivar el sentimiento religioso, indudablemente tuvo repercusiones en las artes. A través de ilusiones y espejismos arquitectónicos, escultóricos, pictóricos, literarios y musicales pudo hacerse que los milagros e ideas trascendentales pareciesen reales a los sentidos, y el criterio místico del mundo pudo reafirmarse a través de la imaginaria estética. (39).

Ahora puede verse más claro cómo en relación a esta actitud

insegura, etérea, se encuentra la idea de la ilusión o el espejismo dentro de la expresión barroca. Pero más que tratarse de una cultura hecha por fantasmas y espejismos, la expresión de la cultura barroca se definiría como una actitud que duda y tiene inseguridad ante aquello que se entendería como realidad; así que, dentro de ese marco de valoración del cambio, es capaz de dar categoría de real a lo fantástico y de fantástico a lo real. De esta forma, la verdad y la ilusión toman un mismo valor subyugado a aquél que se le da a la inconstancia, el cambio, la duda; es decir al mecanismo por el cual se pasa de lo real a lo fantástico. José María Valverde resume y explica ésto en forma por demás concisa al notar que:

Hay un contraste paradójico entre la angustia íntima y la aparente frivolidad del juego estético (40).

Hemos llegado a perfilar brevemente aquello que más interesa a Maravall en su libro y que corresponde a ese horizonte hacia donde la explosión modificadora de la expresión barroca puede viajar. Además de encontrar el carácter definitorio del barroco en los factores históricos y geográficos de su época, Maravall habla del barroco como de una cultura "dirigida". Por las características propias del momento, no importa tanto si está o no dirigida con determinados propósitos, sino el hecho de que haya una fuerte "intención" de los dirigentes por tomar riendas de manejo de la sociedad. Se utilizan todos los mecanismos del "cambio", que el mismo mundo de la constante metamorfosis, han generado. Para este propósito es también fuente el fomento de la explosión de contrarios en juego que caracteriza el barroco. La iglesia ha recurrido al desarrolladísimo medio visual y por lo

mismo lo fomenta.

En resumen el Barroco no es sino el conjunto de medios culturales y de muy variada clase, reunidos y articulados para operar adecuadamente con los hombres, tal como son entendidos ellos y sus grupos en la época cuyos límites hemos acotado, a fin de acertar prácticamente a conducirlos y a mantenerlos integrados en el sistema social. (41).

Dentro de estas ideas es un poco difícil colocar el papel que juega el exceso de decoración en el mundo Barroco. Russet dividió su libro en dos partes: Circe (metamorfosis de la que ya hemos hablado) y el Cavo Real (la exhibición, el ornato). Una explicación ya se ha presentado en lo que dijimos acerca del horror al vacío, pero a nuestro ver, la ornamentación es el "resultado" de muchas de las características anteriores y probablemente su máximo parangón. La ornamentación es justamente un medio para lograr algo. Como hemos visto la expresión barroca no tiene seguridad acerca de sus objetivos. Tal es así, que se ha entendido que el barroco coloca la esencia en los medios (el cambio, el exceso, la hipérbole, la parodia, etcétera) y no en los objetivos, ni en lo preestablecido de donde surge. Al ser la ornamentación uno de los medios, toma también un valor superlativo y principal. Primero fue uno de los canales por donde el cambio se distribuyó en reacción a la época de crisis, (manierismo). Más tarde pasa a ser el soporte básico de nuevas ideas que no sabían bien a dónde se dirigirían y cuyo máximo valor radicaba en los medios que utilizaron para innovar. La ostentación se debe en gran parte al valor revolucionario de la expresión barroca.

El extremismo, como vimos, es parte lógica de la situación de cambio. Es factible que ornamentación y exceso se junten en

una de las más conocidas definiciones de la expresión barroca. Por otro lado, están relacionados con esto la necesidad casi propagandística causada por la tendencia a lo masivo y urbano del barroco, y más aún se encuentra sumado un sentimiento de inseguridad de los dirigentes que fácilmente puede ser entendido como necesidad de abarcar todo lo posible bajo su tutela por la adopción de medios revolucionarios y su canalización hacia lo inocuo (42).

Así, todos estos elementos sumados hacen de la ornamentación el "medio" más característico y le dan el valor que tuvo. Resulta lógico que sea a su vez base del movimiento de ruptura: que tome importancia para convertirse en dominador por frecuencia, constancia y capacidad para corresponder con la época. El Pavo Real de Russet es la exuberante ornamentación, excesiva e impresionante, incrementada por ese sentido de abarcar todas las direcciones aunque sean contradictorias; por esto último se llena de tantos "juegos", según nos dice Russet (43).

Así, como conclusión, nos queda entender la expresión barroca como un fenómeno debido a una época y basado en la modificación o respuesta social a esa época, pero cuyos horizontes (destino) y punto de partida están por debajo del hecho positivo que lo sustenta y que no es más que el mismo cambio. Ello hace que el Barroco presente con facilidad un "juego" con los distintos contrastes generados por la ruptura que le es propia. En cantidad de ocasiones busca la expresión barroca regodearse entre estos contrarios porque de su confrontación siente lograr un aprecio unitario de la realidad que ninguna faceta particular le da

satisfactoriamente. Así pretende no fundir los extremos de, por ejemplo, el alma humana, o de la realidad artística. Unirlos no le permitiría sentir que en el viaje violento que haga de un extremo a otro encontrará un sentimiento de unidad que por razones históricas sustenta esta cultura.

El mundo está invertido o <<titubeante>>, a punto de bascular y de trastocarse; la realidad es inestable o ilusoria, como el decorado de un teatro. Y el hombre, a su vez, está desequilibrado, convencido de no ser nunca totalmente lo que es o parece ser, escondiendo su rostro tras una máscara de la que se sirve con tal perfección que ya no se sabe dónde está la máscara y dónde el rostro (44).

Y quisiéramos terminar junto con estas palabras de Maravall:

Los modos de ejercicio de la libertad y los montajes represores de la misma seguirán manteniéndose. Y como ese juego de libertad y represión afecta a la raíz de la cultura, las crisis sociales son procesos que alteran profundamente el estado social de un pueblo; más aún: son creadores de una nueva cultura (45).

NOTAS AL PRIMER CAPITULO: SEGUNDA PARTE

- 1.- Blanca de los Ríos.- "Introducción" a Tirso de Molina", *Obras completas*. Aguilar. Barcelona. 1969. pag. 26.
- 2.- Sin embargo se afirma y se continúa sosteniendo a veces, que este secreto ha sido descubierto (perforado). Doña Blanca de los Ríos, cuyas amplias investigaciones sobre Tirso tienen algo de sesionado y han acabado por ser una especie de religión. [...]
Alexandro Cioranescu.- "La biographie de Tirso de Molina" en *Bulletin Hispanique*. Université de Bordeaux. Julio-Diciembre. 1962. pp. 158.
- 3.- B. de los Ríos. *op cit.* pag. 208.
- 4.- *Ibid.* pag. 84
- 5.- Esta idea que llegó a ser para Doña Blanca un artículo de fe, destruye desde entonces la mayor parte de las biografías del poeta y desfigura de punta a punta totalmente la edición masiva y prácticamente inutilizable de las obras de Tirso que nos daría más tarde. A. Cioranescu.- *op cit* pag. 159.
- 6.- Cfr. Cioranescu.- *op cit* pag. 161.
- 7.- Blanca de los Ríos afirma que las obras con notable referencia al mundo mitológico fueron escritas por Tirso durante su contacto con centros de estudio como dicha universidad.
- 8.- Cfr. A. Cioranescu.- *op cit* pag. 162.
- 9.- Cfr. B. de los Ríos. *op cit.* pag. 31.
- 11.- Tirso de Molina.- *Obras completas*. Aguilar. Barcelona. 1969. pag. 1708 y 1709.
- 12.- Tirso de Molina.- *op cit.* pag. 1751.
- 13.- No se sabe de sus actividades en Santo Domingo: los historiadores se contentan con señalar que algunos religiosos se quedaron allí definitivamente. No fue el caso de Tirso quien regresó a España al comienzo del verano de 1618, probablemente con la idea de volver a partir casi inmediatamente. A. Cioranescu.- *op cit* pag. 165.
- 14.- Cfr. *Ibid.* pag. 168.
- 15.- Una cabala se había formado contra él, que reclamaba su alzamiento, y el poeta, herido por la incertidumbre de su pública, aproxima la ocasión ofrecida por su Orden

- para volverse definitivamente de espaldas al teatro. Ibid. pag. 171.
- 16.- Tirso había sufrido una mala descepción que nosotros ignoramos. Y salía lo bastante mortificado como para desear el fracaso del teatro y del público. Idem.
- 17.- B. de los Ríos. *op cit.* pag. 46.
- 18.- Ibid. pag. 47.
- 19.- Idem.
- 20.- Ibid. pag. 49.
- 21.- A. Hauser.- *Historia social de la literatura y el arte*. 19ª edición. Labor (Punto Omega). Barcelona. 1985. pag. 99.
- 22.- José Antonio Maravall.- *La cultura del barroco*. Ariel. Barcelona. 1983.
- 23.- Vid.- Maravall.- "Crisis y tensiones sociales del siglo XVII" en *op cit.* pag. 54 - 128.
- 24.- Maravall.- *op cit.* pag. 128. (subrayado nuestro).
- 25.- Ibid. pag. 59.
- 26.- Claude-Guilbert Dubois.- *El manierismo*. Ediciones península. (historia, ciencia, sociedad, 162). Barcelona 1980. pag. 30 - 31.
- 27.- Jean Russet.- *Circe y el Elysée Royal*. La literatura francesa del barroco. Seix Barral, S.A. Barcelona. 1972. pag. 202.
- 28.- C. G. Dubois.- *op cit.* pag. 43.
- 29.- Vid. Helena Beristain.- *Diccionario de poética y retórica*. Porrúa. México. 1985. pag. 387.
- 30.- J. Russet.- *op cit.* pag. 276.
- 31.- Maravall.- *op cit.* pag. 450. Para una mejor visión de cómo en un momento dado la manera de hacer algo (en este caso los medios formales sin olvidar su razón en el hecho histórico de una realidad inasible) está por encima de la función práctica o resultado de dichos medios (aquello que se quiere transmitir, el mensaje), podemos revisar la siguiente cita que hace Maravall acerca de un consejo de un maestro de la época y nos dice:

Según Carballo hay que admitir que "de ver las cosas muy claras se engendra cierto fastidio, con que se viene a perder la atención y así se leera un estudiante quatro hojas de un libro, que por ser claro y de cosas ordinarias no

atiende a lo que lee. Mas si es dificultoso y extraordinario su estilo, esto propio lo incita a que trabaje por entenderlo, que naturalmente somos inclinados a entender y saber y un contrario con otro se esfuerça así con la dificultad crece el apetito de saber".

Tomado de: Maravall pag. 448 referencia a: Carballo, Cisne de Apolo pag. 114).

- 32.- A. Hauser.- op cit pag. 91.
- 33.- Maravall.- op cit pag. 426.
- 34.- William Fleming.- Arte, música e ideas. Editora Interamericana. Mexico. 1985. pag. 228.
- 35.- A. Hauser. op cit pag. 102.
- 36.- Vid. Severo Sarduy.- El Barroco Sudamericana. Buenos Aires.
- 37.- Cfr. J. Russet.- op cit pag. 21.
- 38.- Piénsese en el caso del ballet y la ópera que también conllevan este sentido universalista cuando ponen "en juego todos los medios y resortes posibles, combinando movimientos y luces, asociando arquitectura, escultura, pintura, música, retórica; surgiendo por los efectos de la óptica y el disfraz, la metamorfosis, la ilusión y todo cuanto trascendiera lo imaginario". Barroco y Neoclasicismo en Historia del Arte. DAIMON. Europa y el siglo de oro hispánico. Mexico Daimon. 1984. pag. 12.
- 39.- W. Fleming.- op cit. pag. 228.
- 40.- José María Valverde.- El barroco Una visión de conjunto. Montesinos. Barcelona. 1981. pag. 47. (Subrayado nuestro)
- 41.- Maravall.- op cit pag. 132.
- 42.- La generalización hacia toda una masa baja como un arte de aspectos y autores de elite, pero que , en general, es otorgado hacia la masificación, es lo que permite explicar a Maravall cómo el Barroco está tan estrechamente ligado a lo kitch.
- 43.- En su capítulo "De un Barroco literario" Russet llega a analizar el juego de engaños, el juego de espejos y el juego de ingenio como formas específicas para los poemas que estudia. Nosotros analizaremos bajo otros términos y dentro del trato a la obra de teatro que nos compete (el Don Gil de las calzas verdes).
- 44.- J. Russet.- op cit pag. 32
- 45.- Maravall.- op cit pag. 63.

CAPITULO II

EL JUEGO APLICADO DE FORMA TEORICA

Sección I

La bipolaridad de fuerzas humanas en Iteso de Melina

Hemos encontrado un esquema de validez notable para la representación del juego: como un "nodo" que conjuga varias calidades humanas en contraste. Saber desde cuándo se caracteriza al ser humano con la facilidad de un análisis que divide su realidad bajo estos parámetros no es asunto que nos compete. Una bipolaridad extendible con ciertas imprecisiones a los contrastes entre alma-cuerpo, razón-sensación, y demás puede hallarse en las manifestaciones literarias más antiguas (46).

Más aún, parece razonable suponer que el paso al neolítico con el descubrimiento de la agricultura conlleva una inmanente

bifurcación del espíritu humano en estos dos aspectos. Las palabras de Arnold Hauser nos dicen:

El animismo divide el mundo en una realidad y una suprarrealidad, en un mundo fenoménico visible y un mundo espiritual invisible, en un cuerpo mortal y un alma inmortal. Los usos y ritos funerarios no dejan duda alguna de que el hombre del Neolítico comenzó ya a figurarse el alma como una sustancia que se separaba del cuerpo (47).

Pero nuestro objetivo, ahora, es otro. Pretendemos por el momento enfocar nuestra lupa hacia una obra de Tirso de Molina donde esta bipolaridad no sólo se presenta más allá de la coincidencia curiosa (concebido como un sistema de mayor amplitud con respecto a la realidad de los hombres que trata), sino que se establece como temática principal de su creación. Ello permite demostrar la notable facilidad con que un autor como Tirso conllevaba estas bifurcaciones en su espíritu creador. Nosotros escogimos una obra de las múltiples que servirían para ejemplificar este hecho: el Aguiles de Tirso que no sólo presenta el caso de la bipolaridad entre naturaleza y raciocinio, sino que en especial es su temática central y origen de la creación poética que con ella pretendió su autor. Esto último fue bien observado por José Antonio Madrigal en su artículo: "La transmutación de Aquiles: de salvaje a héroe" (48).

El Aguiles, obra que ha comenzado a dar que hablar, se fecha vagamente en los años 1611, 1612. Blanca de los Ríos dice (cosa que después tomará importancia para el análisis de esta obra) que:

me indujeron a creer que esta obra fue imaginada más cerca de un centro universitario que de Madrid [...] antes de que hubiera alcanzado su mayor violencia la guerra por el teatro que

produjo la reñidísima polémica de sátiras [...]. Es decir que el *Aguiles* pudo producirse casi a la par de *La República del rey* (1612) y antes de *el Vergonzoso* (1611, 1612) y de *la Niña del cielo* (1613) y de salir a luz las *Novelas picarescas*, cuya aparición en 1613 y la del pseudo *Quijote* y de *El viaje del Parnaso* en 1614 marcan el momento cumbre de aquella lucha. Esto explicaría la falta de alusiones y sátiras en el *Aguiles* (49).

es decir, poco antes que *Don Gil de las Calzas verdes* que debió ser escrito en 1615.

Hemos decidido detenernos en ella, antes de adentrarnos en los aspectos internos de la obra que nos compete, por considerar de gran valía el notorio desarrollo a nivel general (tomando en cuenta la totalidad de actos y escenas que tiene y no como en el caso del *Don Gil...* donde pretendemos seguir aspectos mucho más particulares) que en ella se da al aspecto "instintivo, natural" en confrontación al "formal o racional". Y justamente esta bifurcación en dos aspectos antagónicos a nivel del esquema general de una obra nos permitirá observar mejor la aceptación que Tirso tenía de toda la realidad humana; con sus partes naturales e ideales confrontadas, pero sin detrimento de una sobre la otra. Manejaremos entonces el esquema obtenido de Schiller para estructurar esta unidad.

Escogimos esta obra porque se presenta como un interesante germen de polemica entre estudiosos: se afirma su calidad de farsa haciendo alusión a su ligereza y, a su vez, se le analiza con rescate de su rigor dramático y profundidad en la psicología del personaje que desarrolla (característica que hace singular a Tirso entre los dramaturgos de su época) (50). Vease como Blanca de los Ríos, en un afán por determinar el momento preciso de la

creación de la obra afirma, con sencillez: "es la única farsa mitológica en el teatro de Tellez (51); o "precipita el final de su farsa mitológica y la convierte por mitad en comedia de 'capa y espada' y torneo caballeresco" (52). Esto lo critican mucho Everett Hesse y William McCrary en "The Mars-Venus Struggle in Tirso's El Aquiles" (53). B. de los Ríos introduce el Aquiles de Tirso a través de un análisis que se centra en fijar la fecha de su creación. Para la estudiosa, el factor mitológico como tema central corresponde a la época salmantina que Tirso de Molina debió vivir como estudiante. En esa universidad la influencia de textos clásicos se asentó en su creación. Con respecto al momento histórico que el fraile Tellez vivía durante la creación de estas obras nos hemos referido en el capítulo sobre los aspectos de su vida.

Pensemos pues, en la temática del Aquiles y hagamos incapié en la evolución psicológica del personaje que tanto atrae la atención de su autor. Resulta curioso ver que el final de la obra fue determinado por razones de tiempo de representación. B. de los Ríos dice que esto significa que el <<autor>> (es decir, el comediante, jefe o director de la compañía) impuso la rápida terminación de esta comedia, cuya segunda parte anunciada aquí por Tirso no sabemos que llegara a escribirse (54). Es decir, tal terminación violenta fue dictada por el dueño del teatro y, a su vez Tirso, bajo la necesidad de cortar violentamente el transcurso de la misma que tanto le atraía, gratamente ofrece una futura segunda parte.

Dar fin a esta parte quiso
nuestro autor; con la segunda
mañana os convida Tirso (55).

Este corte tajante responde a un fuerte desarrollo estructural de la imagen psicológica de Aquiles y eso es lo que pretendemos analizar.

Aquiles es un héroe aqué, atractivo no sólo por sus características de personaje noble, sino por una fusión que hace del aspecto animal, instintivo, con la faceta cognocitiva evolucionada y racional. Reune todas las características del héroe prototípico: con su belleza física y poder agresivo aunado a un enorme talento; su ascendencia es notable, pero su nacimiento está fuera de lo normal, y como símbolo del "personaje noble" tan manejado por el conflicto humano y trágico griego es un hombre con destino triste y preseñalado para llevar a cabo grandes hazanas particularmente en la guerra de Troya. Como tal atrajo a su recreador y Tirso lo escogió como prototipo heroico.

El gusto por el "hombre salvaje", imagen inicial que tenemos de Aquiles, era manifiesto en la cultura de los Siglos de Oro (podemos con facilidad mencionar la presencia del salvaje en grandes obras del teatro español como *La vida es sueño* o *la hija del aire*, ambas obras de Calderón donde hay un notable gusto tanto por el hombre como por la mujer de naturaleza desmedida que vive en reclusión solitaria mientras sus instintos no pueden ser controlados más que por cuevas o prisiones. En el caso de *la hija del aire*, Calderón nos presenta un personaje a quien la educación del maestro y sacerdote Tiresias no basta para eliminar el latente espíritu ambicioso, pragmático y desmedido de Semiramis. Ella a raíz del los golpes de traición explota en ser una reina de ambición desbordada) (56). Aquiles también aparece como tal en

escena: como el niño criado en la selva, entre los animales bajo la posibilidad de pleno desarrollo de sus características instintivas: ello lo hace violento, pero, con todo, el sentido general de la representación se dirige, a través de un excelente manejo de la simbología literaria, al desarrollo de la evolución psicológica del personaje desde ese primer estado hasta ser descubierto por Ulises al final de la obra, cuando Aquiles es otro hombre.

Nacimiento salvaje --- ----> descubrimiento por Ulises

Si bien Tirso detiene ahí su obra, ello no debería ser adjudicado únicamente a un problema de espacio como propone B. de los Ríos, sino a un esquema estético perfectamente estructurado en el equilibrio. Y justamente este esquema, como fenómeno más trascendente de su creación, muestra que en Tirso había una estrecha vinculación poética hacia la presencia del hombre entre la fuerza animal y la racional.

José Antonio Madrigal, estudioso de la presencia del salvaje en la cultura de los Siglos de Oro, muestra cómo dicha estructura responde plenamente a la preocupación antes mencionada. Su análisis de la obra lo lleva a ver una división correspondiente a los tres actos: primero su vida en la selva y el inicio de su evolución; segundo su periodo en la corte hacia su cambio definitivo y por último su nueva realidad. Con ello Tirso veía consumado un prototipo de hombre en la plenitud de sus categorías y a su vez relativo al ideal clásico humano que como hemos dicho se manifestaba al momento de escribir su obra.

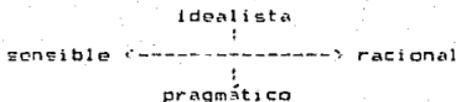
Sigamos brevemente los pasos de J.A. Madrigal y revaloremos, con él, el aspecto literario de la obra como instrumento paradig-

mático de la visión que Tirso maneja de hombre entre fuerzas extremas. Es de notarse que la dialéctica humana, hasta ahora presentada, convive en todas las partes de la obra y hace más complejo este esquema. No se trata simplemente de un resultado de confrontación alma-cuerpo, de contrarios entre razón y sentimiento o subjetividad contra objetividad, sino algo más amplio.

Aquiles es un prototipo de tantas historias de hombres criados en la selva (tema tan antiguo tal vez como la misma epopeya de Gilgamesh y Enkidú). A su vez este héroe como los grandes guerreros, es criado por una onza (mamífero carnívoro similar al perro) notable por su capacidad agresiva, pero que, también, como hace notar J.A. Madrigal, es un animal con el que se permite la alegoría general correspondiente a la obra:

Es un animal domesticable así como Aquiles será humanizable (sólo que el héroe llevará a cabo esta transformación por amor y por su propia toma de conciencia) (57). También es un animal que representa la belleza, inocencia y pureza del don natural en su sentido original, que tanto valorará el espíritu barroco.

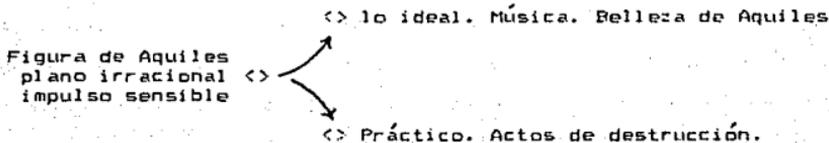
La bipolaridad (sensible-racional) está presente, pero se nos esquematiza en otra forma al encontrar un idealismo inicial perfectamente atribuido al ser salvaje de Aquiles. En otras palabras, la mentalidad barroca de Tirso en este ejemplo tan ilustrativo de una concepción general de su análisis del hombre se abre a través de un trato tanto pragmático como idealista en cada fase antes mencionada entre lo animal-instintivo-sensible hacia su parte racional. El esquema que veníamos manejando se hace más interesante:



Al inicio de la obra (primer acto), el Aquiles de impulso sensible (en términos de Schiller), se abre hacia dos flancos: cuando Quirón, ayo del héroe, usa uno de los primeros paralelismos de este drama y para reprender a su alumno dice:

Tocas el arpa y la lira
 y tus costumbres no tocas,
 quien te oye cantar se admira,
 y de tus costumbres locas
 asombrado se retira.
 Debajo de tal belleza,
 ¿es posible que se esconda
 tan cruel naturaleza?
 En las fieras corresponda
 al cuerpo la rusticidad,
 pero en ti, cuya suerte,
 si tan bello quiso hacerte,
 arrepentido repara
 que enamoras con la cara
 y con los brazos das muerte (58).

Con ello no sólo juzga el impulso pragmático destructivo de la personalidad de Aquiles, sino que también valora la naturaleza primitiva como el signo de pureza que tantas veces en la historia cultural es buscado y que el gusto barroco y preromántico idealizó (60).



Para Tírso, el hombre en etapa infantil, bajo impulso sensible, puede dirigirse a través de la alimentación hacia el terreno material pragmático. No solamente el ayo Quirón enseña artes a

Aquiles, también es culpable de dirigir su impulso sensible a los terrenos prácticos. Nótese estas palabras de Aquiles:

Tú tienes la culpa de eso;
 desde niño me criaste,
 Quirón, robusto y travieso;
 con leche me alimentaste
 de una onza, así profeso
 el natural heredero
 de la leche que mamé (61).

Los ejemplos se repiten y en conclusión podemos afirmar que dentro del salvajismo está presente tanto la fase pragmática como la idealista que parece confiarnos y dar carácter de racionalidad superior a Aquiles en un conflicto psíquico constante. J.A. Madrigal recalca con certeza los atributos que se dan a la lira y a la habilidad musical como dones del dios Apolo que representa un perfecto parangón de idealismo humano. Aquiles en su pureza y estética primitiva posee los dones de Apolo así como los apetitos propios de Venus. La presencia de aspectos racionales en la primera etapa de la vida de Aquiles son para J. A. Madrigal:

fenómeno inconsciente en su presente estado salvaje o primera etapa de su iniciación heroica, más adelante, después de haber sufrido cierto grado de transformación, el estará consciente de su yo racional, al igual que de su lucha interna (62).

Lo que marca la diferencia para este autor no radica entonces en la presencia de aspectos racionales sino en algo que el considerará como anuncio de su "parte superior o racional" que vendrá más tarde: un grado de consciencia que el acepta como inexistente en la primera parte. Nosotros compartimos dicha opinión y la añadimos a nuestro esquema al suponer que la consciencia genera la bifurcación entre intencionalidad práctica contra

la ideal.

Pero continuemos: la evolución de lo irracional a lo racional se desarrolla a través de la presencia del centauro Quirón que como símbolo nos habla de la dialéctica de una cabeza humana en lucha con la pasión corporal de un caballo, que se relaciona analógicamente con el estado de Aquiles (63). Quirón es un centauro único por su capacidad para el arte (actividad que no es puramente racional y, por ello, Quirón es el perfecto símbolo que Tirso pudo resaltar para que se de el sentido ambiguo a la etapa primitiva de su héroe). La mente artística encierra siempre su parte sensitiva y de ahí que el impulso sensible pueda dirigirse a los ideales. El aspecto artístico da existencia a un concepto absoluto. Es esta mínima educación el germen intelectual para la toma de consciencia por parte de Aquiles y, en consecuencia, para su avance evolutivo.

A su vez J.A. Madrigal ve un elemento extra como significativo de importancia de la evolución de Aquiles en el concepto de la onza que lo cría. Como ser agresivo que persigue a la gacela por tradición es metáfora de Aquiles en persecución de Deidamia. En este momento se da la realidad del héroe de manera impulsiva en detrimento de la "masculinidad, honor y deberes" (64).

Dicho avance se continua, como J. A. Madrigal hace notar, en su relación con Deidamia y corresponde a un punto intermedio donde confluyen las fuerza "en juego" hasta ahora mencionadas (ver esquema de pagina 114).

La visión de la heroína por parte de Aquiles genera en él un cambio con características especiales que J. A. Madrigal resalta:

El no darse un descubrimiento de la existencia de un ser superior, común en estos casos de alumbramiento mental ante la naturaleza, es un factor que responde a la necesidad de "guardar verosimilitud temática de la obra, de índole mitológica y no cristiana" (65). A su vez, se hace notar que el cambio psicológico queda inconcluso en Aquiles, entendido este hecho por una actitud sumisa y derrotada que toma ante un ser que lo supera: "pues sola tú me vences", dice Aquiles al verse un hombre incompleto. Y, sobre todo, toma dicha actitud de sumisión ante sí mismo, ante su lado inferior, ya que Deidamia representa para él su propia satisfacción. Madrigal nos dice "Aquiles ve en ella algo para satisfacer sus instintos" (66). Lo que falta añadir a las palabras de este estudioso, pero que viaja tócido en sus observaciones es el proceso de toma de conciencia por parte del héroe. Desde antes, ante Deidamia comienza una autoobservación de su pasado:

Solía yo, no ha mucho,
matando entretenerme,
pacífico ofenderme,
cazando día y noche [...] (67).

Si bien esto no es suficiente, más notorio resulta el hecho de que Aquiles, gracias a la belleza de su amada (ser en quien quiso canalizar un impulso sensible), canaliza también una conciencia racional de su estado amoroso.

Impulso sensible <--- Aquiles ----> Impulso racional

Aquiles en este momento, por primera vez "juega"; regresa racional sobre su impulso y es capaz de simbolizar en un acto maravillosamente humano su sentimiento a través de un espejo (68). El

espejo hace que el impulso pasional de atracción sea visto indirectamente con el cristal de un riachuelo entre las imágenes directas y el ser que las busca. Aquiles juega porque no sólo gusta de Deidamia sino que toma conciencia de ello. Se representa con la simbolización de un espejo, la imagen de ella en la fuente, más que la visión directa de la amada. Y este proceso de simbolización se complementa con el proceso lingüístico donde Tirso, a través de Aquiles, comienza a jugar con las palabras (69).

y cuando más furioso,
mirete en una fuente
copiando tu hermosura
cristales por pinceles,
templado suspendime,
suspenso contemplete,
perdime contemplándote,
contemplando adorete (70).

La evolución continua hacia una meta total de desarrollo a través de su papel femenino propio al segundo y tercer actos: situación que nunca abandona. En la fuente ha visto tanto la belleza de Deidamia como la propia y ello lo anima a igualarse, como mecanismo de realización de su pasión en el aspecto simbólico. Es la solución para salvar la presencia constante del impulso sensible que poco a poco se hace intolerable.

En llegándose a encender
tengo el corazón soldado
lo jurado sea jurado,
no me puedo contener.
Tratemos en otras cosas
más apacibles y blandas (71).

El estado femenino adquirido es resultado de la doble liga hacia los impulsos sensible (en tanto que lo mantiene cerca de la amada) y racional (en tanto que es una estratagema simbólica y necesaria) y como aspecto racional es incompleto ya que sólo se dirige a una fase práctica.

Aquiles -----> I. Racional
 ↙
 Pragmatismo

Falta al héroe encontrar su ideal de hombre al cual llegará (dentro de la expectativa histórica griega del momento de la creación del mito) a través del encuentro de Ulises y la misión que éste le encomienda. Para este efecto, Tirso recurre nuevamente al símbolo: en este caso las armas. La espada, como J.A. Madrigal muestra, es ejemplo de "fuerza y libertad" constante (72). Pero Aquiles, al entrar a estas últimas etapas de su desarrollo, ha terminado por hallar en sus manos apenas una aguja de coser que lo único que simboliza es un estado ínfimo. Aquiles necesita correr hacia su liberación y realización como héroe en el pleno sentido griego que en esta obra Tirso respeta ampliamente. El acercamiento es paulatino, pero irrevocable y, tras conocer su calidad y tomar autoconciencia con un nuevo autoanálisis en un espejo, Aquiles da los pasos finales y su realización queda completa.

pureza --> Ideal
 ↑
 I. Sensible ---> Aquiles ---> Aquiles ---> I. Racional
 ↓
 salvajismo --> Práctico

El cuadro se completa cuando toma el regalo de las armas que representan su misión hacia un plano futuro formal. El héroe "asume su nueva personalidad" que irá dirigida hacia un ideal que, si entendemos la vinculación momentánea (tan empeñosamente reforzada por B. de los Ríos) a la mitología griega, también entendemos la manera en que concluye Madrigal diciendo:

su agnórisis no se lleva a cabo sólo desde una perspectiva social y psicológica, sino también heroica y nacional (73).

Tirso no niega el impulso formal de su héroe, su salvajismo y pureza se mantienen y en ello discrepamos del artículo que hasta ahora tanta luz nos ha dado. Para este autor el cuadro humano se completa en todos sus aspectos; por ello se da un final tan criticable y criticado. Tirso extremó su obra en un sentido esquemático que sobresale por la evolución del estado de ignorancia al de racionalidad, pero sus retornos al principio se interpretaron malamente en lo que B. de los Ríos llamo "comedia de capa y espada y torneo caballeresco".

El análisis de El Aquiles y su esquema tan específico de héroe y personaje principal ha sido de infinita utilidad en el presente trabajo y por ello en él nos detuvimos. La estrella de posibilidades se ha abierto. Aquella bipolaridad schilleriana que definía el juego conlleva otros elementos: no sólo hay impulso sensible y formal sino que cada uno se desenvuelve en sensibilidad y pragmatismo contra racionalidad e idealismo. Sólo falta hacer notar como la capacidad de Tirso se desarrollará posteriormente como para equilibrar dichas fuerzas esquematizadas en un entrecruce perfectamente planeado, o por lo menos tomado como sistema, que llegará a lo supremo en el Don Gil de las Calzas Verdes y que llamaremos "juego".

Sección 2

El juego de los tonos

Don Gil de las Calzas Verdes es una comedia de enredo. La

agilidad de sus escenas, el manejo amplio de información sorpresiva. la aparición de varios personajes que fingen ser otros más y, sobre todo, la capacidad de su autor para controlar un número elevado de caracteres engañados y engañando, sin perder nunca la base central y la hegemonía de la obra, la hacen una de las más geniales del Siglo de Oro. Cómo puede Tirso mantener su asunto congruente con tal cantidad de malos entendidos y QUI PRO QUERE, será asunto de otros capítulos. sin embargo existe un adelanto que debemos hacer a través de un sistema de creación que uso Tirso y que nos llama a ver esta obra como ejemplo de lo que entendemos por "juego" en literatura.

Es importante pensar en cómo se siente el público atraído por la obra; el análisis de este hecho tiene relación con el juego. Una trama tradicional sustenta, en varias ocasiones, su atractivo en la sorpresa. Se pretende que el espectador presencie elementos nuevos con suficiente frecuencia como para que nunca decaiga su interés. Lo sorpresivo es elemento fundamental del cuento y en él se ve de manera concisa el deseo de un creador por anunciar algo, dirigir la mente de quien lo recibe en una dirección y sorprender con lo inesperado. Mucho de la poesía moderna, a su vez, sustenta su éxito en la sinestesia; en la innovación creativa que dispara los significantes hacia realidades no esperadas. La tonalidad en el teatro es también base del éxito. El estilo más académico ordena dicho tono en forma ascendente o decreciente para equilibrar la obra.

El Don Gilis de Tirso presenta un sentido lúdico con respecto al tono que prevalece. Pensemos en la ostensible confronta-

ción de aspectos humanos que a nivel teórico hemos descrito; si tal es una constante en don Gil podemos presenciar en ella la manera cómo su autor se decidió a equilibrar su comedia a través de confrontar los tonos que utiliza.

Un diálogo en el primer acto donde Doña Juana personificando a don Gil pretende enamorar a Inés y de pasada involuntariamente también a Doña Clara se podría calificar de artificioso y solemne. Enmarcado en fórmulas de retórica gentil. Ese diálogo presenta un curioso elemento que despierta al público:

Doña Inés.- ¿De dónde es vuestra merced?
 Doña Juana.- En Valladolid nació.
 Doña Inés.- ¿Casplero?
 Doña Juana.- Tendré así
 más sazón (74).

La palabra usada por Inés que subrayamos juega con un significado de cacuela. Aquél que da a entender el sitio del teatro al que sólo podían asistir mujeres. Ésta es un broma que pega bien en el teatro en tanto que inmiscuye la realidad del local teatral y la de la representación; su análisis se podrá dar con las bases de la sección "el juego y lo cómico". Pero a primera vista es un golpe para quien observa porque le hace sentir que las líneas del parlamento a veces chocan con el tono que se venía manejando: se genera con frecuencia un paralelo que contrasta con el tono que antes se abrió en un sentido. El ejemplo que vimos es un caso sustentado en una sola partícula la cual toma sentido en un paralelo que prevalece en la mente de quien escucha y está basado en el arranque mismo de la obra: la duda sobre la hombría de don Gil verde. El público sabe que dicha hombría no existe. Al tono de conquista se le parodia con el tono burlesco dado por el hecho de que una mujer es incapaz de realizar dicha conquista. El caso

llama la atención por su moralidad relajada en confrontación a la retórica cortés de la relación amorosa y por inmiscuir la realidad del teatro en la representación, cosa que parece ser innovadora.

Este sistema se halla a su vez en el mismo mensaje ideológico que da consistencia al Don Giliz. La obra en resumen trata de un amor arreglado artificialmente, establecido de manera tradicional y por conveniencia práctica y económica al que se opone un acto pasional, arriesgado, espontáneo, el de doña Juana al vestirse de hombre e ir a luchar contra todo para lograr su amor sensible e idealizado. Entonces, los próximos capítulos de este trabajo de un u otro modo están dentro de una línea base: mostrar cómo la confrontación lúdica de hechos, realidades, palabras y sentidos es el sistema con que se desarrolló este choque básico que hemos presentado. Pero de momento mostraremos el sentido más general del juego con los tonos.

Tirso escribe algo en una dirección y de inmediato contesta con algo en sentido opuesto. Veamos el arranque de la obra. Un criado, serio y solemne como Quintana (que choca definitivamente con el estilo de Caramanchel) pide explicación a doña Juana de su viaje y su cambio de ropas para parecer hombre. Ella explica sus razones en un largo parlamento de tono alto y serio; con sentimiento profundo, habla de cómo se realiza su enamoramiento platónico dentro del terreno idealista y sensible. Pronto el antecedente necesario para la trama de la obra ha sido presentado y ésta debe arrancar con la acción. Sale Caramanchel sin que parezca necesaria su presencia para dicha trama, pero luego sabremos

que Juana necesita un criado distinto ya que amo y criado siempre van junto y piensa que Quintana podría ser reconocido y fastidiar sus planes. Sin embargo Caramanchel tiene otra función más trascendental para la obra. Entra a hacer otro largo parlamento, similar en número de versos a la de Juana. También un monólogo de antecedentes sólo que impráctico para la trama. Un monólogo así, independiente del de Juana no sería lúdico, tan sólo burlesco y propio de una pieza o un sketch de crítica social. Pero dicho parlamento está confrontado al de Juana porque su tono va en dirección contraria. Caramanchel habla de sus antecedentes (sus antiguos amos) en forma pragmática y carente de todo idealismo.

Fragmático (-----) Idealista

Aquí se ha jugado con los tonos; pero el sistema continúa de forma no tan obvia. El tono alto regresa en la figura de don Pedro que recibe a Martín con la experiencia de un viejo; experiencia que comparte con el padre de Martín para arreglar un patrimonio por conveniencia con base en el dinero y olvidando el amor. Veamos una parte de la carta que manda el padre de Martín:

Ha dado palabra a una dama de esta ciudad, noble y hermosa, pero pobre; y ya vos veis en los tiempos presentes lo que pronostican hermosuras sin hacienda (76).

El diálogo de don Pedro con Martín, que finge ser don Gil de Albornoz, supone una ficticia razón honorable: teóricamente el padre de Martín mafiosamente ha mandado una carta donde, ante el esponsorio de su hijo con doña Juana (cosa que busca evitar), pide a don Pedro entregue su hija a este don Gil de Albornoz portador de la misiva, quien realmente es su hijo. Don Pedro habla con

agrado de la petición de su amigo y alaba al falso don Gil, que desconoce, valorando con artificio solemne la amistad que lo une al padre de Martín. Un pequeño elemento cambia violentamente el tono de este diálogo y refuerza el paralelo pragmático del engaño que hay detrás de todo: este cambio cae sobre los hombros de Osorio (criado de Martín) para sustentar el paralelo.

Don Martín.- El embelesco, Osorio, va excelente.
 Osorio.- Aprieta con la boda antes que venga
 Doña Juana a estorbarlo.
 Don Martín.- Brevemente
 mi diligencia hará que efecto tenga (77).

El matrimonio Gil---Inés es establecido por el padre de ella en términos racionales y fríos. De inmediato el mismo don Pedro presencia la pasión de Juan por su hija y el consentimiento también frío y soberbio de ella para este caballero:

Doña Inés.- Tú solamente has de ser
 mi esposo; ve allá a la tarde (78).

Ella gusta obviamente de ser coqueta y no entregarse a la susceptibilidad de un enamoramiento. El tono de don Pedro como padre ante el consentimiento descomprometido de su hija, cambia hacia la pasión y, viendo la facilidad de Inés para manejar a su Juan, don Pedro impone, con la autoridad paterna, su voluntad; así que ella reacciona pasando su tono de la frialdad irónica

¿Faltan hombres en Madrid
 con cuya hacienda y apoyo
 me cases sin ese ardid?

hacia el mismo enfurecimiento de su padre:

!Gil, Jesús, no me lo nombres!
 Ponle un cayado y pellico (79).

Frente a ese periodo de intensidad dramática vienen las escenas de los jardines de los Duques donde los cambios de tonos se dan dentro de los diálogos como en el primer ejemplo de esta

sección. Aún así Tirso incluye la música y la ambientación bucólica que relaja la anterior intensidad (B0). Y entre dicha sencillez de bailes y elegante cortesía la figura de los celos de don Juan podría formar el paralelo que desvíe el tono de la acción.

Don Juan.- ¡Ay de mí!
 ¿Mírale [a Don Gil] doña Inés? Sí.
 ¡Qué presto empiezo a envidialle! (B1).

De todas formas, el auténtico paralelo de tonos, que se genera a nivel de parlamentos y que merece nuestra atención, es posterior. Una vez terminado el ensueño de la presencia del otro Gil ("el verde", que personifica doña Juana), vuelven a escena Inés, don Pedro y don Martín que aún pretende ser el Gil original. Lo que este último encuentra es muy distinto a su anterior actuación victoriosa: una Inés que, si bien había aceptado la voluntad de su padre para un tal Gil, ahora, llena de sentimiento, enamorada del Gil verde, sí tiene valor para negarse rotundamente a las decisiones de don Pedro.

Doña Inés.- ¿Qué es esto? ¿Estáis loco?
 ¿Yo por vos enamorada?
 Yo a vos ¿cuándo os vi en mi vida?

y más adelante a su padre

Don Gil
 es mi esposo: ¿qué te cansas? (B2).

Y lo que más importa está en el cambio de tono de Don Martín que de momento siente y expresa la total inseguridad de su falsa posición.

Pasemos a revisar algunos detalles del segundo acto. Este justamente comienza en forma similar al primero. Inicia con un parlamento largo de doña Juana a su criado Quintana donde da referencias de lo acontecido hasta ese momento y sobre todo de

otra personalidad que ha decidido tomar: la de doña Elvira que le permite, como mujer, entablar amistad con Inés y desde ahí trastocar más su relación con Martín. Esta amistad se logra por el evidente parecido de Elvira y el Gil verde.

Engaños
son todos nuevos y extraños
en daño de Don Martín (83).

La frialdad y la astucia de doña Juana, impulsada por sus éxitos parciales, la llevan a entregar a Quintana cartas donde hace referencia de su posible propia preñez, su huida hacia un convento y más tarde de su propia muerte. Los objetivos de estas cartas si bien parecen poco coherentes muestran una verdadera meta mucho más elevada: llevar a Martín hacia un estado de locura y desesperación que se consigue en el tercer acto. Por lo pronto hacen de Juana aquello que describe su criado con un hermoso juego de espejos al ser curiosamente pleonástico: "retrato eres del engaño" (84). Es decir una doble falsedad. Por lo pronto, este parlamento muestra una Juana pasando de su antigua convicción, sensible por recuperar su amor, hacia una "maquiavélica" e ingeniosa fuente de enredo.

De inmediato aparece el cambio de tono con Inés y su inocencia. Es incapaz de darse cuenta de que está frente al objeto de su amor (obviamente se parece tanto a esa Elvira, a la que ha convertido en su confesora). Y junto a ella está la pasión desmedida de Juan que pretende matar a don Gil (aún más ingenuo porque ni siquiera sabe que posiblemente hay dos Gils).

Don Juan.- Inconstante,
¡no lograrás a tu amante!
A matar a tu Don Gil voy.
Doña Inés.- ¿A qué Don Gil?

Don Juan.-

Al rapaz,

La diferencia de tono entre estos dos personajes sigue siendo obvia. Pero más interesante es el cambio que ocurre en la misma Doña Juana que ya frente a Inés (ya no frente a su criado Quintana) finge la más entrañable tristeza y viejo dolor por las penas pasadas en su amorío. Inventa la nueva mentira (basada en la verdad, como veremos en la sección sobre el juego de las realidades) de que ella, Elvira, ha llegado ahí acompañada del Gil verde en persecución de un tal Miguel (que, debe entenderse, es Martín), porque dejó a ella con palabra de esposo y, a don Gil, quitó las cartas y dineros con que éste viajaría a Madrid a pedir a la misma Doña Inés. Las frases de Doña Juana llegan a ser sorprendentes por el paralelo que marcan entre su verdadera intención y su fingimiento:

Las lágrimas a los ojos
me sacaste, Doña Inés.
Mudemos conversación;
que refrescas la memoria
de mi lamentable historia (B5).

Don Martín es para entonces un personaje cuya razón está al borde del abismo. Su duda ante las cartas que le presenta Quintana es enorme y muda de voluntad de un momento a otro. Pero es notorio que en el segundo acto aún conserva elementos fuertes de su frialdad y malicia que le permiten enfrentar al pasional don Juan cuando éste lo reta a duelo. Sus razones para evadir el duelo se centran en la vileza y contrastan enormemente con la tonalidad de altura noble, antigua y fervor caballeresco de su rival:

!Muy buena fuera, por Dios,
que después de reducida,
si yo no os quito la vida,

me la quitá sedes vos,
perdiendo mujer tan bella,
y que después de adquirir
el nombre de su marido,
os la dejase doncella!
No, señor. Permitid vos
que logre de Doña Inés
la belleza, y de allí a un mes
podremos refir los dos. (86).

Su personalidad continua aún con firmeza mientras recibe de su criado Osorio cartas que favorecen sus planes: dinero y nuevas palabras para el padre de Inés. Pero eso no será lo mismo cuando las pierda torpemente para que (sin él saberlo) vayan a dar a manos de doña Juana. Con ellas podrá el Gil verde argumentar su valía ante don Pedro y mas aun obtener el dinero necesario para cortejar a la hija de éste. Mientras, Martín se transforma:

De ser un hombre que habla así de Inés y sobre lo sucedido a Doña Juana:

Pero entretendrela agora
escribiéndola, y después
que posea a Doña Inés,
puesto que mi ausencia llora,
le diré que tome estado
de religiosa (87)

en algo muy distinto que la actuación puede enfatizar:

Don Martín.- ¿Qué a perder
un pliego de cartas venga
un hombre como yo?)
Osorio.- (Aquí
está tu dama.)
Don Martín.- (Hoy se venga
su menosprecio de mí) (88).

El deseo de realidad por parte del hombre del barroco lo lleva a los extremos, y eso se vive en los cambios de Martín:

!Qué este Don Gil me persiga
invisible cada instante
y que, por más que le siga,
nunca le encuentre delante!
Estoy tan desesperado
que por toparme con él
diera cuanto he granjeado.

¿Yo en Burgos? ¿Yo Don Miguel? (89).

Para el tercer acto la mudanza de Martín está por consumarse; ante las nuevas cartas que le lleva Quintana con la noticia falsa de la muerte de Juana; este caballero está convencido de que un fantasma lo persigue y de que enfrenta lo extranatural. La poca malicia pragmática que le queda terminará pronto. Aquí la objetividad siniestra de Quintana forman ese paralelo del que hemos venido hablando. La diferencia entre la manera de hablar a Martín y su pensamiento aparte es muy reveladora:

(Aparte) ¡Esto es bueno! Doña Juana, cree que es alma que anda en pena.
 ¿Vio el mundo chanza más buena?
 Pues no ha salir vana porque tengo de apoyar este disparate. (A Martín) A mí parecíame hasta aquí lo que escuchaba contar desde el día que murió mi señora, que sería sueño que a la fantasía el pesar representó; ... (90).

Los cambios de tono en el tercer acto son muchos y muy frecuentes; responden a la intención de Tirso por llevar a la exageración ese sentimiento de locura ante la irrealidad que prevalece para todos los personajes. Inés duda por una injustificable carta que Juana se escribe a sí misma con la firma de don Gil (ella) y dirigida a Elvira (ella misma también). Inés desespera ante el desamor, pero más tarde se tranquiliza ante las palabras de su amado que le dice que fue con la intención de probarla. Si esto no entra en el campo de la coherencia argumental, sí tiene explicación en el efecto general y sistemático de cambios y más cambios en la tonalidad de los personajes. Caramanchel cambia su pragmatismo chocarrero por una locura desesperada

al no encontrar a su amo durante todo un acto y más tarde encontrar cuatro don Giles: 1.- Juan enloquecido por la pasión de su Inés hacia ese Gil que el no concibe; 2.- Martín vestido de Gil verde como último acto que le queda ya que Inés se muestra obsesiva por lo verde de su Gil; 3.- Clara que pretende poner a prueba al Gil verde que también le ha prometido amor, se viste de la misma forma; y al final 4.- Doña Juana misma que llega como el "auténtico" don Gil. Todos juntos hacen la gran escena climática de la obra. La escena se vuelve pura acción. Martín huye asustado por Juan. Clara también se asusta y decide ir por alguien que la ayude. Juan resulta herido por Quintana que acompaña a Juana y esta última no le queda más que comenzar a arreglar el gran enredo que ha formado.

El cambio de tono vuelve a darse: de inmediato aparece Don Martín recitando un monólogo filosófico, interiorista, poético y enmarcado en una nueva ambientación de gran mérito para la escena pasiva y formal que en ella ocurre. Veamos el ejemplo:

Árboles de este prado, en cuyos brazos
el viento mece las dormidas hojas,
de cuyos ramos si pendieran lazos,
colgara por trofeo mis congostas;
al campo, humedeciendo arenas rojas,
pues sabéis murmurar, vuestra agua diga
que nunca falta un Gil que me persiga (91).

Es importante notar que a este cambio de tono correspondió Tirso con un cambio en la métrica de sus versos: pasó al endecasílabo en octavas, muy confrontado a la agilidad de los octosílabos anteriores. Y muchos de estos cambios que hemos mencionado se dan a su vez en la métrica. Una base de redondillas y romances intercalada de otras formas. En este caso por la octava real. Lope de Vega en su Acte nuevo de hacer comedias nos decía:

Las décimas son buenas para quejas;
 el soneto está bien en los que aguardan;
 las relaciones piden los romances,
 aunque en octavas lucen por extremo.
 Son los tercetos para cosas graves,
 y para las de amor las redondillas (92).

Aquí Tirso aplicó parte de la regla, pero por lo menos los tercetos, el romance y las redondillas corresponden bien a la teoría de Lope. Usa los tercetos cuando el tono es alto e Inés rechaza a Martín como posible marido ante su padre. El sistema de juego se da por la alternancia entre los hechos narrados en octosílabo y las otras formas métricas. Tirso no gusta mucho tiempo de un solo tono en el tablado. Las octavas líricas y lamentativas lo cansan, así que la acción acelerada vuelve a escena cuando varios personajes incidentales vienen a reclamar a Martín los actos del único o los varios Giles que se han desarrollado. Cuando Martín ha llegado al arrepentimiento total, ha sido abrumado por la presencia de lo inmaterial, ha reconocido su falta de amor idealista para quien correspondía y ya no queda en su espíritu una gota del pragmatismo que lo llevó a engañar a su amada, ella, doña Juana, rápidamente desenreda el problema porque su misión ha quedado cumplida. Es entonces, bajo dicho objetivo, cuando Tirso decide terminar la obra.

La revisión de estos cambios de tonalidad ha sido el inicio en el análisis de otros fenómenos más profundos que veremos adelante. El sistema creativo que llamamos lúdico, por las características antes descritas, ha sido expuesto. A su vez esta sección nos ha servido para recorrer los principales hechos de una comedia tan enredada y tenerlos frescos en la mente ahora que entramos a mayores detalles.

- 46.- No es este lugar para hacer una reflexión cabal sobre los orígenes de uno de los grandes temas de la filosofía como lo es la problemática del alma en contraposición a lo corpóreo. Para los efectos del juego en literatura basta decir que encontramos una clara polaridad entre estos conceptos, y tal y como este capítulo pretende demostrar, dicha polaridad en Tirso presenta amplias características; no hay negación de ninguna de las partes sino la visión contrastada de la evolución que se vive entre ellas. Se juega brincando de una a otra y no se les olvida ni sobrevalora. Sin embargo, si queremos establecer un hecho que llama a ideas muy interesantes. La idea de alma, un algo que da origen a lo vivo, a la sensibilidad y al espíritu racional es concebida a lo largo de la historia de la filosofía con un problema base: su unión a la corporeidad. Definitivamente se le da el valor de sustancia, de realidad por sí misma. De ahí es fácil pasar a la idea de muchos autores que hacen del alma la realidad más alta (hasta éticamente) y el principio mismo que ordena el mundo. Ello otorga carácter de divino, parte de lo divino o tendiendo a lo divino, a este ente. De esta forma lo entendieron la mayoría de los antiguos. Esto lleva a la distinción tajante entre lo que da vida (movimiento por sí mismo) alma incorpórea e inmortal, en contra de la realidad corpórea. Sin embargo, Aristóteles dio un carácter más mesurado, y materialista al asunto. Para él, alma es sustancia del cuerpo y acto final y primero de cada cuerpo que tiene la vida en potencia. El alma es lo que se puede hacer con un cuerpo si se le da vida. La función del ser vivo es vivir y el acto que permite esta función es el alma. Esta concepción permite no separar el alma del cuerpo. El alma en algunas de sus partes, que tienen actividad para el cuerpo (porque habría otras que no), es un pedazo de la sustancia y participa hacia las otras. Aristóteles pensaba que la sustancia tenía tres partes: forma, materia, y forma y materia compuestas en conjunto. Así el alma no existe sin cuerpo ni viceversa. El platonismo no coincidía con esta idea y acentuaba las características divinas del alma que le dan carácter más autónomo dirigido a la autoconciencia. Es esta idea la que nutre fuertemente el primer cristianismo. San Agustín interpreta al alma como una realidad para y dirigida a la divinidad a través de su autoafirmación en la interioridad y la negación de lo corpóreo que estorbe su pureza. Esas actividades de conciencia pura acercan el alma a Dios y la igualan a él, ya que Dios está en el alma, en la interioridad pura de esta. La escolástica vuelve con las ideas de Aristóteles donde alma y cuerpo van juntos. La escolástica tardía resuelve el problema con aquel concepto de forma ~~conocitatis~~ que abandona la idea de que la materia es pura potencia y le da por su existencia cierta realidad de acto. Estas dos vertientes constantes nutren el catolicismo y pasan por el Renacimiento hacia la filosofía moderna. Podemos

suponer la expresión escolástica predominante en Tirso que le permite unir y hacer convivir los conceptos con armonía. El Aguiles muestra una función de acto para la materia que originalmente compone al héroe. Pero ese es materia que nos aleja de nuestro objetivo.

- 47.- El tema de la problemática sobre el cuerpo y el alma del hombre es asunto reiterado en el barroco; resulta hasta inútil pensar en la cantidad de obras de grandes autores del Siglo de Oro español que trataron el tema: Caluerna con su Segismundo, Gracián con el alma pura de su Andrenio en el Criticón y como se ha visto la confusión constante entre lo material y lo inmaterial es característica del momento histórico en que se dan estos escritos. Véase capítulo sobre barroco y juego.
- 48.- José Antonio Madrigal.- "La trasmutación de Aquiles de salvaje a héroe" en Hispanofilia. University of North Carolina, Chapel Hill. North Carolina. Vol 75. 1983. pag 15 - 26.
- 49.- B. de los Ríos. "Preámbulo a El Aguiles en Tirso de Molina. Orcas completas. Madrid, Aguilar. 1969. pag. 1887.
- 50.- La capacidad de perfilar un personaje en toda su psicología es rasgo repetido por los estudiosos del teatro español y estas palabras posiblemente resumen esta característica: "Tirso se centra en el personaje protagonista, para convertir en complementarios de este a los restantes". Bruce W. Wardrop. "Mitología del teatro clásico" en Historia y Crítica de la Literatura Española al cuidado de Francisco Rico. Barcelona. Crítica. 1983. p.838. También la gran estudiosa del fraile Tellez dice: [Tirso infundió algo que no abunda en Lope ni Calderón: <<el carácter>>, la psicología de concreción y reciedumbre simbólica, que eleva sus personajes a la altura de mitos estéticos.
- 51.- B. de los Ríos op cit pag. 1871.
- 52.- Ibid pag. 1900.
- 53.- Bulletin of Hispanic Studies. University of Liverpool. No. 33. 1956. pag. 1381.
- 54.- Vid. B. de los Ríos.- op cit. pag. 1901.
- 55.- Tirso de Molina. op cit pag. 1947.
- 56.- El Diccionario de las Autoridades entiende por "salvaje": hombre que vive o se ha creado en los bosques o selvas entre las fieras y brutos, o enteramente desnudo, o vestido de algunas pieles de horroroso semblante, con barbas y cabellos largos, é hirsutos, como los que se suelen representar en la Arquitectura y Pintura", y cita a Quevedo con:
Era de ver el Salvaje
hecho una panza barbona,
escupiendo las pajitas
con la geta melindrofa.

Diccionario de Autoridades, Edición Facimil. Real Academia Española de la Lengua. Gredos. Madrid. 1976. Tomo sexto.

- 57.- Blanca de los Ríos dice: "Ursón [personaje de Lope de Ursón y Valentín característico por su aspecto salvaje] como Aquiles, rinde su selvática bravura ante la mujer". op cit pag 1901.
- 58.- Tirso.- op cit pag. 1912.
- 60.- Véase como el Criticón definitivamente aprecia su personaje natural e inocente que va descubriendo el mundo alegórico de los pecados y desgracias causados por la sociedad humana con fuerte pesimismo. Rousseau es también un de los más famosos reivindicadores del salvaje por su pureza. Así lo expresó muy joven en sus Discursos con la tesis de que: "el hombre es bueno por naturaleza y todos los males del mundo son consecuencia y fruto de la civilización". Este es solo un ejemplo de como la idea de la pureza inicial del hombre se repite constantemente como un extremo ideológico en la cultura; pero Tirso de Molina por lo menos en su Aquiles no pretende establecer una posición extrema sino por el contrario un justo medio.
- 61.- Tirso.- op cit pag. 1913.
- 62.- Jose A. Madrigal.- op cit. pag. 19
- 63.- Desde el punto de vista simbólico los centauros constituyen la inversión del caballero; la situación en que el elemento inferior (fuerza cósmica no dominada por el espíritu, instintos, inconsciente) domina el ser del espíritu. Esto se nota en su propensión a embriagarse y su concupiscencia carnal y violenta. Son definitivamente la doble naturaleza humana; una bestial, otra divina. De entre ellos Quirón, de los hijos de Filira y Cronos, resulta el más ambiguo. Representa esa brutalidad espontánea generadora de grandes obras artísticas; como Centauro especial Quirón implica "una contradicción señalada por signos complementarios" (Paul Diel en Diccionario de Símbolos. Ver bibliografía). Y en general este ser está lleno de esa complementación de contrarios como en el hecho de su sabiduría en medicina y su herida incurable en un pie. Es incapaz de encontrar la justa medida y de esta manera influye en el espíritu cambiante de Aquiles.
- 64.- Tal persecución es simbólica del aspecto agresivo y autodestructor del inconsciente de Aquiles, debido a que él sacrifica su masculinidad (al vestirse de mujer), honor y deberes por satisfacer uno de sus instintos más primarios: el sexual.
- 65.- J. A. Madrigal.- op cit. pag. 22.
- 66.- Ibid. pag. 21.
- 67.- Tirso. op cit. pag. 1914.

- 68.- Esta simbolización corresponde notoriamente a la forma en que define Piaget el juego como una simbolización que permite repetir los "esquemas" de la realidad en el momento en que se desea. Ver Capítulo sobre Juego y símbolo.
- 69.- El porque decimos "jugar" en sentido lingüístico se comprenderá más ampliamente cuando tratemos la sección apartada respecto a la estructura de la obra Don Gil de las Calzas Verdes
- 70.- Tirso. op cit pag. 1915.
- 71.- Ibid. pag. 1925.
- 72.- J. A. Madrigal. op cit pag. 24.
- 73.- Idem.
- 74.- Tirso. op cit pag. 1723.
- 75.- También en el capítulo sobre las realidades se tratará detalladamente esta forma de involucrar el escenario y la realidad cotidiana.
- 76.- Tirso. op cit pag. 1719.
- 77.- Ibid. pag. 1720.
- 78.- Ibid. pag. 1721.
- 79.- Idem.
- 80.- Ya hemos dicho que entre sus contemporáneos se consideraba a Tirso el máximo genio de la capacidad de ambientación de sus obras.
- 81.- Tirso. op cit pag. 1723.
- 82.- Ibid. pag. 1726 - 27.
- 83.- Ibid. pag. 1728.
- 84.- Ibid. pag. 1729.
- 85.- Ibid. pag. 1731.
- 86.- Ibid. pag. 1735.
- 87.- Ibid. pag. 1736.
- 88.- Ibid. pag. 1741 - 42.
- 89.- Ibid. pag. 1742 - 43.
- 90.- Ibid. pag. 1744.

71.- Ibid. pag. 1759.

72.- Lope de Vega. Arte nuevo de hacer comedias. Espasa calpe.
(Col. Austral B42). Madrid. 1981. pag. 17.

CAPITULO III

EL JUEGO DE MANERA PRÁCTICA

Sección I

El juego de los triángulos amorosos

Hablemos de un juego; un juego particular que puede abrirse como un campo interesantísimo. Corresponde a la forma específica en que Tirso de Molina trata el gérmen temático del "mal tercio" o "triángulo amoroso". Este es un concepto que debemos manejar con cuidado en tanto que el subrayarlo como "ente literario" podría parecer ambiguo. El "mal tercio" es asunto eterno: no solo conlleva el interés de cantidad de espectáculos (como trama atractiva), sino que da pie a fuertes razones psicológicas para la identificación del público con personajes y éxito de las obras. Los celos son parangón de la literatura universal; y neófitamente podríamos afirmar que cuando se pregunta cuál obra se conoce como el mayor trato al problema de los celos la respuesta bien puede venir acompañada al recordar una obra del siglo XVII. El Otelo corresponde al momento histórico en que era propicio manejar constantemente el asunto de los triángulos amorosos (93).

Pero este no es tema que nos competa. Válido resulta manifestar que, como obra ligera, la comedia de capa y espada con sus excepciones (nótese *La Estrella de Sevilla* o *El caballero de Olmedo* de Lope) busca la solución optimista sobre el problema del mal tercio. Malos tercios abundan y los espectadores del teatro de los Siglos de Oro se hallaban satisfechos con el ingenio y la argucia que autores y actores representan para resolver las adversidades amorosas. Podríamos afirmar, pecando de obviedad, que el teatro utilizó el triángulo amoroso y su astuta resolución feliz como una publicitaria atracción similar a la intriga detectivesca como manifestación de ingenio, muy en relación al cuento tradicional de la Baja Edad Media.

Se reta al espectador a resolver, junto con personajes de prototípicas características ejemplares al siglo barroco las difíciles adversidades que el medio les representa. En ello "juegan" o apuestan su valor, su honra, su gracia y hacienda, y salen triunfantes dentro de una victoria que revaloriza sus principios. Podríamos mencionar como un caso extremo de este tipo de dificultades la obra *El mejor alcalde, el rey* donde claramente se presenta la disyuntiva entre amor y deber: en este caso el deber marca reparar la honra de Elvira que ha sido violada por el rico don Tello quien la raptó a su castillo y se atrevió a retar la autoridad del rey. En un marco de alabanza al poder monárquico, Lope determina la máxima justicia para los valcres de la época que podría darse: el rey obliga a don Tello a casarse con Elvira para reparar la honra de ella y de inmediato condena a muerte al mal vasallo con lo que Elvira queda viuda y libre para consumir su amor ideal con el campesino Sancho. Queda entonces la

idea de que el teatro resuelve constantemente los problemas de adecuación a los principios de la época que la sociedad y sus individuos enfrentan. En el siglo XVII es una base constante el cumplimiento con la función que el status y el nacimiento le dictan a los hombres como miembros de su entorno. En muchas ocasiones este cumplimiento se ve alterado por desequilibrios que ponen al sujeto en un entredicho: deber contra ser (como en la vida es sueño de Calderón donde un horóscopo pone a Segismundo en la dialéctica de cumplir con su deseo o con su deber) y muchos más, pero en resumen la más frecuente problemática es: adecuarse a lo que el propio lugar que se ocupa en la sociedad le impone al hombre y a cuyo cumplimiento le corresponde el honor como recompensa (94).

En el Don Gil de las calzas verdes hay un triángulo amoroso base, arranque de acción e hilo conductor de la obra. Digamos que los estudiosos que enfrentan el análisis de esta obra encuentran las características más globales en el esfuerzo por nunca perder de vista este triángulo que ha desequilibrado un status quo inicial. Hablar de una constancia y fidelidad en la consecución amorosa contra la infidelidad del amado, o mencionar la venganza ingeniosa a través de un enfrentamiento con lo extraterreno como medio de limpieza y expiación de culpas causadas por el interés personal, son elementos corroborables al seguir el hilo que marca el problema central, un mal tercio, enmarañado en cantidad de relaciones y malos entendidos. Decimos enmarañados por causa de un "juego" de realidades del que más tarde hablaremos.

Entonces, el Don Gil... tiene un, y más de un, maltercio

amoroso. Su confrontación es manejada no tanto como simple composición caótica, sino, por el contrario, como desenvolvimiento y contraposición de esa unidad contra la diversidad aparentemente confusa, pero que responde a un claro sistema de "juego" por parte del fraile Tellez.

Todo comienza, así, con un triángulo amoroso entre Juana, Martín e Inés colocada ahí (asunto aparte) por circunstancias de interés material que el autor condena. Así lo esquematizamos:



Y señalamos con línea punteada la relación oscura que se confronta a la relación aceptada. Resulta esta última de un espíritu idealista que valora el Amor como sentimiento puro y queda por lo mismo la relación Martín (---) Inés como resultado de un amor interesado, pragmático proveniente de lo económico.

Ofreciose un casamiento
de una doña Inés, que aquí
con setenta mil ducados
se hace adorar y aplaudir (95).

Aquí aparece un primer paralelismo entre estas líneas amorosas propio del marco que hemos entendido propio al juego.

¿Cuál es la mecánica seguida por Tirso ante este triángulo? A través de la bipartición de personajes es como puede generar triángulos amorosos paralelos. El primer triángulo es el resultado de la bipartición de Martín en dos al construir su doble: don Gil de Albornoz.

Díjole que se mudase
el nombre de Martín,
atajando inconvenientes,
en el nombre de don Gil (96).

Hasta aquí manejamos antecedentes, pero el verdadero arranque de la intriga no se da con un triángulo, sino con el "juego entre dos triángulos". Juana responde a este antecedente generando otro doble, o el mismo, don Gil. Es de notarse que hasta ahora ninguno de los dos Gils lleva apellido y por lo mismo no son distinguibles. La falta de información no es gratuita, sino resultado del deseo del autor por producir un paralelismo, un "juego", como se verá evidente más tarde.

La función de este segundo don Gil es manifiesta en el esquema de "juego" hasta ahora entendido. Juana busca entrar en interrelación con el mismo objeto del mal-tercio: Inés. A un triángulo contesta con otro.



Si Juana pretende a Martín, éste engaña y pretende a Inés. Así que, en contestación: si Martín pretende a Inés, ésta es engañada y regresa tal pretención hacia Juana y da por resultado un mal-tercio paralelo, perfecto. Si juntamos los dos esquemas, la simetría es curiosa, pero todavía no nos sorprende. El enamoramiento de Juana (Gil) a Inés se realiza en la escena VIII del primer acto y repercute en la confusión de Inés hacia el Gil que la pretende.

Don Gil de dos mil donaires,
a cada vuelta y mudanza
que habéis dado, dio mil vueltas
en vuestro favor el alma.
Yo se que a ser dueño mío
venís; perdonad si ingrata
antes de veros rehuse
el bien que mi amor aguarda.
!Muy enamorada estoy! (97).

Nuevo juego paralelo. Pero regresemos al asunto del juego

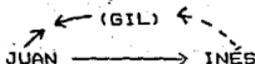
como precepto de creación. El primer triángulo surge de un acto de interés material propio del más puro pragmatismo. El segundo, por su parte, proviene de un deseo ético más profundo manifestado en la valoración de la perseverancia. El brinco lúdico se da del plano práctico al ideal dentro de los impulsos racionales. Esto ocurre aunque los impulsos de Juana parezcan en un inicio bastante emotivos; es decir, propios del plano sensible, cosa que refuerza el aspecto lúdico, pasan a ser típicamente racionales. En tal caso el juego se inicia contundentemente en un paso del extremo racional al sensible y del práctico al ideal.

Saque fuerzas de flaqueza;
deje el temor femenil;
dime alientos el agravio;
y de la industria adquirí
la determinación cuerda (98).

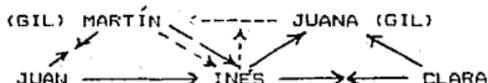
El ejemplo muestra claramente estos cambios.

Es de notar que en la obra los móviles de Juana son notoriamente lúdicos: con facilidad pasan de una pasión sensible hacia la frialdad racional y viceversa: notamos el caso donde doña Juana comienza a expresar que puede perder el control de la enorme maraña que esta armando y dice: "Engaños / son todos nuevos y extraños" (99).

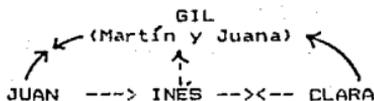
El primer acto no termina tan simplemente. Dos personajes más intervienen formando malos tercios: Juan, enomorado impulsivo (sensible) de Inés, ve su amor por ella trastocado por un Gil que la arrebató por instancias del padre de ésta. Se nos presenta entonces el triángulo siguiente:



Pongámoslo en términos conocidos: si Juan pretende sensiblemente a Inés, ésta pretende a Gil. Aquí es donde comienza a ser más que sorprendente la genialidad lúdica de Tirso quien genera de inmediato un triángulo que compensa este peso. El primer acto se cierra con un equilibrio magistral que deja corto lo que digamos sobre la capacidad creativa del autor quien nos presenta a Clara, personaje casi comodín, útil para compensar en cada ocasión que necesita sopesar los impulsos con sus paralelos correspondientes. Tenemos nuestro esquema hasta ahora formado con tres triángulos al que se añade uno nuevo generando la simetría que sorprende.



Es de notar cómo nuevamente la tardanza en dar los apellidos del Gil permiten la confusión de Juan y Clara hacia el gran fantasma que se forma en la parte alta del esquema. Tanto Juan como Clara, de manera siempre complementaria (como los dos triángulos iniciales), entran en mal tercio con un Gil abstracto, sin apellido. Aquí, Tirso compensa el desdoblamiento de sus personajes Martín y Juana con una fusión directa.



La relación que ahora vemos entre Inés y el Gil resultante es igualmente paralela y reveladora. Martín, con su fase pragmática, la pretende mientras ella pretende con Amor ideal al Gil en

su fase representada por Juana. Así pues, se forma un quinto triángulo abstracto resultado del juego que Tirso lleva a término en su primer acto.

Pero de ninguna manera pensemos que aquí termina el juego. El segundo acto es mucho más significativo. En él, se nos presentan otros triángulos que no queremos enumerar sin dejar constancia de un hecho importante: el primer mal tercio debe quedar, en la línea creativa de Tirso, suficientemente oculto. La justificación de esta afirmación no puede encontrarse más que en una figura literaria lúdica correspondiente en definitiva a la llamada "proliferación" que maneja Severo Sarduy en su artículo "Barroco y Neobarroco" y que así se explica:

Otro mecanismo de artificialización del barroco es el que consiste en obliterar el significante de un significado dado pero no replazándolo por otro, por distante que éste se encuentre del primero, sino por una cadena de significantes que progresa metonímicamente y que termina circunscribiendo al significante ausente, trazando una órbita alrededor de él, órbita de cuya lectura —que llamaríamos lectura radial— podemos inferirlo (100).

Así pues, el triángulo central no sólo se oscurece tras la presencia de esa redenominación que encontramos al final del primer acto. La confusión de Inés en su amor y repudio por un Gil que se manifiesta dividido en dos formas (Juana—Martín) no es más que una manera metafórica, redenominada, de presentar el triángulo inicial. Se ha ocultado su presencia.

Inés insulta a un Gil y ama al otro (101). Y en el segundo acto presenta una liga directa con el juego en torno a ese triángulo. A través de unas cartas, Tirso pretende hacer más oculto su triángulo inicial. Quintana, criado de Juana y poseedor (tal vez

único) de una verdad coherente durante la obra, pretende engañar a Martín sobre un falso estado de embarazo de su ama Juana. Las cartas, hasta el momento, (segundo acto) funcionan como conmovedoras de la figura de Martín.

Quintana.- [...] Esta es la hora que está rezando entre sus iguales los salmos penitenciales por tí. Esta carta ¿no da certidumbre que te digo la verdad?

Martín.- Quintana, sí.
Las quejas que escribe aquí, mucho han de poder conmigo (102).

Hasta ahí vamos bien, pero ello se compensa con la intención originaria que las cartas guardan desde un principio y que se manifiesta en otras cartas del tercer acto y que Quintana expresa en estas palabras:

A hacerle voy a entender [a Martín] nuevas chanzas de tu muerte (103).

Supuestamente se rompe con la liga Juana - Martín en tanto que se dice que ella ha muerto.



Teóricamente el triángulo está siendo destruido, pero el resultado es obviamente lúdico: el efecto en Martín no es una liberación sino, curiosamente, una mayor prisión en este triángulo que le genera la tortura psicológica tan propia del hombre barroco. El triángulo inicial queda nuevamente redenido bajo una imagen fantasmal. Si Martín se hallaba inmerso en un mal tercio real, generado por su propio interés, ahora se siente sumergido en un nuevo mal tercio de características sobrenaturales propio del campo inmaterial relacionado con los impulsos

ideales (104). Juana consigue con la secuencia de sus cartas manejar la cabeza de su amado para crear en su pura mente el triángulo ideológico que "juega" paralelamente y oculta el mal tercio inicial.

Así pues, Tirso pretende que con una supuesta destrucción de su fuente de trama original, éste quede más y más definida por proliferación. Con ello tenemos otro ejemplo de cómo se redefine la base clásica con elementos de entorno (105). Encontramos un nuevo paralelismo entre:

Irreal =====>
Ideal

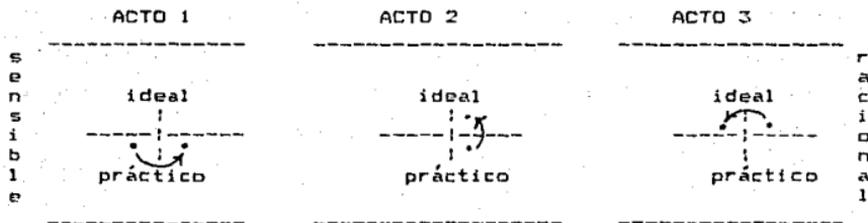
Fantasma de JUANA
MARTÍN -----> INÉS

! versus !

Real =====>
Práctico

JUANA
MARTÍN -----> INÉS

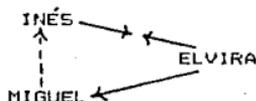
Hemos hecho un seguimiento por la línea que marcan las cartas inmiscuyéndonos diacrónicamente en los tres actos. Veamos la secuencia en los ojos de Martín:



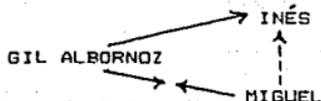
Si en el primer acto un amor sensible fue racionalizado con motivos económicos por Martín, para el segundo, las cartas que recibe de Quintana hacen que ponga en tela de juicio sus valores,

y, para el tercer acto, tenemos a un Martín que se muestra espontánea y sensiblemente asustado ante un vínculo que lo une a lo extraterreno. El brinco lúdico es sensacional, pero nuestra línea más reveladora funciona con el estudio de cada acto en los malos tercios que lo componen. Así pues, regresemos y enumeremos los triángulos del segundo acto.

Juana se desdobra otra vez fingiendo ser Elvira y desdobra a Martín con un nuevo papel: el de un tal Miguel que la ha engañado.

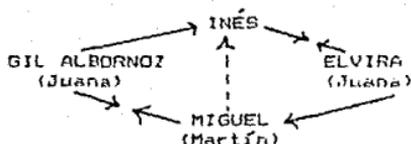


Tenemos frente a nosotros una nueva proliferación del triángulo inicial. Este es a su vez muy formal y se genera en la mente de Juana. Con él, oculta más el centro del asunto. Pero el caso se ve más interesante cuando Tirso siente la necesidad de compensar el maltercio y ello se logra con la creación de un Gil de Albornoz inventado también por Juana a quien correspondería el amor de Inés y que ha sido engañado por ese tal Miguel. Todo esto lo inventa Juana fingiendo ser Elvira y se halla en su relato a Quintana de las primeras escenas del segundo acto (106).

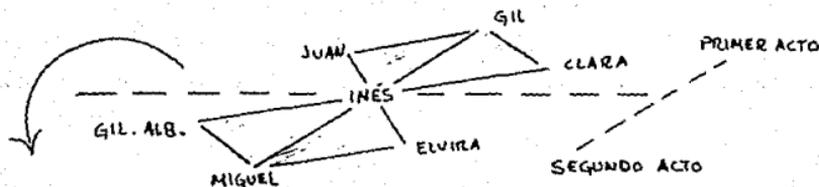


Miguel es una creación hasta cierto punto independiente: como ficción de Juana se busca que pueda ser entendido como

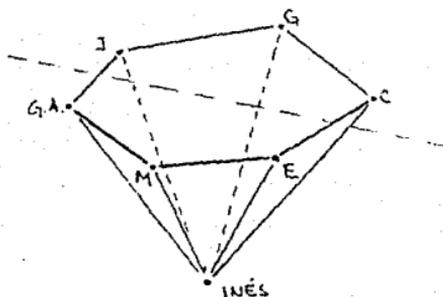
desenvolvimiento de Martín; éste no lo sabe. Pero, por otro lado, el cuadro se cierra con el hecho de que, como idea que se presenta a Inés, el viejo Gil de Albornoz que representaba Martín es ahora un tal Miguel. La ignorancia de tal figura que le achacan por parte de Martín coloca a Miguel en un plano autónomo. Junto a esto podemos añadir que Tirso cuidadosamente estructura una separación entre este ser ficticio (Miguel), el Gil de Albornoz que ostentaba Martín. Así es que el acto de Juana es más bien un intercambio de personalidades arrebatando la máscara de Gil de Albornoz a Martín y cubriéndolo con la de Miguel. Veamos como queda el paralelismo:



Los triángulos han quedado así desde los ojos de Inés y el paralelismo simétrico es de nuevo muy revelador. Como unidad completa resulta paralelo al esquema que vimos antes para el primer acto. Tirso ha hecho una copia a través del desenvolvimiento de todo el esquema del acto primero en el que aún mantenía confundidos, a ojos de Inés los dos Gils (verde y de Albornoz)



Que mejor se vería así:



Tirso ha inventado una máquina para jugar dentro de una fantástica interrelación entre la realidad posible y las representaciones que cada uno toma. Hemos decidido dividir al Gil de Albornoz porque queda doblemente interpretado por Juana según la mentira de ella misma, a través de Elvira, o por Martín, según el engaño original.

El tercer acto de la obra es el verdadero juego descomunal que la máquina de Tirso permite con el hecho de hacerla girar mientras el autor desde su balcón, donde observa Inés, sólo ilumina un pedazo que descubre en cada caso un mal tercio.

Nos sería muy difícil enlistar los triángulos del tercer acto a menos que los veamos como un giro de la máquina de Tirso dentro de los límites de lo posible que por momentos hacen pensar en lo imposible.

El primer triángulo lo causa Juana con una carta que hace que su criado Caramanchel muestre por descuido a Inés y que sólo más tarde podremos explicar a través de su funcionalidad en la obra (107).

Doña Inés (Abre la carta y lee).-
 <<No hallo contento y gusto
 cuando con vos no le tengo,
 puesto que a Inés vengo

a costa de mi disgusto.
Ya deseo el plazo justo
de volver a hacer alarde
de mi amor; y aunque esta tarde
a ver a doña Inés voy,
no os de celos. Vuestro soy,
dueño mío. El cielo os guarde (10B).

Con esta carta se forma el mal terceto:



Y resulta extraordinario, por su simetría y paralelismo, el colocarlo en la máquina esquematizada para confrontarlo con el triángulo que forma Martín -contra el Gil de Albornoz inventado por Juana y teniendo el eje eterno de Inés.



Pero lo interesante comienza con el juego dinámico:

Durante las escenas climáticas de la obra, con Juana e Inés vestidas de mujer en el balcón, en la escena X ("Con determinación vengo / de agotar estos Don Giles" (109)). Juan aparece con intención de matar a uno u otro Gil (no sabe cuantos hay). Los ojos de Juana lo creen Martín ("Sin duda que es don Martín / el que habla" (110)). Más tarde Inés y el mismo Juan juegan el papel de la bien aceptada relación Inés- Gil verde:

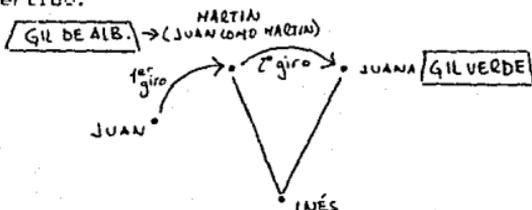
Don Juan.- Sí; mas vos, ¿a cuál queréis?

Doña Inés.- A vos aunque en el hablar
nuevas dudas me habéis dado.

Don Juan.- Hablo bajo y rebozado,
que es público este lugar (111).

Con este hecho, la figura de Juan ha brincado de posición, involuntariamente, girando hacia la derecha hasta caer en el campo de los Giles. A ello lo llamamos "giro". Un nuevo mal tercio se está formando: aparece Martín disfrazado de Gil verde con la intención de averiguar que ocurre y su acto conforma el triángulo del giro de Juan.

Con el segundo giro, Juan parece llegar a ser el Gil verde (así lo cree Inés), y el Gil de Albornoz (su rival hacia Inés) cae en el sitio de Martín. Veamos esquemáticamente como se da el segundo giro que genera un paralelo del mal tercio anterior sólo que invertido.

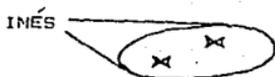


Juan cree que Martín es don Gil de Albornoz ("Don Gil / es éste, el aborrecido / de Doña Inés; conocido le he en la voz": detalle que hace sentir la enorme originalidad y genialidad de Tirso y cuya mejor explicación se da en estos intercambios de personalidades a través del juego tan móvil al que ha llegado. Si pudiera parecer que este giro es poco claro, pensemos que dentro del espíritu barroco las personalidades que van tomando y las figuras que representan están absolutamente relativizadas según quien ve y cómo ve cada situación.

Es revelador, al seguir este esquema, el hecho de que Martín

ve en Juan (ya que éste lo reconoce) al fantasma de Juana, (los nombres tienen aquí un paralelismo bien logrado a través de una "confusión planeada"). Además, el detalle funciona también en tanto que Juan está en el lugar de doña Juana y con ello volvemos a ver que el foco de visión continua será siempre el mal tercio inicial (Juana- Martín- Inés).

En este foco, el giro permite la llegada del ente ficticio Miguel cuando Juana desde el balcón bajo el papel de Elvira le comunica a Inés que el nuevo aparecido es Miguel; idea que ya estaba en la mente de su interlocutora. Todo gira alrededor de Inés que como alegoría perfecta observa las representaciones que surgen ante ella desde su tribuna en un balcón. Ilumina las constantes parejas que con ella forman mal tercio.



Estos tres puestos en la máquina de los triángulos amorosos son los importantes, así que el giro bien puede realizarse en otro sentido. Clara aparece en la escena XVI vestida de don Gil y brinca, por ello mismo, al puesto iluminado. El giro regresa a Juan pasos atrás. Con ello Inés desmiente parte del engaño al notar que Juan ha mentido. Es decir, ante su ojo iluminador Juan regresa a su sitio normal de ser Juan. Estos giros de sentido contrario no forman malos tercios tan bien definidos. En realidad son retornos de los pasos dados por Don Juan previamente. Al segundo giro corresponde el hecho de que Juana baja del balcón, cambia sus vestimentas por las de don Gil y en la escena XVII

tres personajes (y no cuatro porque Martín, para otros objetivos lúdicos de la obra que más tarde se explicarán, ha huído) claman ser el auténtico don Gil.

Doña Clara.- ¿Don Gil sois?
Doña Juana.- Y Doña Inés
mi dama.

[...]

Doña Juana.- ¡Ah caballeros! ¿Hay paso?
Don Juan.- ¿Quién lo pregunta?
Doña Juana.- Don Gil

[...]

Don Juan.- Dos Don Giles hay aquí.
Doña Juana.- Pues conmigo serán tres.

[...]

Don Juan.- Don Gil el verde soy yo.
Doña Clara.- [...] Don Gil de las calzas verdes
soy yo sólo.

[...]

Doña Juana.- Yo soy
Don Gil, el verde o el pardo (112).

Al explicar esta explosión de Giles caemos en un artificio novedoso. El esquema con el que hasta ahora ha jugado Tirso de Molina se tiene que modificar para dar cabida a las escenas finales. En ellas Martín pasará a ser el eje de los futuros juegos por parte del autor. En cierto modo, de haber estado haciendo girar un trompo en torno a Inés ahora tendremos un trompo que gira en torno al torturado Martín. Sencillamente Tirso funde todos los que de una u otra manera pueden haber fungido como Giles, más tarde quita de entre ellos a Martín explotando el aspecto de tortura psicológica que pesa sobre su cabeza y, con ello lo hace responsable de los actos de cualquiera que haya

aparecido o aparezca como Gil. En esto consisten las escenas finales de la comedia.

Veámoslo así: sobre Martín recaen los actos de GIL (todos los realizados por quien tomo tal representación y, en particular, los hechos por Juana que llegó a cerrar con seriedad un capítulo de confusiones en torno al giro y juego de personalidades que se estaba dando). El final así lo muestra. Las escenas XIX, XX y XXI son un juego divertido para todos. Martín recibe un ataque desde tres flancos por la culpa que carga haber sido Gil:

Antonio y Celio reclaman por la palabra falsa dada a Clara.

Celio.- La palabra que le diste
a mi prima, Doña Clara,
señor Don Gil, por justicia,
ya que vuestro amor la engaña,
venimos a que cumpláis (113).

Fabio y Decio reclaman por la herida causada a Juan.

Fabio.- Hirió a Don Juan de Toledo
anoche junto a las casas
de Don Pedro de Mendoza (114).

Don Pedro pensaba reclamar por el compromiso con Inés (única responsabilidad que tiene como el Gil que el personificó), pero la agilidad de Juana para informarle de la verdad impide este hecho. Aun mas, Martín ha recibido la visita de don Diego, Quintana y un alguacil por el único compromiso que tiene como lo que realmente es: Martín. Buscan hacerle pagar su falta con Juana (exagerada infinitamente hasta la supuesta muerte de ella) que en este caso es la culpa que resulta de un engaño de Juana misma. Es decir, que tampoco está pagando realmente por sus actos (115).

Quintana.- La verdad que yo sé clara
es, Don Martín, que habéis dado,
sin razón, de puñaladas
a vuestra inocente esposa,
y en Alarcón sepultada,

pide contra vos al Cielo,
como Abel, justa venganza (116).

No debemos continuar por esta línea que nos lleva a otro capítulo sin presentar una conclusión. La revisión de los malos tercios que la obra maneja nos hace ver un aspecto singular. No solamente están colocados para generar un atractivo a la trama sino que Tirso juega con ellos. El ejemplo de los malos tercios nos permitió una clara y sencilla visión de como el paralelismo se realiza de manera lúdica en los diversos niveles.

Comenzamos hablando de los triángulos amorosos del primer acto y de la forma tan simétrica en que se compensan unos a otros teniendo una carga ideal algunos y práctica otros como contraparte. En el segundo acto todo el esquema se duplicó y en el tercero se movilizó hacia las diferentes posibilidades que podía ofrecer.

Todo esto resulta esquemático y por ello iniciamos la jornada por esta puerta. Tirso maneja un triángulo central y en torno a él juega literalmente creando diversos malos tercios que se presentan gracias a los intercambios de personalidades. Hemos visto como los malos tercios y las causas que los motivan responden a todos los niveles de paralelismo que generan al juego.

Desde el inicio el problema amoroso centra toda una obra y ésta se compone de los diversos triángulos que parodian dicho centro; lo completan, lo confrontan y en una sola palabra basados en el marco teórico que presentamos: "Juegan con él". Los malos tercios son en conclusión claro ejemplo de lo que hemos llamado juego. Presentan todas sus características y, más aún, con enorme gusto para quien los analiza y observa, nos hablan de la gran capacidad de su autor para jugar con pleno control y maestría al

hacer la estructura de su obra: una de las más embrolladas del teatro de los siglos de oro.

Sección 2

El juego de los espasmos y las realidades

El barroco es un concepto especial de época; hemos dicho que, como definición global, podría ser entendido por un determinado tipo de crisis que lleva hacia la explosión formal y estética dirigida principalmente por lo caprichoso y lo "florido", e interesada por el movimiento constante, el ornato y los efectos "teatrales" (117). Los críticos coinciden en mencionar la falta de una verdad establecida en los valores de este periodo. Vemos que Severo Sarduy prevea la existencia del barroco en la inseguridad que causa la falta de bastiones de ciencia como lo era el círculo (por ejemplo) que pierde su definición perfecta para dar a algo más complejo como la elipse. (118). Tenemos una perfección en movimiento, una ausencia de verdades absolutas, un constante hacer las cosas del mundo relativas. Vimos también que Maravall concluye recalcando la crítica situación que semejante evasión conlleva al dejar al ser humano falto de axiomas básicos culturales en los cuales creer, que lo hacen fácilmente dirigible en una cultura de dominio.

La coincidencia entre críticos bien vale una reflexión hacia la obra que estudiamos. La realidad durante el barroco es relativa y puede transformarse. Este sentimiento debe de una u otra

forma nutrir la comedia de Tirso. Sus consecuencias pueden ser ambiguas: desde una tortura psicológica como la que presenta el personaje Martín, casi en la línea que ha sido fama con el Segismundo de Calderón.

Si a Doña Inés pretendo, un Don Gil luego
 pretende a Doña Inés y me la quita.
 Si me escriben, don Gil me usurpa el pliego
 y con él sus quimeras facilita.
 Si dineros me libran, cuando llego
 hallo que este don Gil cobró la dita.
 Ya ni se adonde vaya ni a quien siga,
 pues nunca falta un Gil que me persiga (119).

hasta una actitud bromista y ¿por qué no? evasiva, pero insertada en dicho problema como las ironías del personaje Quintana que más tarde analizaremos. Tirso juega con las realidades en el don Gil de las calzas verdes y eso lo pretendemos aclarar en los términos hasta ahora señalados.

Toda comedia de enredos es resultado de engaños intencionados y de malos entendidos que se generan por la distorsión de situaciones dadas. El hombre barroco gusta del engaño y el malentendido: ve con agrado el teatro como buen reflejo de su sociedad, sociedad enmascarada, viciosa en lo profundo y con apariencia de nobleza y tranquilidad. Esto es lo que nos habla del constante entrecruzamiento de las realidades del mundo barroco. Una obra de teatro también lo muestra y Tirso se incluye con su don Gil. El escenario es un modelo de confusión que el espectador ve en el único sitio desde donde la verdad es única y uniforme: la verdad del público.

El teatro del Siglo de Oro soluciona el problema antes mencionado para un público que necesita de noticias frescas adecuadas a su entorno y, al mismo tiempo, una visión particular

que puede llegar a ser la evasión. El espectador necesita que le pongan ante sus ojos una realidad, puede ser histórica o hechos diversos que forman la vida común. Ello da una tranquilidad en tanto que resuelve el caos del movimiento excesivo de su entorno; lo hace más estático, delimitado y con solución. Por otro lado, necesita que esa realidad teatral sea buen reflejo del mundo y por ello quiere observar los contrastes y la sensación de enorme duda que lleva, en todo, el hombre del barroco.

Quien ve semejantes enredos en el teatro se siente satisfecho de compartir a través de la observación pasiva a otros ignorantes y engañados pasar mil peripecias mientras él, poseedor de la Verdad (verdad teatral a fin de cuentas) disfruta desde su asiento con sólo mirarlos. Entendemos que dicha verdad es a su vez, un artificio que compensa el caos barroco del mundo. Ahí quedan las dos vertientes. Julieta Campos decía que la obra artística es una solución al caos mundano y en un mundo como el del siglo XVII la realidad de una u otra manera está supeditada a algo más allá de su propia existencia (120).

Dentro de un marco de estas características siempre cabría preguntarse, en relación a cada hecho, qué ocurre en escena: cuál es la relatividad del mismo hecho con respecto al sujeto que lo genera. Toda realidad, y como tal está manejada en el *Don Gil...*, presupone la interrogación de: ¿para quién es ese hecho real? y junto con esa pregunta vendrían las de: ¿según quién ocurre u ocurrió el hecho? ¿bajo qué circunstancias?, y demás.

Es un acto dirigido a "hacer relativa la verdad" que se repite constantemente en la obra de Tirso. A tal punto puede Tirso hacer que las realidades dependan de los sujetos y se

conforme relativamente a ellos que logra que confesiones hechas por sus personajes resulten verídicas en sentido absoluto pero generen una nueva realidad relativa. Para explicar esto último quisieramos presentar uno de los varios particulares donde esto ocurre:

En la escena XVI del tercer acto, Inés se encuentra en su balcón y supone que bajo éste se ha presentado un tal Miguel (personaje falso) que acaba de llegar y pretende rivalizar con su auténtico amor con el que ha estado hablando ya rato. Ella reconoce a su amante "real" por las calcas verdes, pero no nota que es don Juan vestido así. La verdad es que bajo el balcón se halla su pretendiente impulsivo, don Juan, y Martín quien desesperado por enamorar a Inés se vistió de Gil verde y carga involuntariamente con el papel de ese falso Miguel. Más tarde huye Martín y llega Clara vestida a su vez de Gil verde y por la voz Inés averigua algo:

Este es mi don Gil querido,
que en el habla delicada
le reconozco; engañada
de Don Juan, sin duda, he sido
que es sin falta él que hasta aquí
hablando conmigo ha estado (121).

Inés conoce parte de la verdad: que Juan es Juan, que se ha pretendido Gil como parte de sus intentos por conquistar el amor de Inés. Pero este retroceso en el nivel de los engaños, este haz de luz y "verdad" que llega a Inés, trae un precio muy grande: quedar engañada aún peor suponiendo que Clara es su Gil; quedar a su vez más confundida y enamorada de un Gil que curiosamente ha pasado a ser su mayor objeto de realidad, el más deseado, y es justamente este Gil un fantasma total durante toda la obra que no

tiene nada de sustancia (existe en tanto que uno y otro personaje lo representa y le da una y múltiples posibilidades de existencia). Regresar a un origen, descubrir algo de la verdad, resulta ser para Inés un motivo de más ignorancia. Nótese el gran juego de contrastes que se ha logrado con este hecho. Y esto se debe a que los engaños se entretajan unos sobre otros formando castillos sobre castillos. Hay niveles de verdad, de uno a otro nivel, pero únicamente hasta el final podrá poner los pies en el piso. El retorno relativo a la verdad era parangón del teatro de la época y Lope decía:

El engañar con la verdad es cosa
que ha parecido bien, como lo usaba
en todas sus comedias Miguel Sánchez,
digno por la invención desta memoria.
Siempre el hablar equívoco ha tenido
y aquella incertidumbre anfibológica
gran lugar en el vulgo, porque piensa
que él sólo entiende lo que el otro dice. (122).

Otro caso de esto sería cuando inicia el segundo acto y Juana cuenta una historia a Inés sobre sus razones para perseguir a un hombre en Madrid desde Valladolid ; ya que este hombre la dejó engañada con palabra de esposo ; porque valora mucho su firmeza ; y pretende romper con los planes de su amado ; que consisten en casarse por dinero con Doña Inés ; fingiéndose ser otro de nombre Don Gil de Albornoz. Esta lista que hemos presentado es de hechos reales y hasta sería real el decir que Elvira (Juana) vino acompañada de un verdadero Don Gil que usa calzas verdes porque acaso no es esa su arma que le acompaña en todos sus propósitos y en el "juego" de realidades del barroco no hay mucha diferencia entre ir acompañado de un ser con materia o de una entelequia. Esto último muestra un caso de doble teatralidad: una

inversión sobre el mundo del teatro que ya es inversión.

Como vemos, Juana está diciendo puras "verdades", pero con ellas deja más engañada que nunca a Inés, sólo porque recorre esos hechos y se los adjudica a otros nombres. Ella se hace llamar Elvira, Martín queda como un tal Miguel y el Gil que Inés conoció se mantendrá como gran ente de ficción.

Algunos personajes entran a un nivel de engaño muy alto así que averiguar "la verdad" sólo los transporta a otro nivel de engaño. Todo esto permite relativizar la verdad con maestría y por otro lado nos obliga a buscar una mejor manera de entender cómo estructura Tirso las realidades en su obra. No nos parece casual que la mejor manera que hallamos para este objetivo encaje en los términos de un juego.

En esta sección comenzamos por el nivel más estructurado de juego con las realidades: cuando saber la verdad (primera dirección) nos lleva a estar más engañados (segunda dirección confrontada a la primera que hace hasta ridículo el saber algo con claridad, porque dicha claridad en el barroco es inexistente por razones de época). Pero vayamos atrás hacia las realidades existentes en el don Gil...

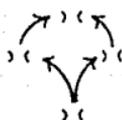
El primer nivel de realidad lo vive el público desde su lugar; parecería que es insulso hablar de esta irrealidad del teatro con respecto a la vida de los espectadores, pero, por extraño que parezca, Tirso no deja intacta dicha situación. Uno, dos (o tal vez muchísimos) detalles, que nos es imposible percibir totalmente, en su obra participan del mundo de los actores y entremezclan la realidad de escena con la que estaría entre las

butacas. Tirso menciona al "productor" de teatro Valdés quien fuera reconocido actor en su época y sale por voz de Caramanchel en la escena VIII (tercer acto) y habla de los jardines del duque tan de moda en esos momentos, o, como señala B. de los Ríos, utiliza el nombre de Osorio para un criado porque en la mente de los espectadores aún estaba el ridículo incidente donde un actor Osorio perdió las calzas sobre el tablado. Estos casos determinados, más muchos que no alcanzamos a notar, le recuerdan al espectador que la ficción de escena está en convivencia con la realidad. Aquí el paralelismo del juego es de otro tipo: un teatro, con diálogos en verso y una trama muy cercana a lo inverosímil por la cantidad de enredos que presenta implicaría una dirección artística que se aleja del mundo cotidiano; los elementos antes mencionados se contrastan con dicha dirección al traer la posibilidad de que la ficción observada sea muy propia del mundo circundante. Toda obra de teatro presenta esta relación, pero podemos decir que hay actitud lúdica como en el don Gil... cuando los extremos surgen tan particulares y diferenciados, de tal manera que se salta de uno a otro y no se matiza entre ellos.

No es nuestra intención discutir filosóficamente sobre realidad y apariencia; sería infructuoso y al respecto, creemos, Tirso no mantuvo pensamiento más allá de la lógica y el sentimiento general que su época llena de dudas le marcaba. Nuestro camino se dirige más bien a observar y disfrutar el placer estético que da el jugar como un sistema establecido por Tirso donde "nacer relativa" la realidad es constante. Dicho sistema, en un segundo nivel, establece que todo personaje en el don Gil... se halla en un estado de equilibrio (E), recibe un conocimiento, un

engaño u otro estímulo (C) y reacciona creando una nueva realidad entorno a ello (R). Esperemos que esto se vea más claro al analizar:

En el primer acto, a través del primer cuerpo de versos que hemos llamado antecedentes se establece el sistema. (Es importante hacer notar que durante este periodo y durante toda la obra Quintana se presenta como un visor del público que puede confiar en él, para conocer la Verdad). Quintana obtiene información de doña Juana acerca de por qué ha decidido vestirse de hombre y buscar en Madrid a Martín. Ello le permite conocer el nivel de realidad (en este caso irrealidad) a que pretende llegar Juana con un engaño. De un estado de amor con Martín (E), la infidelidad de éste (C) la lleva a fingir una nueva realidad (R): hacerse pasar por un Gil falso; esto corresponde a otra secuencia de hechos muy similar y previa. Martín tiene relaciones con doña Juana (E), su padre alarmado lo obliga a buscar mejor hacienda con doña Inés en Madrid (C), así que él se finge Gil de Albornoz para engañar a todos y casarse con esta dama más rica (R).



(R) Martín y Juana se fingen don Gil

(C) Martín necesita buscar el dinero y Juana es engañada por Martín.

(E) Amor entre ambos Juana - Martín.

Este es el mecanismo constante para construir los engaños, muy propio para el paralelismo lúdico. Una vez explicado pasemos a revisar las realidades que se forman en la obra. Dijimos que Quintana posee el segundo nivel de realidad, aquél que va de la mano de la trama y que los espectadores descubren; aquel que se

da en los "aparte" que cada personaje piensa con sus intrigas.

A este conocimiento absoluto de Quintana corresponde el otro criado: Caramanchel posee otra verdad. Narrémosla: él ha tenido muchos amos y se encuentra en busca de uno nuevo; descubre a un Gil de clazas verdes y aspecto afeminado que da pie a sus burlas y comienza a trabajar para él; este Gil pretende adquirir "un hábito o encomienda". Más tarde su Gil decide ir a los Jardines del duque donde enamora a dos mujeres (Clara e Inés) y se enamora de la segunda. Su Gil desaparece largo tiempo hasta que Caramanchel lo busca hasta con pregoneros. Al fin su Gil vuelve a escena y le dice que estuvo escondido en una casa disfrutando el amor de una Elvira. Caramanchel no entiende como su amo femenino es el más mujeriego del mundo. Caramanchel encuentra unas cartas dirigidas a su amo y las entrega a éste, pero su Gil vuelve a desaparecer. Más tarde le corresponde llevar una carta de su amo a la tal Elvira y al ser descubierto con dicho encargo por Inés se convierte en la fuente de los celos de ésta. Caramanchel sigue en busca de Elvira para entregarle la carta; no lo puede hacer porque ella está con Inés. Él escucha que ambas esperan a don Gil y decide esperar lo él también porque hace mucho que no lo ve. Aparece un Gil de voz extraña, luego otro de aspecto poco parecido a su amo, más tarde uno de voz afeminada que le hace creer que realmente es su amo y, por último, su verdadero amo de tal forma que ante cuatro don Giles aparecidos de golpe llega casi a la locura y se transforma radicalmente en una caricatura de fervoroso creyente loco. Después le explicarán la verdad.

Su posición es exactamente la contraria al criado Quintana,

por ello podemos afirmar que Quintana deja de ser criado de doña Juana, para que entre a ocupar su lugar Caramanchel, por una razón más allá de la simple necesidad de otro criado mientras ella finge ser don Gil. Caramanchel y Quintana, por las realidades que conciben en la trama están plenamente confrontados. Caramanchel carga sobre sus hombros el engaño en sentido de absurdo, la total irrealidad y su resultado es la caricatura burlesca de lo mismo.

En un sentido apartado, hay un ser que no engaña y es muy engañado: dona Inés. Veamos su caso: tiene una relación poco seria con un apasionado amante que se llama Juan. Sin embargo su padre le impone la voluntad de que se case con un tal Gil que desconoce. Acepta de mala gana, pero al estar en los jardines del duque conoce a un Gil de calzas verdes que la enamora profundamente. Piensa dar el sí rotundo a la voluntad de su padre, pero éste le presenta otro Gil que no sólo le es desconocido sino, en su nuevo estado tan emotivo, le es repulsivo; así que toma fuerzas para negarse a la voluntad de su padre. Busca desesperadamente a su Gil y encuentra a una Elvira que no sólo se le parece infinitamente sino que ha viajado con su Gil. Elvira le cuenta una historia que le parece coherente donde el Gil que su padre le ha presentado resulta ser un Miguel que tiene esposa y pretende engañarla con papeles y nombre robado. Más tarde reencuentra a su Gil que trae cartas para convencer a su padre de la verdad (su verdad). Ella, enamorada sin embargo, duda del amor del Gil verde porque un criado le muestra una carta de amor dirigida a Elvira y con la firma de su amado. Parece que sus celos se confirman cuando descubre que su Gil también enamora a su amiga Clara que

se vuelve loca por él. Se consuela porque Elvira le explica que todo aquello eran artimañas de mujer (escribirse la carta, vestirse de hombre porque Elvira afirma que pidió el vestido a éste para coquetear con Clara) que pretendían probar si Inés tenía amor por el tal Miguel. Inés, tranquilizada, sube a un balcón a esperar a su Gil y nota como aparecen varios Giles que, si bien ella creía que eran los auténticos, a medida que aparecen desmienten al anterior y le generan escepticismo. Termina por amar más segura y tranquila a su Gil que la ha vengado del primero de los embusteros que aparecía bajo su balcón: don Juan.

Bien vengada
de Don Juan Don Gil me deja.
Querele más desde hoy (123).

Termina por saber la verdad y amar a su Juan.

Veamos ahora la historia de Martín:

Habiendo enamorado a doña Juana, por instancias de su padre decide engañarla y pretenderse don Gil de Albornoz para casarse en Madrid con doña Inés de gran hacienda. Su plan funciona de maravilla con el padre de ésta, pero, más tarde, cuando pretende ver a la hija es rechazado por una razón incoherente: hay otro don Gil que usa calzas verdes. Intranquilo por este hecho piensa que doña Juana puede estar estorbando sus planes, pero resulta que el criado de ella le trae noticias donde le dice que está a punto de entrar de religiosa por su preñez. Martín continua sus maquinaciones, pero pierde las cartas que le daban crédito y dinero. Más tarde es rechazado por el padre de Inés que lo acusa de ser un tal Miguel de Burgos que dejó una mujer engañada. Muy desorientado recibe la noticia de que un tal Gil cobró su libran-

za y al pensar más en doña Juana como autora de sus problemas recibe la noticia de Quintano de que justamente doña Juana ha muerto. Su solución es suponer que doña Juana es un espíritu. Aún cree que con oraciones y misas calmará dicho fantasma e intenta jugar su última carta: si Inés quiere un Gil de calzas verdes hay que ponerse calzas verdes. Bajo el balcón de su pretendida es rechazado por un Gil violento (Juan) de modo que decide no luchar más contra espíritus y huye a reflexionar, torturándose, por un bosque. Entonces es amenazado por alguaciles y gente que le reclama hechos que él no cometió. Desesperado no tiene seguridad de nada. Termina por saber que todo era un engaño de su amada doña Juana.

Como se ve, su situación se encamina en un sentido, dentro de lo que son las realidades, distinto al de Inés: va de la seguridad racional de sus planes hacia una emotividad torturadora ante la irrealidad del don Gil que lo persigue. Doña Inés, por su parte, entre más engaños pasaban más se convencía de la realidad de su Gil amado; lo encontraba en otras personas (Elvira) y ante los mismos hechos encuentra tranquilidad emotiva en su amor por un Gil cada vez más certero. Ella vive en cierta medida hechos similares, pero Tirso cuidó que uno y otro llegaran a vivir impulsos sensibles que en términos de la realidad que creen conocer son muy confrontables:

- Inés => Va de la frialdad racional hacia el impulso sensible.
Cada vez cree más material la existencia de su don Gil.
- Martín => Va de la frialdad racional hacia el impulso sensible.
Cada vez siente más etérea la existencia de don Gil.

Don Juan es otro engañado que participa en pareja con doña

Clara sin que sus realidades, basadas en lo dicho anteriormente puedan ser contrastables tan fácilmente.

Para que una creación literaria, llena de engaños --como esta obra-- pueda ser entendida como fuertemente lúdica, no sólo debe estar llena de malos entendidos y personajes que reaccionan de manera diversa según lo que creen cierto. En este caso Tirso hizo más extremistas los hechos. La temática de la obra se sustenta en cómo Martín llega a un arrepentimiento generado por el estado de exagerada incertidumbre al que se lo lleva. Es extraño pensar que una mujer recurra a dicho mecanismo para lograr la salvación de su amor. Pero si de algún modo podemos catalogar al personaje Juana es por su "constancia". La firmeza y constancia en el amor es justamente lo que Tirso buscó resaltar a nivel ideológico con la comedia. Ello la hace algo más que una simple comedia de enredo, le da sentido de profundidad. Y si tal era el principio sustancial de la creación sólo a través de la confrontación de extremos se ve claro el mecanismo que Juana aplica a su amado. Ella es muy segura de su realidad y pretende dejar infinitamente inseguro a Martín para quedar al final ella como única realidad accesible para él. Esto da el sentido lúdico.

Además queremos volver a repetir el alto sentido de juego que existía en presentar constantemente a personajes que creen estar conociendo la verdad (cosa que, para fines de mayor contraste, sí ocurre en sentido absoluto) y por otro lado están haciendo su concepción de la realidad aún más ambigua.

Sección 3

El juego con otros paralelos

La sección más interesante del juego por parte de Tirso se puede ver en ciertos ejemplos particulares de sumo interés. Es en ellos donde el concepto de juego que hasta ahora hemos mencionado se concreta. Comencemos explicando como desarrolla el lenguaje en forma dual.

Pretendemos, como inicio, hacer en este pequeño espacio algo similar al desarrollo general que motiva la tesis, sólo que dirigido de manera única al llamado juego de palabras. Por principio veremos que los manuales entienden por juego de palabras:

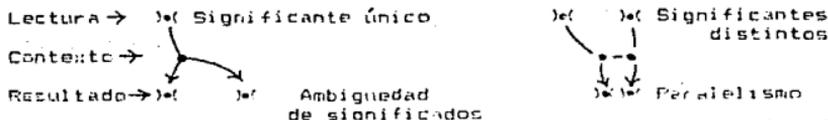
Figura retórica que afecta a la forma de las palabras o de las frases y consiste en la sustitución de unos fonemas por otros muy semejantes que alteran, sin embargo, totalmente el sentido de la expresión (124).

El estudio de esta "figura" literaria es particular y se dirige como lupa a:

1 * Un aspecto de la transformación fonética o sintáctica de las construcciones con amplitud restringida (detalles que no superen la afectación limitada de la misma palabra o a lo sumo de la frase), y con ello genera un doble sentido, "ambigüedad".

2 * La semejanza de significantes de dos referentes separados; este último caso corresponde en la retórica al llamado Calembur.

Tenemos así:



En ambos casos (separación o unión de significantes) el resultado es un paralelismo; basados en lo dicho hasta ahora podemos afirmar que ahí radica su valor de juego. Los problemas no se ven aquí, sino en la vaguedad que el juego, como figura literaria y recurso de análisis, trae consigo.

El juego de palabras como figura literaria es poco preciso y creemos que sobre todo su vaguedad se debe al hecho de verlo como un recurso que modifica la forma y no como un resultado que produce. Existen multitud de modificaciones que se han dado y se aplican a las palabras con varias finalidades pero, aunque una mayoría pueda ser entendida como un jugar con las palabras, no da su calidad de juego ni la poca seriedad llevada a cabo en el acto de escribir ni la mecánica misma de la figura. La condensación, la dialogía, la paronomasia, o el calembur, como parte del conjunto de figuras que se relacionan con lo que generalmente se llama juego de palabras comparten entre sí el que resultan en un paralelismo de características singulares.

Hemos visto (capítulo sobre psicólogos) que la misma simbolización que realiza la lengua puede ser vista como un paralelismo y que guarda estrecha relación con el juego. Pero dejemos eso aparte; producir dos significantes conectados o dos significados para un mismo significante por causas de contexto es jugar con las palabras, por los efectos que hemos explicado de manera gene-

ral para el juego. No constituye el juego con las palabras el modificarlas en sí: esa es sólo la mecánica interna de la figura literaria que se incluye en un juego. Por el contrario, el juego está en lograr con ellas una correlación de momentos complementarios en la mente del hombre. El grado de ludismo se dará entonces en relación a la manera en que los polos del paralelo producido sean confrontables en términos de los opuestos que hasta ahora hemos manejado (idealismo vs. pragmatismo, sensible vs. racional, material contra inmaterial).

Es tiempo de recurrir a un ejemplo; a uno de los mejores que sería digno de figurar como ilustración de manuales de retórica:

Con la habilidad característica de Tirso de Molina en pocos versos (2 solamente) dentro de la escena XVIII (Acto II), este autor juega así:

Sobre el tablado que muestra la sala de la casa de don Pedro se hallan éste, su hija Inés y Martín fingiéndose Gil de Albornoz. Padre e hija acaban de informar al tramposo impostor que conocen al verdadero Gil y descreditan, entonces, todo valor a Martín. Éste sorprendido con enorme intensidad emotiva, espontáneo, pregunta:

¿Qué don Gil o maldición
es éste?

Don Pedro responde:

Don Gil el verde

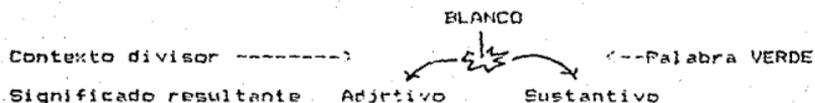
Inés añade:

Y el blanco de mi afición (125).

La respuesta de Pedro pretende utilizar el adjetivo concretamente para dar realidad a un ser que se caracteriza por sus calzas verdes. Inés añade otro adjetivo que forma paralelo con verde por el paradigma de los colores y lo divide hacia la ambi-

guedad dándole el sentido de sustantivo. Los editores de la Biblioteca Anaya, E. Hesse y C.J. Modlick lo reslatan como juego de palabras singular en su nota 141 (126). Además nosotros lo quisimos analizar por su función tan ilustrativa para nuestras pretenciones.

Los dos casos que H. Peristáin abre como juegos de palabras pueden ser unidos. "El blanco de mi afición" como frase aislada no representa un juego. La palabra "blanco" se abre hacia dos significados por la cercanía de "verde" usado en sentido único.



Aunque parecería un ejemplo del segundo caso (dos significantes que por razón externa forman paralelo) vemos que realmente su calidad de juego la da el resultado de paralelismo. En este caso el juego se revela a un nivel mayor ya que la palabra "verde" fue usada por el padre con sentido muy concreto propio de la realidad material. Así jala a su rango la acepción de adjetivo de la palabra "blanco" que se guarda como cápsula en la mente del espectador y es violentamente contrastada con un sentido sustantivo, figurado, idealista y hasta sensible o pasional por parte de Inés. Los contrastes son notorios en el ejemplo.

Pero detengámonos nuevamente en el problema del "juego de palabras" como figura retórica. El Calembur es:

Figura que constituye tanto un tipo de juego de palabras como un tipo de paronomasia, pues consiste en que dos frases se asemejen en el sonido y difieran en el sentido (127).

Es decir, dos o más significantes puestos en paralelismo por razón de su similitud de sonido. Su calidad de juego se da en tanto que la mente del receptor, por razón de fonética similar, tiende a equiparar y unir las palabras y genera un paralelo entre ellas. Más tarde nota su polaridad en marcos altamente distintos. Lo curioso radica en que tanto las acerca, porque las razones para crear paralelismo entre dos palabras pueden ser mucho más que la simple similitud de sonidos.

Veamos dos casos de Calambur. Esta figura en el don Gil... abunda en los parlamentos de Caramanchel ya que es muy factible hacer una correlación entre la semejanza de sonidos con fines lúdicos y el ingenio popular de un bufón:

En su presentación personal para la obra, Caramanchel (nombre que en sí mismo esta jugando con un toponímico cercano a Madrid, Carabanchel o Caramanchel de Abajo (128) y también con la idea de cantina o tugurio que este término da: concepto que fácilmente se relaciona con la imagen de un gracioso y sus hablurías) relata su vida previa y habla de alguno de sus amos pasados usando formas como:

Daban las tres; y tornaba
a la médica atahona
yo la maza y él la mona (129).

Con el fin de decir que siempre acompañaba a ese médico utiliza un refrán que se basa en la similitud entre maza y mona. El paralelismo que da vida al juego ha llevado a un editor de las obras de Tirso a poner "moza" en lugar de "mona" (130). Otro caso se ve poco después en los versos:

Cenaba, yendo en ayunas
de la ciencia que vio a solas (131).

Como vemos el Calembur es un juego simple en tanto que la unión de las palabras --en estos casos, como en la mayoría-- genera paralelismos que difícilmente se confrontan a extremos polares. En el primer caso la bipolaridad trabajo-placer da fuerza al juego, pero en el segundo es más curioso otro juego inherente a los versos: "ayudar" del alimento contra "ayunar" de la ciencia; paralelismo que sólo es reforzado por el Calembur.

Entendemos entonces que el juego radica plenamente en el paralelismo resultante y con ello se estructura de nuevo una visión de la obra de Tirso como sistema de juegos, según la plena confrontación de los elementos que los componen.

La cantidad de confrontaciones que encontramos en la obra *don Gil de las calzas verdes* a nivel puramente léxico es sorprendente. Su número nos permitiría por sí mismo afirmar el carácter lúdico de la obra en los términos hasta ahora entendidos. Contamos por encima de los 250 casos claros de paralelismo entre las palabras, pero nuestra intención se limita a ilustrar unos cuantos y clasificarlos en busca de un mejor esclarecimiento del ludismo de la obra (ver apéndice 3).

Resulta obvio pensar que la lengua de por sí maneja un paralelismo entre significado y significante; estas dos realidades expuestas permiten el juego que práctica Tirso de Molina. En primer lugar tendríamos el paralelismo simple: Tirso escribe su *don Gil...* como reflejo relativo de una manifestación sonora curiosa: la presencia de palabras en pares. Los ejemplos son más que abundantes y no debemos detenernos mucho en ellos. Desde un principio el largo parlamento de antecedentes relatados por Juana

contiene cosas como:

tan procliga en las promesas
 como ayara en el cumplir [...]
 si no tan rica, tan noble. [...]
 o siendo el viejo y yo infeliz [...]
 o se hace adorar y aplaudir

Estos casos se registran en menos de 15 líneas (132).

Este tipo de entonación donde el verso se abre en un crecen-
do y se contesta a través de una sinonimia o el complemente
 antitético, puede sentirse como predominante en el octosílabo. A
 su vez, esta métrica, en redondillas o romance resulta ser mayo-
 ritaria en toda la obra. La secuencia responde a que el primer
 sustantivo funciona como pie interno del verso. Veamos la si-
 guiente secuencia:

[...] a un médico muy barbado,
 belfo sin ser alemán;
 guantes de ambar, gorgorán,
 mula de felpa, engomado,
 muchos libros, poca ciencia. (133).

En esta redondilla completa, junto con el primer verso de la
 siguiente, se puede ver esa entonación ascendente hasta el pie
 que marcan las palabras "médico", "belfo", "ambar", "felpa",
 "libros" y su respectiva sílaba tónica (134). El paralelismo de
 juego (como confrontación de dos realidades en choque) es notorio
 en los versos segundo y último de la cita anterior (los que
 comienzan con "belfo..." y "muchos libros..."). En ellos se
 rompe claramente con una continuidad en la existencia de pies de
 entonación de los versos en la tercera sílaba. Con ello podemos
 decir que la correspondencia entre palabra clave (primer elemento
 del paralelismo) y pie interno del verso es evidente (135).

Pongamos otros ejemplos similares tomados del mismo don
Gil...; la cantidad es por demás sorprendente.

Ya le he visto; ya le quiero;
ya le adoro; ya se agravia.

yo soy hechicero y duende [...]
ni sus ruegos obedece
ni a Don Martín apetece;

gran servicial; lindo humor

vuela el mal con pies de pluma;
viene el bien con pies de plomo.

el placer con el pesar,
la esperanza y el temor (136);

Ahora bien, este paralelismo fácilmente toma una intención más elevada que en primera instancia se refiere a la pura complementación de dos realidades entre sí. Esto se explica con el siguiente ejemplo:

visitaba sin trabajo
calle arriba, calle abajo
los egrotos de Madrid (137).

Se pretende conocer y dar referencia de una realidad total a través de sumar sus complementos. Vemos, por ejemplo, que la mentira de doña Juana hacia su paje Caramanchel se manifiesta como una frase hecha e hipócrita, en parte por responder a este molde tan propio para no dar suficiente información al criado y mantener sus intenciones en el renglón de la vaguedad:

Vengo a pretender aquí
un hábito o encomienda (138),

Otro ejemplo de complementación hacia el universo sería:

Donde no hay voluntad cierta,
no falta excusa fingida (139).

El grado de intencionalidad del juego va aumentando en tanto que podemos sentir cómo uno de los dos elementos del paralelismo pierde su calidad de signo directo denotativo para acercarse a lo

conotativo o simbólico. De esta manera, la complementación de las partes se contruye mucho más amplia. La agilidad mental de Caramanchel nos da un buen ejemplo cuando contesta las pretensiones de Juana citadas anteriormente:

¿A pretender
entráis mozo? Saldréis viejo (140).

El paralelismo además de su evidente complementación por contrarios que sumados dan un universo ("mozo" contra "viejo") da otros campos de significación. "Mozo" denota el estado real visible y sensible de Juana con su aspecto femenino fingiéndose hombre; "viejo", por su parte, se utiliza con la carga racional que el ingenio de Caramanchel le otorga para satirizar la burocracia. Se logra una simbolización mucho más audaz y se confronta dentro del marco de juego shilleriano las realidades humanas bien deslindadas entre impulso sensible e impulso racional. Podemos entonces decir que hemos entrado a un nivel auténticamente lúdico. Este ejemplo nos lleva a explicar otros juegos elevados.

Entenderemos como primer nivel de paralelismo aquél donde se colocan palabras por pares sin mayor intención que la complementación de sus sonidos. Se llega a un segundo nivel ya propiamente lúdico cuando el paralelo tiene polos con una función más elevada: cubrir por complementación un universo o realidad total.

Pero más tarde ocurre que una de las palabras presentada se abre lúdicamente hacia otros significados que contrastan con el tono de los significados usados hasta entonces. "Joven" y "viejo" en el ejemplo anterior se complementan a un primero y segundo nivel de paralelismo; pero el elemento "viejo" a su vez, como significante presentado, da a entender la racional manera como

Caramanchel satiriza la burocracia en confrontación a la manera sensible en que ve los rasgos finos de Juana al llamarla "joven".

Entonces un tercer nivel de juego se daría cuando una palabra simboliza directamente una realidad lúdica. El juego, hemos dicho, se da por paralelismo, y este aumenta el nivel lúdico en tanto que cada elemento de los paralelos presenta un extremo opuesto a su pareja. El éxito del juego ingenioso muchas veces radica en esta capacidad.

Cuando Caramanchel dice en el tercer acto tratando de localizar a su amo:

nunca quiere mi verde amo
que en sus calzas me de un verde (141).

Se usa la palabra "verde" con un aparente doble sentido que pasa a ser triple. El primer "verde" responde a un sentido práctico que ha adquirido en la obra: apellidar a Juana en su papel de hombre y distinguirla del Gil que actúa Martín. Así funge como signo que representa un concepto abstracto. La presencia de la palabra "calzas" nos recuerda que dicho apellido tiene un origen en un hecho sensible: el color que le caracteriza. Así bien la palabra se usa con un doble sentido, paralelismo que juega de lo racional práctico a lo sensible. El asunto lo completa un "verde" final con otro significado: en este caso de tipo gúfa, señal para seguir algo o posiblemente el sentido de obtener la satisfacción o saciarse, como también se usa la expresión "dar un verde".

El juego es ahora más completo. No sólo se hace complementación de un universo, sino que se realiza la confrontación de realidades humanas en su impulso de tensión. Esta confrontación está dentro de lo que nuestro marco teórico ha sugerido como

los elementos del paralelismo no tienen que ser presentados llanamente; otros factores contextuales permiten su unión.

Podríamos recapitular este sentido de paralelismo, que conforme se hace más complejo aumenta en grado de ludismo, de la siguiente forma:

Un primer nivel.- cuando dos palabras se presentan igualadas en el texto sin sentido simbólico por su capacidad para representar unidas una realidad más completa. Tal como:

Enredador, embustero,
pluma de viento, corcho al mar (143).

Un segundo nivel.- cuando una de las palabras tiene con respecto a la otra sentido de complemento y además de confrontación.

Caramanchel.- [...] (De día Gil, de noche Gila (144).

Un tercer nivel.- cuando la confrontación se realiza con elementos externos que unen notoriamente las partes del paralelo que solas podían parecer asiladas e incompatibles. En el caso particular que hemos visto el haber dado carácter de posibilidad literaria al tropezar con los ojos en un enamoramiento.

Entremos un poco a los terrenos de la hipótesis: decir "tropezar con los ojos" es un figura metafórica. La verdad es que Tirso se ha detenido un paso antes de hacer la metáfora tal cual, por lo que decimos que los paralelos del juego son pasos previos a la metáfora. Le ha interesado más el conjunto de los paralelos que el resultado final de la metáfora. Le interesa más el cómo llegar a la metáfora que ésta en sí misma. (Este sentido de interés por los medios más que por los resultados, ahora concebido en un plano interno en lo que de por sí es forma, quedó expresado en el capítulo sobre juego y barroco).

El juego, como hemos dicho en relación al barroco, es un mecanismo de arribo más que un final intencionado. Un verdadero "cuarto nivel" de juego sería la metáfora en sí, donde se ha elidido todo un significante con la sustitución de otro.

Quintana dice al iniciar la obra con respecto al Manzanares:

que por arenales rojos
corre, y se debe correr,
que en tal puente venga a ser
lágrima de tantos ojos (145):

Clara metáfora que nadie llamaría juego de palabras sin pecar de eclecticismo infundado. No hay paralelismo aunque pudiera estructurarse uno previo:

"el río es una lágrima" símil dado por la relación de ambos elementos con el agua.

¿Qué justifica la presencia de "lágrima"? Los ojos que hay en un puente ya que así se le llama a estos arcos. La metáfora queda si se desplaza (se elide), como en este caso lo hizo Tirso, el significante "río".

Esta creación metafórica presenta el paralelismo previo río<-->lágrima que de haber sido expresado textualmente se hubiera manifestado como posible juego de palabras. Esto último mostraría una relación entre metáfora y juego que no pretendemos embarcar por ser asunto de otra embergadura. La relación entre metáfora y juego existe; ello lo evidencia como teorización el mismo seguimiento de las palabras de Piaget que analizamos como mecanismo de simbolización. Podemos decir que la lengua es simbolización (un mejor término sería "significación" de la realidad y que la metáfora es una significación doble de la realidad.

Pero cuando Tirso escribe:

Daban las tres y [el médico] tornaba
a la médica atahona (146)

o cuando se expresa doña Inés acerca de su amado don Gil con estas palabras:

una cara como un oro,
de almibar unas palabras
y unas calzas todas verdes,
que cielos son y no calzas (147),

por mostrar sólo algunas de las muchas metáforas del texto, se pretende simbolizar más allá el lenguaje directo que en lugar de "atahona" diría "trabajo" y por "almibar" usaría "dulzura", por el paralelismo mental que el espectador puede hacer entre las parejas de significantes. La rueda de un molino (atahona) significa por su imagen connotaciones de esfuerzo, trabajo perpetuo, dar vueltas sin fin, ideas aplicables a la labor del médico. Complementa mejor el sentido que tuvo Caramanchel del trabajo de aquel amo.

Toda metáfora se realiza por un paralelismo donde uno de los dos elementos ha sido sustituido.

Veamos como a la metáfora Severo Sarduy la llama sustitución y nos dice:

Quando en Paradiso Jose Lezama Lima llama a un miembro viril "el aguijón del leptosomático macrogenitoma", el artificio barroco se manifiesta por medio de una sustitución que podemos describir al nivel del signo: el significante que corresponde al significado "virilidad" ha sido escamoteado y sustituido por otro, totalmente alejado semánticamente de él y que sólo en el contexto erótico del relato funciona, es decir, corresponde al primero en el proceso de significación (148).

No creemos que sea lógico decir que una metáfora es un juego de palabras en sentido justo, ya que como hemos visto el juego patentiza los dos elementos sin presindir de uno y da valor equi-

valente a uno con respecto al otro por su sentido de confrontación. Su éxito se obtiene de la complementación de los elementos sin detrimento de ninguno.

Veamos otros ejemplos de la enorme gama que el don Bill presenta para su mejor entendimiento y ubicación.

En: Llego descalzado el guante,
una mano de marfil
a tenerme de su mano...
!Qué bien me tuvo! !Ay de mí! (149)

parece haber una simple repetición de "mano" por razón de completar el romance en su octosílabo. La rima la da la i tónica de "marfil" así que es gratuita la repetición. Lo que ocurre es que dentro del juego, el primer término es racionalmente metafórico por la idea de blancura y firmeza que da el marfil, el segundo es llano y directo. La complementación es de primer nivel, algo burda. Pero junto a ella se halla algo más elaborado: el juego con la palabra tenerme que se bifurca en el sentido de "detener" la caída de Juana (física) o, por otro lado, el "me tuvo" que significaría "me hizo suya"; bella manera de decir que no cayó al piso pero cayó enamorada y poseída por él. Un paralelismo así muestra los más altos niveles de ludismo.

También resulta gustoso:

Diome palabra de esposo,
pero fue palabra en fin (150)

donde las dos "palabra" juegan sus cartas contrarias: sentido simbólico (palabra de esposo que da a entender un aspecto social del concepto) contra sentido llano y desprovisto de simbolismo: la palabra que se queda en ser únicamente una palabra sin significar nada (lo contrario al simbolismo). A ello podemos añadir el

sentido de que no se realizó la acción del matrimonio porque la palabra fue oral y no escrita.

Un paralelismo más estructurado se presenta en:

No hay facultad que más pida
estudios, libros galenos,
ni gente que estudie menos,
con importarnos la vida (151).

Decimos estructurado por ser ésta una forma léxica muy dada en el idioma común: corresponde por semejanza a la lítóte que como dicen los manuales se aproxima a la vez tanto al eufemismo, por un lado, como a la ironía por otro (152). A su vez, este caso se muestra como juego por la comparación paralela de elementos de orden contrario:

facultad <--> gente; pedir <--> estudiar;
estudios y libros <--> menos [estudios y libros].

Va con certeza del tono alto, idealista y formal al pragmatismo revelador y descarnado.

El uso del paralelismo en el aspecto popular parece notorio:

Pocos lugares son tan factibles para encontrar el juego de palabras que en la picaresca y la sabiduría popular (153). De ahí se explica que tanto como uso de refrán previamente hecho como por su propio ingenio, Caramanchel sea el personaje que mejor se presta a este tipo de casos:

los textos muertos cerraba
por estudiar en los vivos (154);

(la palabra "muertos" se da en sentido alegórico y se confronta a "vivos" de sentido realista). Es un buen ejemplo de los niveles altos de juego. Además la ironía de confrontar esos dos términos genera una mayor crítica a la práctica del médico.

O en: Acomodeme después

con un abogado que es
de las bolsas abogado (155),

donde el juego se presenta tanto por un sentido etimológico como popular en el segundo "abogado" ("llamar para sí" o interesarse por algo con ganancias poco éticas).

El ingenio de este bufón no sólo se canaliza hacia el dicho popular que tan abundante es en lo lúdico. Ciertas imágenes descritas por Caramanchel resultan notablemente lúdicas. Al hablar de su amo abogado y la afición de éste a pasar "catorce horas enrizando el bigotismo" lo satiriza, no con una ofensa directa sino diciendo:

que hay trazas
dignas de un jubón de azotes (156).

Se genera así la imagen paralela del especialista en justicia siendo ajusticiado. De ahí pasa a otras imágenes:

!Miren que bien que saldrá
un parecer [dictamen jurídico] engomado! (157)

que en su parte directa, sensible alude a que el abogado pueda ensuciar de goma un papel con su barba en punta, pero que en su aspecto ingenioso racional se dispara hacia múltiples interpretaciones divertidas.

Los paralelos se continúan a todos los niveles. La descripción de su amo clérigo, abundante en ironía, sustenta este último aspecto en un doble campo muy palpable. Este personaje podría ser bien entendido como una de las descripciones más lúdicas y ejemplares:

Serví luego a un clarigón
un mes, pienso que no entero,
de lacayo y despensero.
Era un hombre de opinión:
su bonetazo calado,
lucio, grave, carilleno,

mula de veintidoseno,
 el cuello torcido a un lado;
 y hombre, en fin, que nos mandaba
 a pan y agua ayunar
 los viernes por ahorrar
 la pitanza que nos daba;
 y el comiéndose un capón,
 que tenía con ensanchas
 la conciencia, por ser anchas
 las que teólogas son,
 quedándose con los dos
 alones cabeceando,
 decía, al cielo mirando:
 «¡Ay, ama, que bueno es Dios!»
 Dejele en fin por no ver
 santo que tan gordo y lleno
 nunca a Dios llamaba bueno
 hasta después de comer (155).

"Sirvió un mes" (fase directa) "no entero" complementa a través de contrastar connotando un recato ante semejante acto que presentaba con naturalidad. El paralelo de bajo nivel se ve al sumar "lacayo" y "dispensero". Y si el paso de "hombre de opinión" (fase que por su ironía inicia todo el juego) hasta "mula de veintidoseno" (imagen de crudeza y realismo sensible que golpea de inmediato con el racional elemento anterior), no nos es suficiente, podemos hacer notar que en general el cambio de tono desde el idealismo hasta la rudeza pragmática es constante entre los elementos que evocan la penitencia y alabada abstinencia y recato (pan y agua ayunar) contrastados con la hambruna de criados y gula, descaro del ahorro de la pitanza y demás del clérigo. La conclusión de Caramanchel para dejarlo muestra clara esta bipolaridad.

Este mundo doble donde cada palabra puede bien tener connotaciones paralelas y confrontadas o donde a cada palabra se le contraponen una realidad claramente correspondiente con similar intención va viéndose acrecentada poco a poco en el monólogo de

Caramanchel. Con su análisis es como queremos dar fin a esta etapa del capítulo.

No sólo trabajó para un clérigo sino para dos: confrontación de personajes que responde también a un sentido de paralelo. Citemos como habla de este segundo clérigo:

Luego entre con un pelón
que sobre un rocín andaba,
y aunque dos reales me daba
de ración y quitación
si la menor falta hacía,
por irremisible ley,
olvidando el Agnus Dei,
qui tollis ración, decía,
Quitábame de ordinario
la ración; pero el rocín
y su medio celefín
alentaban mi salario,
vendiendo sin redención
la cabada que le hurtaba;
con que yo ración llevaba,
y el rocín la quitación (159).

Todo el pasaje es un juego marcado genialmente por el verso que confronta las palabras "ración" y "quitación" (esta última usada en un sentido doble (salario vs. derivación lúdica del verbo quitar) Semeja un simple caso de paralelismo de palabras a su nivel más sencillo: quitación = sueldo + ración de sustento. Pero ya con el juego de palabras que puede darse con la similitud de quitar por sonido similar al segundo elemento, Tirso ha comenzado a jugar a un nivel alto.

Más tarde parodia el pasaje capital de la Eucaristía en la misa con descomponer el latín Agnus Dei qui tollis peccata con el elemento ración que continúa hilando los paralelos. Es decir que Caramanchel nos expresa alegóricamente: si yo fallaba, él me quitaba la ración y con ello el eclesiástico pasa a ser un Agnus Dei no en el sentido ideal religioso, sino sensible y grotesco.

Si alguien duda de esta imagen sensible de inmediato aparece un animal con los que el religioso se lleva por demás bien, factor que lo iguala a él: un rocín que sí merece su comida y contra el cual Caramanchel no halla más remedio que desquitarse. El ingenioso bufón ha logrado decirle "animal" a su amo a través de reforzar tres veces un paralelo inicial. Los siguientes versos hilan con la pareja "ración -- quitación" que se conserva constante, y completa todo el paralelismo. Veámoslo esquemáticamente:

Terreno ideal religioso

Terreno pragmático con
imágenes sensibles.

Primer clérigo

Serví un mes	-----	no entero
hombre de opinión	-----	mula de veintidoseño
bonetazo calado	-----	cuello torcido
lucio, grave, carrilleno	-----	a un lado
pan y agua ayunar	-----	ahorrar pitanza que el come
conciencias teólogas amplias	-----	comer un capón que tenía con ensanchas

(compárese con la imagen de la mula)

decir: Ay, ama, que bueno es Dios	-----	decirlo con los dos alones cabeceando
llamar a Dios bueno	-----	hasta después de comer

Segundo clérigo

ración	-----	quitación
Agnus dei qui tollis (pecata)	-----	... tollis ration
Me quita ración	-----	no la quita al rocín
		Caram. roba al rocín y vende

Se invierte todo

quitación para el rocín ----- ración para Caramanchel

Hasta ahora hemos mostrado los paralelismos de la mitad de un acto y nos parece más que suficiente como ejemplificación del fenómeno tan recurrente del autor del don Gil de las calzas verdes.

En resumen, una constante de la obra es la duplicación de elementos confrontados de manera obvia que se complementan señalando aspectos distantes entre sí. A un aspecto idealista corresponde de inmediato uno pragmático; a uno sensible corresponde con lo racional y así sucesivamente.

Sección 4

El juego y lo cómico

La figura de Caramanchel no sólo nos abrió amplios campos de juego con las palabras: a su vez notamos su afán por el uso de las imágenes y más aún por la imagen graciosa. Nuestra capacidad para captar el doble sentido de las palabras y de ahí dar el brinco hacia lo que es propiamente el "entender el chiste" se ve limitada por razones de contexto y diferencia en épocas. La lejanía de la obra de Tirso es muy significativa, sin embargo aún hoy podemos rescatar momentos plenamente intencionados hacia la risa y todavía podemos disfrutar y reír con las representaciones de esta obra. (Se ha dicho que la representación de esta obra que hizo Hector Mendoza en 1966 resultó revolucionadora para el teatro nacional en gran medida por su sentido paródico y por el hecho de que los actores se presentaron en patines, con lo que elevaron mucho el sentido "lúdico" del don Gil...) (160).

Así pues, resulta más que interesante hacer un breve análisis

sis de algunos momentos graciosos así como de su manera de presentarlos. Podemos realmente encontrar también niveles de gracia en el texto en los distintos pasajes chuscos; dichos niveles, como es patente, corresponden a una complejidad de sus elementos. Veamos las palabras de Caramanchel sobre su amo clérigo "mula de veintidoseno" y comparemos con estos momentos de gracia distribuidos en el diálogo que tiene con su amo:

Caram.- Aquí dijo mi amo hermafrodita
que me esperaba y, vive Dios, que pienso
que es algún familiar que en traje de hombre
ha venido a sacarme de juicio,
y en siéndolo, doy cuenta al Santo Oficio.

[...]

Juana - Vengo a ver una dama por quien bebo
los vientos

Caram.- Vientos bebes, mal despacho;
barato es e licor más no borracho.
¿Y tú la quieres bien?

Juana - La adoro

Caram.- Bueno,
no os haréis, a lo menos, mucho daño;
que en el juego de amor, aunque os deis priesa,
sí de la barba llego a colegillo,
nunca haréis chilindrón más capadillo (161).

En ambos casos la gracia del bufón se manifiesta, sólo que en el primero a través de una imagen cómica y en el segundo a través de un chiste de ingenio basado en la figura afeminada de Juana vestida de Gil y en la combinación de las palabras "capar", "chilindrón capadillo" (chilindrón manco en los naipes) y su similitud con "capón" o animal castrado.

Si bien esto es así, más sorprendente nos será ver que la relación entre estos niveles de lo cómico y el mismo juego es verdaderamente estrecha y firme. Nuestra mecánica, entonces, se centrará en observar y analizar los ejemplos que para cualquier público (antiguo o moderno) generan inmediata risa.

Tirso de Molina con su don Gil busca, sobre todo, divertir. Lo logra a través de situaciones y en gran medida con su bufón Caramanchel. Sin embargo es importante hacer notar que lo cómico en sentido de "imágenes simples y ridículas" no es el tipo de gracia que este autor prefiere.

Pero antes, regresemos un poco hacia un aspecto teórico de los efectos de lo cómico en los espectadores: Henry Bergson, como filósofo de la risa, presenta el nivel más simple de lo gracioso como una negación de lo humano de un ser a través de su mecanización, su igualación a un animal o el hecho de que se adapte a una situación pasada o imaginaria cuando debería conformar su actitud a la realidad presente. Veamos esto con cuidado:

Un ser causa risa, según Bergson, por inconsistencia: "un personaje cómico lo es en la medida exacta en que se desconoce a sí propio" (162); se nos dice además:

La vida y la sociedad exigen de cada uno de nosotros una atención constantemente despierta que sepa distinguir los límites de la situación actual y también cierta elasticidad del cuerpo y el espíritu que nos capacite para adaptarnos a dicha situación (163).

En conclusión hay dos fuerzas complementarias que hacen actuar la vida: "tensión y elasticidad".

Bergson encuentra que la risa radica en una rigidez; en la igualación de la humanidad con un mecanismo rígido. Un desfazamiento de la tensión cuando debería existir elasticidad y viceversa.

Toda rigidez del carácter, toda rigidez del espíritu y aún del cuerpo será sospechosa para la sociedad (164).

Justamente en esto radica la susceptibilidad de imitación que los

entes cómicos presentan. Los dobles, los imitadores, son cómicos por similitud de sus aspectos mecánicos; entre más elementos parecidos, más comicidad.

Pensemos en el gran parlamento de Caramanchel cuando describe a sus amos; no sólo el texto dramático presenta elementos risibles en su contenido, a su vez el bufón en escena puede imitar aspectos mecánicos de sus interpolados que verbalmente está expresando y generará momentos de singular gracia por imitación. No sólo lo es el ejemplo mencionado donde un clérigo se ve materializado en su figura gorda y repulsiva como una mula con alforjas de paño de veintidoseno (imagen muy cómica por la manera en que contrapone a la mecánica prototípica e imitable de una ridícula mula). Además, cada uno de estos amos es resaltado por sus detalles mecánicos y consabidos. Para Bergson la risa radica en el paso interrelacionado de dos realidades ya sea en una u otra dirección: de lo natural, espontáneo a lo artificioso, o por el contrario de lo mecanizado a lo vivo; tal sería el caso de un aspecto espiritual perseguido por las necesidades del cuerpo.

Una Naturaleza arreglada mecánicamente, he ahí un motivo francamente cómico (165).

Y

Un mecanismo incrustado en la Naturaleza, una reglamentación automática de la sociedad, he ahí en suma los dos tipos de efectos cómicos [...] (166).

Caramanchel actuando y hablando muestra los defectos de sus amos; con esos artificios resulta factibles causar risa. Veamos:

El médico que debería ser estudioso y humanitario lleva una vida predecible, mecanizada y rutinaria en cada uno de sus detalles. Más aún el criado expresa la vida de este hombre como una

constante repetición de vicios. Por su parte el abogado mecánicamente pasa horas enrizando el bigote y los dos clérigos tienen actitudes ridículas por lo fáciles que son de imitar: decir mirando al cielo después de comer y en plena digestión: ¡Ay ama, que bueno es Dios!. O el otro clérigo que viaja como imagen de caricatura sobre un rocín.

Todos estos ejemplos, además, son prototipos de crítica social. Cada uno resulta gracioso en tanto que muestra las características comunes (mecanización) de aquellos que comparten su profesión en el siglo XVII. Similar técnica usa Quevedo en sus Sueños a través de la sátira que constituyó un mecanismo muy usual de crítica en la época y que es sustento del juego.

Es importante resaltar un hecho que se hace patente con la figura de estos clérigos. Bergson dice:

es cómico todo incidente que atrae nuestra atención sobre la parte física de una persona cuando nos ocupábamos de su aspecto moral (167).

Para el autor, esto no es más que la confusión de una persona con una cosa: un paso violento de lo inmaterial a lo material generando con ello la risa. Comparemos esto con los aspectos teóricos de juego que hemos visto con anterioridad. Dos realidades extremas que se disocian desde su misma unión al ser tan contrastadas. En pocas palabras la risa literaria también proviene de un juego. Bergson a su vez lo señala al decir que el espectador oscila entre juicio sobre lo posible y lo real:

Este juego nos hace reír (168).

Señalemos otros ejemplos para visualizar la teoría lúdica de la risa hecha por Bergson. Rigidez o velocidad adquirida le llama

Bergson a la mecanización manifiesta que se intrumete en lo vivo de un ser. Imaginemos, entonces, la escena cumbre del don Gil y notaremos que, en ella, Caramanchel representa la actitud del incrédulo que con aparentes ojos objetivos se asombra de la multitud mecanizada de Giles que van apareciendo en escena. Él no es como otros criados; un puente entre los engaños del escenario y el público (pensemos en Vasco de El vergonzoso de palacio quien es parte activa de los engaños, en Catalinón de El burlador de Sevilla y en el mismo Quintana de Don Gil, que ya hemos dicho se confronta en este sentido a Caramanchel). Este último criado no es la mente que logra mantenerse sensata para compensar o resaltar los errores de los protagonistas (recordamos a Catalinón diciendo: "los que fingís y engaños / las mujeres de esta suerte / lo pagaréis con la muerte). Ahora Caramanchel es víctima plena de la locura que está ocurriendo y que se encamina hacia el absurdo.

Veamos lo que dice Caramanchel mientras aparecen Giles ante sus ojos. La proliferación de estos se corresponde con la ridiculidad a la que llega el bufón. Sus palabras comienzan denotando objetividad y raciocinio humano donde se siente la seguridad en sí mismo, la incredulidad y donde anuncia lo que surgirá a través de presentar como difícil la aparición de un ser fantasmal. De ahí las apariciones lo llevarán a verse mecanizado, desconcertado, fuera de su humana elasticidad e incapaz de controlar lo que sus ojos ven. La línea de lo racional a lo sensible hiperbólico es notoria.

(A esperar vengo a don Gil,
si calles ronda y pasea;
que, por Dios, aunque lo vea,

no dos veces sino mil,
no lo tengo de creer).

[muestra
incredulidad]

(Si un rondante se ha parado.
¿Si es mi don Gil encantado?)

[comienza duda
por lo fantasmal]

(Muy grueso don Gil es éste.
El que sirvió habla atiplado,
si no es ya que haya mudado
de ayer a acá.

(Ni yo tampoco [lo conozco], par Dios.)

(¡Oh que alguacil
tan a propósito agora!
¡Y que dos espadas pierde!)

(¿Don Gil esotro se llama?
a pares vienen los Giles.
Pues no es mi don Gil tampoco,
que hablará a lo caponil.)

(O son dos o yo estoy loco.)

(¿Almitas? ¡Santa Susana!
¡San Pelagio! ¡Santa Elena!)

(¿Almas de noche y en pena?
¡Ay Dios! Todo me desgrumo.)

(¡Oh, quien se volviera en humo
y por una chimenea
se escapara!)

(¡Lacayo Caramanchel
de alma en pena? ¡Esto faltaba!
y aún por eso no le hallaba
cuando andaba en busca de él.
¡Jesús mil veces!)

(¿Otro Gil entrá en la danza?
Don Giles llueve Dios hoy.)

(Ya son cuatro y serán mil.
¡Endiablado está este paso!)

¡Mueran los Giles! (169)

La inadecuación de Caramanchel a su momento le impide juzgar, como lo hacía en los primeros parlamentos de la anterior cita, a los Giles que se presentaban cuando aparece el "verdadero" para él. Así pues, es incapaz de localizar a su amo por falta de

manejado en su obra y que hemos analizado por la línea del juego.

Es claro que en el juego de palabras hay comicidad. Bergson dice que hay dos polos en la regla de: "se obtendrá un efecto cómico siempre que transporte a otro tono la expresión natural de una idea" (compárese esto con las citas de Schiller en la página 53 de este trabajo, notas 60 y 61, y se verá como el sustento es similar).

Por su parte Bergson añade:

Resumiendo lo que antecede, diremos que hay dos términos extremos de comparación: lo muy grande y lo muy pequeño, lo mejor y lo peor, entre estos términos puede efectuarse la transportación en un sentido o en otro (172).

Para Bergson, si se enuncia lo que debiera ser, fingiendo creer que así es en realidad, se logra la ironía (173). Véase cómo contesta Quintana al problema que presenta Juana al iniciar el segundo acto:

Juana - [...] Una doña Clara que es prima de doña Inés también me quiere de modo que a su madre ha persuadido, si viva la quiere ver, que me la de por mujer.

Quintana - Harás notable marido (174).

A su vez, Bergson dice que el paso contrario "descripción minuciosa de lo que es, afectando creer que efectivamente así deberían ser las cosas da lugar al humor" (175).

Tanto ironía como humor son formas de la sátira. Y el ejemplo ilustra este segundo caso. Caramanchel habla de la aparente relación entre Elvira y doña Juana vestida como Gil verde:

Caram. - Sé yo que esta noche la pasó, cuando menos, en sus brazos.
Doña Inés - ¿Esta noche?
Caram. - Si os remuerde

elasticidad. Su ofuscamiento causa risa y se explica en términos del juego. Su estado final es el colmo. Aquel criado inteligente y astuto ha terminado convertido en una imagen que habla por sí misma:

(Sale Caramanchel lleno de candelillas, el sombrero y galzas, vestido de estampas de santos con un caldero al cuello y un hisopo.) (170).

Esto es lo que llamamos imagen chusca causada por el paso de lo vivo a lo mecánico en el bufón de la obra.

Hasta ahora nuestras intenciones han sido mostrar el nivel de comicidad directo que abunda en el don Gil... y que muestra de inmediato que la relación entre la risa y los aspectos lúdicos que hemos tipificado en este trabajo es más que clara. Sigamos estas ideas de Bergson:

Del retruécano se pasa por grados insensibles al verdadero juego de palabras. Aquí los dos sistemas de ideas se confunden verdaderamente en una misma frase sin que se cambien las palabras. Todo consiste en aprovechar la diversidad de acepciones que puede tener una palabra, sobre todo al pasar del sentido propio al figurado. A menudo sólo se advierte un ligero matiz diferencial entre el juego de palabras, la metáfora poética y la comparación instructiva. Así como la comparación que ilustra y la imagen que sorprende parecen manifestar el acuerdo intenso del lenguaje con la Naturaleza, como formas paralelas a la vida (171).

Para este autor el juego de palabras tiene un enorme valor cómico y eso hace que lo dicho en el capítulo anterior tenga aplicación para los casos sencillos de comicidad. Y esto nos lleva a la sentencia más importante de este capítulo. La comicidad es un efecto muy importante para Tirso en el don Gil... y tal vez sea el origen, fundamento de toda la bipolaridad que ha

la conciencia, y otras mil;
que aunque es lampiño el don Gil,
en obras y en nombre es verde (176).

Si en el primer ejemplo Quintana ironiza tomando actitud de que fuera realidad el matrimonio Juana-Clara que sólo ocupa puesto de posibilidad (deber ser), en el segundo Caramanchel reafirma la realidad de la hombría aparente de su amo a partir de la posibilidad de su falta justa de hombría dada en las palabras "aunque es lampiño".

	Posibilidad (deber ser)		Realidad (ser)
	-----		-----
caso 1	Tal vez Juana tuviera que casarse con Clara	----->	"Buen marido harás" IRONIA
caso 2	"aunque es lampiño en obras es verde". HUMOR	<-----	Hay dudas sobre la hombría de don Gil

Estos ejemplos tienen por único propósito mostrar que toda duplicación en polos opuestos y el paso de uno a otro bien puede tener un fin cómico. La equivalencia de la palabras de Bergson y nuestro marco teórico del juego es por demás manifiesta. Más aún no nos es difícil pretender el que lo cómico sea un subconjunto de lo lúdico.

Aun no resolvemos un problema importante que correspondería a la presencia del juego en momentos cómicos de mayor complejidad: para ello abandonaremos por un momento la línea de Bergson para retomar algunos aspectos insinuados ya en el capítulo sobre el juego y la psicología.

Trataremos de ser precisos observando de inmediato las palabras de S. Freud en su libro El chiste y su relación con el inconsciente que ya antes utilizamos. Este pensador analiza aspec-

tos técnicos presentes en un gran corpus de "chistes"; entre ellos hace incapié en la brevedad, las formaciones verbales mixtas, la condensación con modificaciones, el múltiple empleo de la misma palabra como doble sentido, el juego de palabras propiamente dicho y demás fórmulas. Habla a su vez de desviaciones del pensamiento normal hacia interpolaciones extrañas, de desplazamientos y contrasentidos como medios técnicos que pueden hallar su presencia en un chiste y, sobre todo, de las fórmulas para unir realidades disímbolas y, con ello, generar un chiste; de entre ellas suelen ser las más importantes la alusión (177), y la metáfora (178). Pero entre todos estos recursos metodológicos no encuentra auténticas diferencias sustanciales, es decir que puede reunir al chiste en una sola mecánica básica donde se emplea siempre el mismo material (179).

Para realmente adentrarse en el sentido de los chistes, Freud recurre a distinguir entre aquéllos que presentan una tendencia (malicia donde hay hostilidad hacia alguien o se recurre a la obscenidad) y aquellos que "aparentemente" no tienen tendencia y que, según este autor, son inexistentes a nivel teórico. Podemos suponer que para Freud lo tendencioso de un chiste se reduce al grado de intencionalidad concreta; es decir, a qué tanto nos es factible tener conocimiento práctico de personas o hechos aludidos por las palabras y el ingenio que conforman el chiste, o al deseo, externo al chiste, de insultar o agredir a alguien; estamos hablando de que lo tendencioso pertenece a otra dimensión de análisis: los efectos risibles directos tienen relación con lo tendencioso del chiste en la medida en que son un recurso para "superar un obstáculo" que impide la consumación de

la tendencia que se perseguía y que existe (el obstáculo) por razones sociales, por prudencia del que habla u cosas similares.

Citamos:

Los casos de obstáculo exterior y los de obstáculo interior se diferencian entre sí tan sólo en que en los segundos se remueve una coerción preexistente, y en los primeros lo que se hace es evitar la formación de una nueva (180).

La idea de "tendencia" ha permitido a Freud encontrar la clave de todo chiste: una coerción o represión que impide la línea directa de agresión (si es un chiste con tendencia). El chiste libra este obstáculo y consigue, según la teoría psicoanalítica, liberar igualmente la energía encerrada que se usó para reprimirlo, y su final causa placer.

el secreto del efecto de placer del chiste tendencioso consiste en el ahorro de gasto de coerción o cohibición (181).

Un chiste tendencioso tiene éxito en un escucha en tanto que éste siente el placer que le produce ver expresado el hecho que no se atrevía a mencionar, y, con ello, libera la coerción que detenía la fluida expresión deseada. Lo mismo ocurre con quien lo dice sólo que en su caso la coerción es superada personalmente. De ahí que la gente disfrute tanto sus propios chistes sin importar la mecánica de estos.

Doña Juana pasándose por Gil ante su criado Caramanchel escusa sus largas ausencias diciendo:

Yo he estado [...] en una casa que ha sido mi cielo, porque he alcanzado la mejor mujer en ella [...]

Caram.- ¿Chanzas hacéis?
 Juana.- ¿Mujer vos?
 Caram.- Yo.
 ¿Pues tenéis?

dientes vos para comella? (182).

Y esto no es más que el chiste que logra el bufón salvando el obstáculo social de dudar de la hombría de su amo con ingenio que libera la represión que establece que a los amos se les respeta. Este efecto con los juegos analizadas anteriormente y que se centran en las derivaciones posibles a la palabra "capón" han sido la base en torno a la cual giran los insultos de Caramanchel a su amo y que revelan el problema central de la obra.

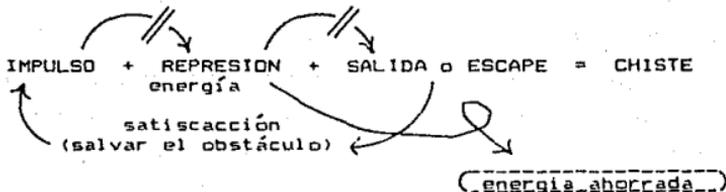
De aquí resulta fácil el paso para ver las características anteriores en chistes no intencionados. El placer producido es, como lo afirma la obra general del psicoanálisis, un ahorro de energía psíquica. Un hombre puede superar otros obstáculos externos o generarse problemas a superar de forma sorpresiva con la intención de vivir ese proceso de ahorro de energía en la superación de los mismos. Por ejemplo el reencuentro de lo conocido supone un placer.

Si el acto del reconocimiento es de este modo productor de placer, podremos esperar que el hombre incurra en el deseo de ejercitar esta facultad por sí misma y, por tanto, experimente con ella un juego (183).

En este momento Freud usa la palabra juego en un sentido común, como veremos más tarde, recurre a ella de manera específica y coincidente con lo visto en el marco teórico; de todas formas aquí sirve para dar inicio a su reflexión sobre el juego, también vista en el marco teórico.

Freud ha entrado al terreno que más nos interesa; a partir de este punto sus palabras muestran la necesidad de especificar al juego como una vía de escape. Nos habla de los "intentos por salvar la disciplina" (la línea recta) ante una vida moderna tan

crítica que genera la necesidad de "tóxicos para ser evasivo, todo dentro del sentido de juego como medio de experimentación sin riesgo (vid. pag 110 -111 y cfr. con ideas de Piaget). Y siempre con el propósito de generar un "placer que surge del ahorro de gasto psíquico y de la liberación de la coerción de la crítica". Veamos esquemáticamente el chiste:



Hay entonces una enorme relación entre chiste y juego. ¿En qué consiste? Adelantamos diciendo que el juego es un conjunto que incluye al chiste. Después de analizar y criticar las ideas de Groos (estudioso del juego contemporáneo a Freud), este último llega a decirnos:

El subsiguiente desarrollo del juego hasta el chiste es recogido por dos aspiraciones: eludir la crítica y la de sustituir el estado de ánimo (184).

El juego es para Freud un cambio de tensión en sentido general que puede desglosarse en varios aspectos cuya definición no es pertinente para este trabajo (185). Él los llama "chanza", "escena cómica" y demás, pero a su vez hace patente el hecho de que lo importante radica en la manera como e las formas particulares modifican un "juego" básico.

Si el chiste nos hace reír, queda establecida en nosotros una disposición desfavorable a la crí-

tica, pues se nos impone desde el exterior aquel estado de ánimo que antes se satisfacía con el juego (186).

También Freud nos ha dicho que el chiste es un "juego de adultos"; "un juego reglamentado" (187) que primitivamente por su ausencia de tendencias hallaría su origen en el mismo juego (188). Así pues, podemos después de confirmar esta relación delimitar ambos campos. El juego queda definido como el cambio de tensiones generadas artificialmente por el jugador entre las cuales se mueve su expresión; cuando dicho juego se realiza de manera breve, condesada y hasta violenta llevando la tensión de un nivel serio e intelectual hacia una tensión relajada y espontánea ocurre que presenciamos un posible chiste y si además cargamos de intencionalidad dicho cambio tenemos propiamente el chiste (ya hemos aclarado que no hay chiste "no intencionado" a nivel teórico). El efecto del chiste se da cuando previamente se recubre ("revestimiento") una realidad lineal cuya expresión está reprimida para lograr liberación en forma espontánea y sin trabajo intelectual. Los efectos del chiste surgen plenamente del inconsciente y no del raciocinio intelectual.

Supongamos existente la aspiración a insultar a una determinada persona; más al paso de esta aspiración salen el sentimiento del propio decoro y la cultura estética, con tal fuerza, que el insulto tiene que ser retenido, y si pudiera surgir mediante una transformación de la situación afectiva o del estado de ánimo, esta victoria de la tendencia insultante sería sentida después con displacer. Queda, pues, reprimido el insulto. Mas se ofrece la posibilidad de extraer un buen chiste del material de palabras y pensamientos que habían de servir para expresarlo [...] (189).

Es importante notar como se hace patente que el chiste es una mecánica particular del juego cuando Freud piensa en un

procedimiento contrario al antes expuesto:

El efecto del chiste es regularmente destruido con la aparición del interés intelectual, circunstancia que constituye una importante diferencia entre el chiste y las adivinanzas (190).

No creemos necesario detenernos más en las ideas de Freud que no sólo han resuelto la vaguedad que teníamos, iniciado el capítulo, sino que refuerzan sustancialmente la presencia de una mecánica compuesta de dos polos confrontados --entre los cuales se viaja--, que se llama juego y que se constituye como una fórmula metodológica de creación literaria, en este caso ejemplificada plenamente por el *don Gil de las calzas verdes*. El juego siempre fue para Freud un concepto claro y de ello la poca definición que de él hace, pero a través de sus formas más específicas vemos claramente como lo entendía:

El sueño es siempre un deseo aunque irreconocible, y el chiste, un juego desarrollado (191).

Tirso de Molina utiliza el chiste en multitud de ocasiones; aunque no hay concordancia en pensar en lo cómico como en un sistema de creación. Más bien es visto como un efecto buscado. Si podemos afirmar que de la mecánica lúdica establecida como fuente total de su mundo de enredo, los chistes resultan ser la culminación evidente y consecuencia natural de esta constancia creativa. Tirso ha usado el juego, los paralelos definidos y contrarios, como su fuente creativa. Los desarrolla de una y otra manera y en el final, evidentemente encuentra el chiste.

Continuemos nuestra observación del diálogo de Caramanchel y Juana en la escena XII (segundo acto). El bufón decía:

Caram.- ¿O es acaso doña Inés,
la dama de la huerta,

por las verdes calzas muerta?
 Sí será.

Juana.- A lo mejor es
 otra más bella que vive
 pegada a la casa de esa.

Caram.- ¿Es juguetona?

Juana.- Es muy traviesa.

Caram.- ¿Da?

Juana.- Lo que tiene.

Caram.- ¿Y recibe?

Juana.- Lo que le dan.

Caram.- Pues retira
 la bolsa, imán de una dama.
 ¿Llámase?

Juana.- Elvira se llama.

Caram.- Elvira, pero sin vira (192).

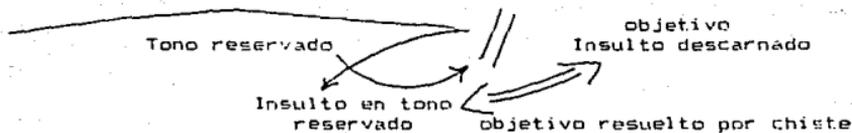
El sentido cómico de la escena es muy singular y elevado. Los primeros juegos entre bufón y amo son hasta cierto punto preparación para un final preciso y puntilloso. En ellos Caramanchel hace una pregunta establecida dentro de la más pura picardía española. Su léxico es evocativo, pero reservado; constriñe posibles vulgaridades y pone manifiesta su ambigüedad entre curiosidad morbosa y la reserva de quien respeta a su amo y al público. Abre la idea de detenerse y otorgar al amo la vanguardia en los detalles y excesos que pudieran decirse (trampa para que éste se vulgarice ante el público). Deja establecido, además del obvio obstáculo social, otro problema para su ama vestida de hombre: que tan capaz será ésta para superar la pregunta siendo mujer (no afirmamos por ningún motivo que Caramanchel sepa la identidad de Juana, sino sólo la ambigüedad en su hombría). Juana contesta y completa el chiste; todo el intelecto puesto por su criado para obligarla a perder el tono evocativo, reservado, pero morboso queda salvado al mantenerse ella en la pura línea léxica. A un "¿da?" corresponde un "lo que tiene" y a un "¿recibe?" corresponde un "lo que le dan", y toda la represión llamada a aparecer entre

los personajes por el astuto criado queda más que liberada por Juana. El chiste elevado, profundo, no sólo lo hace el bufón. Más bien el amo.

Este ejemplo es genial en tanto que ilustra la mecánica del establecimiento de un obstáculo que genera represión más allá de la tan conocida reserva por razón social. El final es aún mejor: después de lanzar el chiste tendencioso e insultativo que afirma que las mujeres solamente están tras el dinero (idea que funciona por llevar al terreno material y descarnado con violencia una conversación que giraba entorno al aparente tono amoroso), Caranchel vuelve a insultar a su amo por su aspecto afeminado con la frase "Elvira, pero sin vira", (dardo) que hace alusión a la poca virilidad de Juana como don Gil. Aquí el bufón otorga un chiste más fuerte que el analizado cuando usa la palabra "capón". El público percibe claramente la posibilidad de hacer hincapié en la feminidad de Juana vestida de don Gil, enredo central de la obra como dicen los últimos versos de la misma

Eso bastaba para enredar treinta mundos (193).

Se tiene el obstáculo de ser recatado al hablar de esta feminidad, decirlo sutilmente y salvarlo. Eso es un juego convertido en chiste a través de un inteligente desarrollo. Presenta los polos; uno de ellos casi elidido en tanto que su presencia es justamente el obstáculo, y el violento viaje a través de ellos.



No queremos cerrar el capítulo sin presentar otro chiste

estructurado a nivel de ejemplo y que no pertenezca, como hasta ahora se ha dado, al bufón de la obra. Cuando Juan encuentra al fin a su enemigo don Gil, en la carne de Martín, decide retarlo a duelo en el más honorable y puro idealismo. Dentro de la respuesta de Martín están estas palabras:

Si con lo que yo procuro
salgo, ¿no es torpe imprudencia
el poner en contingencia
lo que ya tengo seguro?
!Muy bueno fuera, por Dios,
que después de reducida,
si yo no os quito la vida,
me la quitádes vos,
perdiendo mujer tan bella,
y que, después de adquirido
el nombre de su marido,
os la dejase doncella!
No, señor. Permitid vos
que logre de doña Inés
la belleza, y de allí a un mes
podremos reñir los dos (194).

El caso, lleno de ironía, necesita poca explicación después de lo señalado. Genialmente Martín salta los obstáculos y transmite al público la manera chistosa de saltar ese tipo de obstáculos, presentando una lógica endemoniada incompatible con la pasión de Juan, un pragmatismo sensacional confrontado a los ideales de su adversario y un cinismo, deseo pleno que está en el trasfondo del chiste y cuya expresión logra enorme liberación a través de tan precisas palabras.

El juego ha llegado a un alto grado de desarrollo; su vinculación con la comicidad de las obras queda más que manifestada.

- 93.- Sencillamente con el propósito de observar la proliferación del triángulo amoroso como un concepto que se desarrolla formalmente con gran fuerza en los Siglos de Oro, citaremos algunos ejemplos: Sor Juana Inés de la Cruz hizo de sus poemas de amor y de discreción una fórmula de trascendencia universal que debe mucho de su éxito al juego que hace con triángulos amorosos: "al que ingrato me deja busco amante / al que amante me sigue dejo ingrata. (Sor Juana Inés de la Cruz. *Obras completas* Porrúa. México. 1981. pag. 143). Y las palabras de Ezequiel A. Chávez muestran claro este sentido de gusto formal sin trascendencia íntima para expresar y "jugar" con la ambigüedad amorosa: "Que [...] no se inclino el alma de Juana Inés, deslumbrada por otra ninguna y encendida en amor, pruebando sonetos y redondillas en que, [...] contraponen al que sabe que le tienen, el que por su parte llama amor a quien no la quiere [sic] pero amor tan de poca raigambre, que le permite jugar donosamente con la inclinación que siente" (Ezequiel A. Chávez.- *Sor Juana Inés de la Cruz* Porrúa. México. 1981 pag. 17). Y más adelante: "De el testado ambigüo pasaría a aquél otro, juego aún, de sala y de sarao, pero en el que puso para entenderse a si misma su aguda perspicacia, que iluminaba tan bien la verdadera condición de su alma, y que tan bien revela que aún no era amor lo que hasta allí sentía" (idem). La misma genial escritora maneja, así mismo, con maestría el juego de triángulos en los *embroides de una casa* donde, además de los tratamientos autobiográficos, demuestra su conocimiento del teatro español que le era contemporáneo. En esta obra la fuente biográfica se embrolla a través del triángulo amoroso. En España, por supuesto, también el triángulo es máxima fuente de atracción en la trama y desde el caso de Segismundo, Rosaura y Astolfo de *la vida de un sueño* hasta el de Nino, Menón y Semiramis de *La hija del aire* podemos mencionar diversas obras cuyas tramas se basan en el mal tercio como sustento general de la obra. Enrique II, Mencía y Gutierre en *El medico de su honra* que ha sido comparada con el *Otelo* de Shakespeare; Tarudante, Fenix y Muley los protagonistas arabes del mal tercio en *El principe constante*; y en el caso de Lope y sus obras principales *La dama boba* con Finea, Nise y Laurencio o el mismo triángulo de *El mejor alcalde, el rey* que protagonizan don Tello, Elvira y Sancho, o también el *caballero de Olmedo* con don Alonso, Inés y los enemigos de su amor, don Pedro o don Rodrigo, a las que podemos añadir *Peribanez y el somendador de Ocaña* donde el mal tercio lo tienen estos personajes con Casilda. También en las famosas novelas de Lope, *Dorotea*, don Fernando y don Bela juegan un mal tercio en la *Dorotea* que complica la amante de Fernando de nombre Marfisa, y aun podemos mencionar *La arcadia* con no sólo un triángulo como centro de la trama sino con el complicado conjunto de malos tercios que llevan a cabo Anfiso, Belisarda y Salicio que es favorecido por la familia

de ésta, y Anarda como amante de Anfiso que desconfía de otro personaje más, de nombre Olimpo. La lista sería interminable pero resulta curioso que mencionando algunas de las principales obras de estos autores, tenemos innumerables casos de triángulos amorosos atractivos y básicos.

- 94.- Cfr. Jose Antonio Maravall.- Poder honor y elites del siglo XVII. Siglo XXI editores, S.A. Mexico. 1984. pag. 25 - 60, donde se dice por ejemplo: "honor es el premio de responder, puntualmente, a lo que se esta obligado por lo que socialmente se es, en la compleja ordenación estamental; será reconocido y necesariamente tendrá que ser reconocido entonces por sus iguales, en ese alto nivel de estimación". op. cit. pag. 33).
95. Tirso. op cit. pag. 1714.
- 96.- Ibid. pag. 1715.
- 97.- Ibid. pag. 1725.
- 98.- Ibid. pag. 1715.
- 99.- Ibid. pag. 1728. Cfr. con lo que al respecto se dice en "el juego de los tonos".
- 100.- Severo Sarduy. "El barroco y el neobarroco" en América Latina en su literatura. Siglo XXI editores, S.A. Mexico 1986. pag. 170.
- 101.- Cfr. Tirso op cit pag. 1727.
- 102.- Ibid. pag. 1733.
- 103.- Ibid. pag. 1747.
- 104.- Cfr. lo dicho acerca del constante paso de lo material a lo inmaterial en el mundo barroco: cap. "Juego y barroco".
- 105.- Como vimos, se dice que el barroco es una arquitectura clásica a la que se le retuerce en multitud de formas, pero conservando su origen permanentemente.
- 106.- Cfr. Tirso. op cit. pag. 1727, 1728, 1729.
- 107.- La necesidad de dicha carta parece a primera vista absolutamente inexistente para el equilibrio de la trama a menos que buscara gratuitamente exagerar el enredo, pero dentro del análisis del ludismo de Tirso parece tener una enorme razón de ser. Véase capítulo del juego de las realidades.
- 108.- Tirso. op cit pag. 1746.
- 109.- Ibid. pag. 1753.
- 110.- Ibid. pag. 1754.

- 111.- Idem.
- 112.- Ibid. pag. 1759.
- 113.- Ibid. pag. 1760.
- 114.- Ibid. pag. 1761.
- 115.- En el juego de las realidades se analiza estos aspectos del compromiso con lo que se es y lo que se fingió ser. Además hacemos notar como estas reclamaciones responden a un curioso regreso a la verdad que dado parcialmente genera mayores engaños.
- 116.- Tirso. op cit pag. 1760.
- 117.- Cfr. Edward Lucie - Smith. The Thames and Hudson Dictionary of Art Terms. Thames and Hudson. New York. 1984. pag. 26.
- 118.- Severo Sarduy. El barroco. Sudamericana. Buenos Aires.
- 119.- Tirso. op cit pag. 1759.
- 120.- Julieta Campos. La función de la novela Joaquín Mortiz (Serie del volador). México. 1984.
- 121.- Tirso. op cit pag. 1757.
- 122.- Lope de Vega. Arte nuevo de hacer comedias pag. 17 - 18.
- 123.- Tirso. op cit pag. 1758.
- 124.- Helena Beristáin. Diccionario de retórica y poética Porrúa. México. 1985.
- 125.- Tirso. op cit. pag. 1742.
- 126.- Tirso de Molina. Don Gil de las calzas verdes Ed. Anaya. Biblioteca Anaya. Salamanca. 1971. pag. 104.
- 127.- H. Beristáin. op cit pag. 86.
- 128.- Vid. Nota 57. Tirso de Molina. Don Gil... Ed. Anaya. pag. 45.
- 129.- Tirso. op cit pag. 1716.
- 130.- Esto lo afirma Hesse en la nota 33. Tirso de Molina Don Gil... Ed. Anaya. pag. 38.
- 131.- Tirso op cit pag. 1717.
- 132.- Ibid. pag. 1714.
- 133.- Ibid. pag. 1716.

- 134.- Para estructurar lo anterior nos estamos basando en los conceptos de ritmo que para el uso del lenguaje explica Amado Alonso: "En el ritmo del lenguaje intervienen: la duración de los sonidos articulados, que los gramáticos llamaron cantidad; la altura musical con que se emiten los sonidos, o el tono; la energía expiratoria, o la intensidad. Del predominio de unos u otros elementos depende el carácter del acento en cada idioma [...]. Vid. Martín Alonso.- Ciencia del lenguaje y arte del estilo, Madrid, Aguilar, 1953. pp. 512 y 513).
- 136.- Tirso. pag. 1726 / 1727 / 1728/ 1743 / 1744.
- 137.- Ibid. pag. 1716.
- 138.- Ibid. pag. 1718.
- 139.- Ibid. pag. 1720.
- 140.- Ibid. pag. 1718.
- 141.- Ibid. pag. 1745.
- 142.- Ibid. pag. 1714.
- 143.- Ibid. pag. 1744.
- 144.- Ibid. pag. 1752.
- 145.- Ibid. pag. 1713.
- 146.- Ibid. pag. 1716.
- 147.- Ibid. pag. 1727.
- 148.- Severo Sarduy.- "Barroco y neobarroco" en América Latina en su literatura. pag. 167.
- 149.- Tirso.- op cit. pag. 1714.
- 150.- Idem.
- 151.- Ibid. pag. 1716.
- 152.- Vid. Helena Beristáin. op cit. pag. 302.
- 153.- El refranero popular sorprende por el uso de paralelismos que lo caracteriza. Al revizar los refranes utilizados por Cervantes en el Quijote notamos que la gran mayoría se da por paralelismo. Esto no sólo responde a la obvia predicación: decir una máxima; algo de algo. También es importante por el ingenio aplicado a contrastar el pensamiento que abre la primera parte del paralelismo. Tomando algunos ejemplos de la época esto queda a muy claro:

A dineros pagados, brazos quebrados (pag. 618)
 A donde se piensa que hay tocinos no hay estacas
 (pag. 554)
 A pecado nuevo, penitencia nueva. (pag. 175).
 Donde una puerta se cierra otra se abre (pag. 105)
 El hombre pone y Dios dispone (551).
 El que larga vida vive, mucho mal ha de pasar
 (pag. 456).
 Hacedos miel y comeros han moscas (pag. 523).

Vid.~ Miguel de Cervantes. El ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha. Editorial Porrúa, S.A. México 1985. (Índice Analítico).

- 154.- Tirso. op cit. pag. 1717.
 155.- Idem.
 156.- Idem.
 157.- Idem.
 158.- Idem.
 159.- Idem.
 160.- Cfr. Al respecto habla De Tavira en "Hector Mendoza" en Escénica. Primera época, Num. 3. UNAM. México. Marzo. 1983.
 161.- Tirso. op cit. pag. 1722.
 162.- Henry Bergson. La vida. pag. 21.
 163.- Ibid. pag. 22.
 164.- Ibid. pag. 24.
 165.- Ibid. pag. 39.
 166.- Ibid. pag. 41.
 167.- Ibid. pag. 44.
 168.- Ibid. pag. 77.
 169.- Tirso. op cit. pag. 1753 - 1758.
 170.- Ibid. pag. 1762.
 171.- Ibid. pag. 91 - 92.
 172.- Bergson. op cit. pag. 95.
 173.- Vid. Ibid. pag. 95 - 96.

- 174.- Tirso. op cit. pag. 1728.
- 175.- Bergson. op cit. pag. 96.
- 176.- Tirso. op cit. pag. 1745.
- 177.- Sigmund Freud. El chiste y su relación con el subconsciente. pag. 68.
- 178.- Cfr. Ibid. pag. 70.
- 179.- Para lograr mucho mayor detalle en divisiones sobre la técnica del chiste se puede ver el resumen que el mismo Freud hizo en la página 34 de su libro. De todas formas Freud noto que básicamente dichas divisiones no son justificadas en la medida en que corresponden a una misma técnica única que es lo importante para este trabajo.
- 180.- Freud. El chiste y su relación con el inconsciente. pag. 104.
- 181.- Ibid. pag. 105.
- 182.- Tirso. op cit. pag. 1737.
- 183.- Freud. El chiste... pag. 107.
- 184.- Ibid. pag. 114.
- 185.- Vid. Freud. "El mecanismo del placer" to El chiste y su relación con el inconsciente.
- 186.- Freud. El chiste... pag. 117.
- 187.- Ibid. pag. 114.
- 188.- Ibid. pag. 118.
- 187.- Ibid. pag. 121.
- 190.- Ibid. pag. 132. (Subrayados nuestros).
- 191.- Ibid. pag. 160.
- 192.- Tirso. op Cit. pag. 1757.
- 193.- Ibid. pag. 1762.
- 194.- Ibid. pag. 1735.

FARA DAR FIN AL JUEGO

Conclusiones

Para terminar un trabajo de esta naturaleza generalmente se tiende a repetir afirmaciones contenidas en su desarrollo. Quisiera hacer algo distinto. Mi objetivo principal determinaba la intención de justificar el uso de la palabra juego para conocer mejor una obra literaria. Los resultados, al respecto, en el Don Gil de las calzas verdes han sido más que halagadores.

Quedó entonces el juego como la confrontación de entidades contrarias con el propósito de centrarnos en dicha confrontación y no mediatizar eufemísticamente entre ellas ni someter una a otra, sino, más bien, gozar con el brinco constante que entre ellas existe. Si en tal dirección se entiende el concepto de juego, entonces puedo afirmar que el Don Gil de las calzas verdes fue concebida bajo el sistema lúdico.

Decir qué es el juego me ocupó durante buena parte del trabajo y su descripción resultó, si bien pendular y ecléctica en tanto que se tomaba un poco de aquí y algo de allá, bastante completa al nutrirse de ideas acerca del lugar poco serio y

olvidado que para el juego se da en los pensamientos .

Fink resulta ser una buena fuente de ideas emotivas para dar al juego valor superlativo. En Platón encontramos una valoración del juego como mecanismo de obtención de placer cuando se le domina mentalmente; al igual que en este pensador, Aristoteles aporta ideas con base en la función de aquello que podía ser un juego. Para éste filósofo el juego debía ser desvirtuado como un simple descanso o recuperación del esfuerzo que se dedica a trabajos manuales igualmente poco valorados. Con Huizinga encontramos una obra mayúscula sobre el juego que pretende dar carpeta al problema, pero tanto exagera la valoración superlativa del concepto, que lo hace una esencia, una forma, de toda la cultura humana. Si bien podría encontrar ideas y satisfacción en su perfil de juego, me hace falta encontrar un perfil de aquello (si es que para este autor existe) que no es lúdico. Aplicar eso a literatura no llevaba a decir nada. En la psicología los horizontes mejoraron y encontré la relación tan útil entre simbolización y su adquisición o práctica por medio del juego, pero la aplicación de los textos a actividades infantiles únicamente estorbaba. Gustav Bally no sólo resolvía ese problema en un texto más amplio sino que resaltaba el manejo de las tensiones y sus cambios como sustento del juego. Todo ello me guiaba hacia el autor por quien se debía haber comenzado, pero que no hubiera sido valorado sin el recorrido previo. En Schiller, de manera deductiva, tomaron lugar las ideas dispersas anteriormente. Su luz llegó hasta dar sentido a las múltiples facetas que la palabra juego a nivel de diccionario tiene. Schiller englobaba en ese impulso formal confrontado al impulso sensible la esencia de los contrastes que

sustentan al juego. No podíamos determinar que todos los polos con los que se juega se centran en la lucha entre esos dos impulsos, pero la idea quedaba ahí para llegar a una definición de juego que se planteó en el último capítulo de la primera parte.

Y ahora pienso en cuáles fueron los resultados en la línea práctica, al buscar juego en el Don Gil de las calzas verdes:

* Un juego notable se manifiesta en el tono cambiante de la obra, en los ambientes. Pasa con facilidad de la seriedad alta al tono burlesco sin que uno u otro prevalezca por mucho tiempo.

* Si bien la trama se centra en un mal tercio amoroso, Tirso de Molina juega también con la trama de su obra. Esto se realiza a través de obliterar el acceso a dicho mal tercio y a su inmediata solución, con otros triángulos amorosos que lo complementan. Desde un inicio Juana usa esta técnica al duplicar el ente de ficción (Gil) que su amado Martín usó para engañarla. Los malos tercios sumados y en conjunto como paralelos o formas paródicas de ver el triángulo central hacen esa trama tan florida, intrigante y genial. La trama se sustenta en el juego.

* Con respecto a la ideología encerrada en la obra es notable el hecho de que la intención de Tirso (a nivel más allá de la simple comicidad) se encuentra en resaltar la firmeza y perseverancia de un personaje; la firme creencia en los propósitos del amor, y ello se logra por medio de llevar a su contraparte, Martín, al estado más absoluto de inseguridad y falta de creencia en sus propósitos. El juego está sustentando el mensaje. A su vez Tirso no deja de manifestar la relativización que la verdad sufre en el mundo que vive. El mayor acercamiento a la verdad no es razón

para dejar de estar engañados; la verdad es múltiple y variada. Esto lleva al autor a presentar constantemente el paralelismo que hay entre dos o más personajes al interpretar o reaccionar de formas confrontables con respecto a un hecho. El juego sustenta la manera de apreciar los hechos por parte del personaje reflejo del barroco.

* En el estilo, los constantes paralelismos léxicos y la elaboración en torno a ellos para abarcar un todo completo desde varios ángulos o para enfrentar palabras y sentencias por sus diversas interpretaciones, dan lugar a entender el juego como sustento de la forma creativa en sentido más directo.

* El fundamento de comicidad que, a su vez, se sostiene en la segunda parte de la retórica horaciana que predicaba el enseñar con píldoras dulces, está presente como un objetivo trascendental de la obra. El chiste como forma particular y elaborada del juego, también da entrada a este concepto para dirigir el análisis de su existencia.

Todo esto, tan revelador, se fundamenta tanto en la época barroca como en un ejemplo particular donde se puede apreciar la forma como Tirso concibe al hombre como compuesto de fuerzas antagónicas: salvajismo instintivo contra raciocinio, idealismo elevado contra pragmatismo. El Aguiles se escribe considerando el juego de estas fuerzas.

Aparentemente el gusto estético de Tirso por chocar elementos contrarios, por generar notables paralelismos cuya apertura en divergentes direcciones o muchas otras formas de liberar energía por vías contingentes, es una constante cuyo seguimiento se vislumbra en cada parte del análisis de su obra.

Se tenía un objetivo en mente. Buscar "juegos" en la obra de Tirso. Es más que probable el hecho de que el camino fuera obvio y para fines prácticos asegurado de antemano. Era lugar común el pensar que una obra como el Don Gil de las calzas verdes se conociera como singularmente lúdica. La intuición, la obviedad, tal vez la simple verdad que la palabra "juego" encierra (usada en su momento justo) hacen que el término califique la obra con justicia en las formas más cercanas y simples de crítica. Citamos estas palabras de Valbuena Prat en su superficial y valiosa visión histórica de la literatura española:

En determinadas formas, Tirso juega con la intriga, y compone una especie de <<ballet>> maravilloso, de gracia y malicia, pintoresco en las costumbres de ciudad y de aldea, en que la trama inverosímil se combina con la parodia de motivos usuales en el drama de honor o caracteres. Quizá el ejemplo más interesante sea el de Don Gil de las calzas verdes. La mujer vestida de hombre, complica la trama, en un delicioso juego de danzas y saltos [...]

Juego por aquí y por allá. Tan sólo mi trabajo fue definir, esbozar el trayecto, ese camino ya conocido: desligarlo de la intuición y acercarlo a un trato más analítico. Tal vez todos sabíamos con seguridad que era eso de "jugar", pero ahora sentimos más factible la posibilidad de afirmar en qué consiste; dónde hay más y dónde menos juego, dónde es el juego elaborado y donde es simple y directo. Pero hay algo que merece resaltarse como estímulo para un trabajo de análisis. Si bien el camino estaba marcado, si bien comencé de la palabra juego para, con obviedad, rastrearla en aquella creación que tanto se califica con este mismo término, sinceramente pienso que el ludismo encontrado supera las expectativas que al inicio se tenían:

Tirso es más lúdico de lo que parecía cuando con simpleza --casi despreocupación-- se buscaba una obra "lúdica" (decía yo) que guiara como faro el trabajo sobre el juego a puerto seguro, que corroborara lo dicho en un marco teórico. Tirso no pone juego a sus obras como aderezo; parece basarse en el juego para construirlas. Decir esto es quizá ir demasiado lejos; afirmarlo en el Don Gil... es ahora razonable.

Pero el valor de un trabajo se ve aumentado plenamente cuando se siente que la labor no termina con él, sino que puede continuar hacia nuevas ideas, hasta nuevos mecanismos (para afirmar algo sobre aquello de lo que ya tanto se ha dicho); hacia nuevos trabajos de análisis; es un gusto pensar que una idea a través de repasar y corregir sus múltiples defectos, de generar inquietud por sus virtudes y al desligarse de su particularidad momentánea puede incitar a otros pensamientos.

Creo que la idea de buscar estas antítesis que conforman el juego creativo puede servir grandemente para acercarse a la obra de Tirso. Como se ha visto, la unión entre las partes de este trabajo, dos secciones dedicadas a la vida y época de Tirso de Molina, sirvió no sólo como una ambientación parafernática para ubicar obra y autor; también permitió desde otra visión sentir el gusto de Tirso por abarcar la realidad de manera más global confrontando sus posibilidades. Tirso es, si no el más realista, sí el más completo y esto no lo digo yo. Everett W. Hesse escribe:

el arte de Tirso abarca más las perspectivas más íntimas de la vida del hombre que el de sus dramaturgos contemporáneos.

Justamente este sentido de completar dio, en él, una facultad estética para escribir.

En su artículo "La balanza subjetiva - objetiva en el teatro de Tirso: ensayo sobre contenido y forma barrocos", Hesse y William C. McCray rescatan eso de los "contrastes deslumbrantes", de las "antítesis" y nos dicen que en Tirso:

el problema creador para el artista es cómo comunicar la esencia del asunto, expresándola en términos opuestos, y cómo demostrar la interdependencia de estas antítesis a través del curso de la forma y acción dramáticas.

Estos autores se encaminan a resolver una interrogante que los inquieta: ¿por qué las obras de Tirso en múltiples ocasiones pecan de un final poco coherente para lo que ocurre en el tablado, si esto último fuera concebido por el público en su lógica mundana? Esto quiere decir que las acciones no son reflejo de las causas y efectos de los sucesos cotidianos fuera del teatro en sus soluciones finales. Lo que Tirso prefiere es un final de lógica estética. Y justamente a este paso, esta facilidad para hacer "mundano" un final concebido por razones intuitivas, formales, lo llaman "balanza subjetivo - objetiva". Un juego de contrastes por sí mismo. Citemos:

algunos críticos modernos que han juzgado a la comedia como ilógica no se han detenido a observar esta balanza subjetivo - objetiva. El arte barroco ejemplificado en la comedia española debe considerarse y estudiarse como exageración expresada por medio de espectáculo, forma ritualista y atrevida materialización de intuiciones subjetivas.

El Aguiles presentó este problema justamente y la respuesta a su final "ilógico", acelerado, se halla en suponer la necesidad de completar el cuadro de contrastes, y esto, a su vez, responde

a un juego.

¿Es entonces Tirso un autor con gusto por concretar intuiciones subjetivas que lo dirigen a terminar sus obras por la forma interna que se consigue, y muy probablemente esta forma se sustente en lo que entendemos por juego?

¿Acaso no es notoria la divergencia entre el conquistador desalmado, mundano, práctico, inmoral y criminal con el castigo supremo de lo sobrenatural en el Burlador de Sevilla y convidado de piedra? Las dos partes de este título muestran ese deseo por atrapar la realidad desde las vías complementarias, desde el juego con lo posible. ¿Y no es acaso un buen ejemplo el abrir una página del Burlador y encontrar cosas como:

que imita a la comadreja
que concibe por la oreja
para parir por la boca.

o a sus suspiros, sorda;
a sus ruegos, terrible;
a sus promesas, roca.

o Pescadora, muchos males,
y falta de muchos bienes.

Los ejemplos llenarían bien un lugar en lo dicho acerca de estas formas en el desarrollo de este trabajo. Pero lo que más nos atañe es hacer patente que este sistema lúdico, como meta del análisis, de manera más oculta pero igualmente presente, existe en otras obras como la más famosa de Tirso de Molina.

Lo mejor del Burlador está, acaso, en la originalidad del argumento, en el contraste entre el amor desenfrenado y la muerte.

Esto último lo dice Angel Valbuena Prat y con ello resalta un juego; la presencia de la pluma de Tirso entre dos realidades para magnificar su oposición. Y si bien a Tirso lo que

más le importa en su Burlador es la justicia divina ante la ineficiencia de la justicia mundana, ¿no es este otro aspecto ideológico donde el juego explica su realización? El blasfemo y criminal orilla a Dios a actuar en su castigo sin dar la esperanza de una confesión. ¿Cómo resaltar la justicia divina si no es por el buen camino barroco y formal de llevar la temible a escena con la apertura del mismo infierno a donde el comendador de piedra, inhumano, muerto, fantasmal (piedra contra fantasma etéreo en un nuevo contraste) lo avienta por mano de Dios, y más aún resaltar dicha justicia por su confrontación a dos reyes ciegos e ineficaces para lograr un castigo? El de Nápoles por poco prudente y precipitado, el de Castilla por su apego a los servicios que le ha prestado el padre de don Juan y por su deseo de matrimoniar a diestra y siniestra suponiendo que con ello quedan saldadas las penas. Las dos justicias, graves, entran a la balanza, se complementan y eso es jugar. Como es jugar también con las figuras femeninas que el don Juan ultraja: dos plebeyas (Aminta, Tisbea) y dos nobles de corte (Isabela y Ana), y entre estas últimas, una fácil y poco preocupada de su honra, y otra firme en quien la seducción no ocurre, porque don Juan sólo goza con las mujeres que toman parte en sus bajezas. Y hay juego con la personalidad del don Juan que como mundo complementario tiene las características de criminal y de pecador.

Pero todo lo anterior sería asunto de otro trabajo, como lo sería la coquetería tan provocadora (dentro de la firmeza que caracteriza a los personajes femeninos de Tirso) de doña Magdalena, en El vergonzoso de Palacio, que tantas veces está reflejando y contrastando con Mireno y su timidez que da nombre a la obra. Y

justamente es eso lo que concluyo hoy: descubrir este tipo de cosas es línea constante y sustento de nuevas reflexiones.

Tirso es un autor claramente sentado en su época y un maestro de ese cambio entre los contrastes que el barroco le impone. Si bien no hay una verdad como bastión del siglo XVII, el autor ataca por un lado, ataca por el otro; se sustenta en una tabla e igualmente valora pararse en la opuesta, que, acaso, la psicología resulta más completa o complementada, la representación más sutil y justificada; que, acaso, se tiene la virtud de poder dar comedia y enseñanza seria al mismo tiempo, o huir, ante el temor que se tiene por ese vacío, hacia los terrenos de la poca seriedad y decir que solamente se estaba jugando.

BIBLIOGRAFÍA

- ABBAGNANO, Nicola.- *Diccionario de filosofía*, Segunda edición, Fondo de cultura económica, México, 1987.
- ALONSO.- Damaso.- *Góngora y el Polifemo*, Espasa Calpe, Madrid, 1960. Capítulo primero, Tomo I.
- ARAUZ, Alvaro.- *Tirso y Don Juan*, Helio-México S.A., México, 1954, (Temas teatrales).
- ARISTÓTELES.- *Política*. UNAM, México, 1978, (Bibliotheca scriptorum graecorum et romanorum mexicana)
- ASENSIO, Jaime.- "Tirso y un epigrama contra el conde de Olivares", en *Cuadernos Hispánicos*, Vol. 341. Instituto de Cultura Hispánica, Madrid, 1978, pp 413 - 418.
- BAXT, Linda Cummings.- *Game in Cortazar* (Tesis), Yale University, New Haven Conn, 1973.
- BALLY, Gustav.- *El juego como expresión de libertad*, Fondo de cultura económica, México, 1986, (Biblioteca de psicología y psicoanálisis)
- BERGMAN, Hannah E. - "Henry W. Sullivan. Tirso de Molina and the Drama of the Counter Reformation", reseña en *Renaissance Quarterly*, Vol. 31, Waterloo, Ontario, 1978, pp. 398 - 400.
- BERGSON, Henry.- *La Lisa*, Fondo de cultura económica. México.
- BERISTAIN, Helena.- *Diccionario de retórica y poética*, Porrúa, México, 1985.
- BERNE, Eric.- *Juegos en que participamos*, Diana, México, 1973.
- BUYTENDIJK, F. J. J.- *El juego y su significado*, Revista de Occidente, Madrid, 1965.
- CALDERON de la BARCA, Pedro.- *Isidro. El Alcalde de Zalamea. La vida es sueño. El gran teatro del mundo*, Cuarta edición, Bruquera, Barcelona, 1980, (Libro clásico).
- CARRETER, Fernando Lazaro.- *Estilo barroco y personalidad creadora. Góngora. Quevedo. Lope de Vega*, Cátedra, Madrid, 1984,

(Crítica y estudios literarios).

- CASTAGNINO, Raul H. - *¿Qué es literatura? La abstracción "literatura" naturalista y funciones de lo literario*. Octava edición, Nova, Buenos Aires, 1977, (Biblioteca, Arte y ciencia de la expresión).
- CASTRO, Guillen de.- *Las mocedades del Cid*. Quinta edición, Espasa Calpe, S.A., Madrid, 1981, (Austral, 583).
- CERVANTES, Miquel de.- *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Parrúa, México, 1985, (Sepan cuantos... 6). (contiene apéndices).
- CIORANESCU, Alexandre.- "La biographie de Tirso de Molina. Points de repère et points de vue", en *Bulletin Hispanique*, Vol. 64, Université de Bordeaux, Bordeaux, 1962, pp. 157 - 192.
- COHEN Robert.- *Teatro*. Mayfield Publishing Company. University of California, Irvine, 1981.
- CHAVEZ, Ezequiel A. - *Sor Juana Inés de la Cruz. Ensayo de psicología y de estimación del sentido de su obra y de su vida para la historia de la cultura y de la formación de México*. Parrúa, México, 1981, (Sepan cuantos... 148).
- CHEVALIER, A / GHEERBRANT A.- *Diccionario de símbolos*, Segunda edición, Herder, Barcelona, 1988.
- DIAZ PLAJA, Guillermo.- *Nuevo asedio a Don Juan*. Sudamericana, Buenos Aires, 1979.
- DUBOIS.- *El manierismo*, Ediciones Península, Barcelona, 1980, (historia, ciencia sociedad, 162).
- DUVIGNAUD, Jean.- *El juego del juego*. Fondo de cultura económica, México, 1982, (Breviarios, 328).
- FINGERMANN, Gregorio.- *El juego y sus proyecciones sociales*, El Ateneo, Buenos Aires, 1970, (Estudios humanísticos, Sección sociedad y cultura).
- FINK, Eugen.- *Oasis de la felicidad. Pensamientos para una ontología del juego*, Trad. Elsa Cecilia Frost, UNAM, México, 1967.
- FLEMING, William.- *Arte, música e ideas*, Nueva editorial Interamericana S.A. de C.V., México, 1985.
- FOURASTIE, Jean.- "Reflexión sobre la risa", en *Diálogos*, Número. 121. Coordinación de Humanidades, UNAM, México. 1983, pp. 129 - 143.
- FREUD, Sigmund.- *El chiste y su relación con el inconsciente*, Quinta edición, Alianza Editorial, Madrid, 1981.

HATZFELD, Helmut.- Estudios sobre el barroco, Gredos S.A. Madrid, 1973.

HAUSER, Arnold.- Historia social de la literatura y el arte, Labor/Punto Omega, Madrid, 1985.

HESSE, Everett W.- "The nature of complexity in Tirso's 'Don Gil'", en Hispanofilia, Vol. 45, University of North Carolina, Chapel Hill, North Carolina, 1962, pp. 367 - 394.

- "Sexual problems in the Achilles plays of Tirso and Calderón", en Kentucky Romance Quarterly, Vol 28, University of Kentucky, Lexington, Kentucky, 1981, pp. 177 - 187.

HESSE, Everett W. y McCRAY, William C. - "La balanza subjetiva - objetiva en el teatro de Tirso: ensayo sobre contenido y forma barrocos", en Hispanofilia, Vol. 3, University of North Carolina, Chapel Hill, North Carolina, 1958, pp. 1 - 11.

HUIZINGA, J.- Homo ludens, Alianza editorial, Madrid, 1984.

JOHNSON, Dale Rodebaugh.- El desarrollo de la ley de don Juan (Tesis), UNAM, Mexico, 1966.

KANT, Emanuel.- Crítica del juicio (Traducción de Jose Rovira Armengol, edición de Ansgar Klein), Losada, Buenos Aires, 1951.

LUCIE-SMITH, Edward.- The Thames and Hudson dictionary of art terms, Thames and Hudson, London, 1984.

MAINSTONE, Madeleine y Rowland.- El siglo XVII en Introducción a la historia del arte, Universidad de Cambridge, Gustavo Gilli, S.A., Barcelona, 1985.

MADRIGAL, José Antonio.- "La transmutación de Aquiles: de salvador a héroe (Tirso de Molina, El Aquiles)", en Hispanofilia, Vol. 78, University of North Carolina, Chapel Hill, North Carolina, 1983, pp. 15 -26.

MARAVAL, José Antonio.- La cultura del barroco, Ariel, Barcelona, 1983.

- Poder, honor y elites en el siglo XVII, Siglo veintiuno de España editores, S.A., Barcelona, 1984.

MAUREL, Serge.- L'univers dramatique de Tirso de Molina, Publications de la universidad de Poitiers, Paris, 1972, (Lettres et sciences humaines).

- "Le monde paysan et sa fonction de masque dans le Théâtre de Tirso de Molina", en Bulletin Hispanique, Vol. 79, Université de Bordeaux, Bordeaux, 1977, pp. 329 -345.

- MIDDELTON, Murry J.- El estilo literario, Fondo de cultura económica, México, 1976, (Breviarios, 46).
- MIKAYLO ORTUNO, Mirian.- "The bee at the soul: apicultural allegory in Tirso de Molina's 'Auto Sacramental' El Colmenero Divino", en Kentucky Romance Quarterly, Vol. 29, University of Kentucky, Lexington, 1982, pp. 93 - 105.
- MORTON, John G.- "Rey de Artieda's Los amantes and de Molina's (?) os amantes de Iscuel: a study on the evolution to the baroque style", en Hispanofilia, Vol. 78, University of North Carolina, Chapel Hill, North Carolina, 1983, pp. 27 - 43.
- NOUGUE, A. - "El laberinto de Cecilia, de Tirso de Molina (Essai de datation)", en Bulletin Hispanique (Variétés), Vol. 79, Université de Bordeaux, Bordeaux, 1977, pp. 395 - 399.
- "Le genre du mot <<enigma>>", en Bulletin Hispanique, Vol. 79, Université de Bordeaux, Bordeaux, 1977, pp. 211 - 221.
- PELLICER, Casiano.- Tratado histórico sobre el origen y progreso de la comedia y del bisticionismo en España, Labor, S.A., Barcelona, 1975.
- PETSCH, Robert - "El análisis de la obra literaria" en Filosofía de la ciencia literaria, Fondo de Cultura Económica, México, 1983, (Lengua y estudios literarios).
- PIAGET, Jean.- La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación, Fondo de cultura económica, México, 1986, (Biblioteca de psicología y psicoanálisis).
- PLATON.- Las leyes. Epinomis. El político, Porrúa, S.A., México, 1976, (Sepan cuantos..., 139).
- ROMERA - NAVARRO, M. - "Las disfrazadas de varón en la comedia", en Hispanic Review, Vol. 2, No. 4., University of Pennsylvania, Filadelfia, Octubre, 1934, pp. 269 - 286.
- ROUSSET, Jean.- Cícero y el payascal, Seix Barral, Barcelona, 1977, (Col. Biblioteca Breve, 341).
- RUSSELL, Bertrand.- A history of western philosophy, Simon and Schuster, New York, 1972, (Touchstone book).
- SARDUY, Severo.- "Barroco y neobarroco", en América Latina en su Literatura, Fondo de cultura económica, México, 1978.
- El barroco, Sudamericana, Buenos Aires, 1974.
- SCHARER, Maya.- "El gracioso en Tirso de Molina: fidelidad y autonomía", en Cuadernos hispanoamericanos, Vol. 324, Insti-

tuto de Cultura Hispánica, Madrid, 1977, pp. 419 - 439.

SCHILLER, F. G. - *La educación estética del hombre en una serie de cartas*, Espasa Calpe, Madrid, 1968, (Austral, 273)

TELLEZ, Fray Gabriel.- *Obras dramáticas completas*, (Edición crítica de Blanca de los Ríos), Aguilar, Madrid, 1968.

- *Don Gil de las calzas verdes*, (Edición, introducción y notas de E.W. Hosse y C.J. Moolick), Anaya, Salamanca, 1971, (Biblioteca de autores españoles 36).

TORRENTE BALLESTER, Gonzalo.- *El Quijote como juego*, Labor / Punto Omega, Barcelona, 1990.

VALVERDE, Jose Maria.- *El barroco. Una visión de conjunto*, Segunda edición, Montesiños, Barcelona, 1981, (Biblioteca de divulgación temática).

VEGA, Lope de.- *Arte nuevo de hacer comedias y la discreta comedia*, Quinta edición, Espasa Calpe, S.A., Madrid, 1981, (Austral, B42).

- *Ferribañer y el comendador de Ocaña. La estrella de Sevilla*, Decimosexta edición, Espasa Calpe S.A., Madrid, 1980, (Austral, 43).

UPJOHN, Everard M. et al.- *Barroco y neoclasicismo. Europa y el "siglo de oro" hispánico*, en *Historia del arte Daimon*, Tomo 5, Ediciones Daimon de México, S.A., México, 1984.

WADE, Gerald E. - "On Tirso's *Don Gil*", en *Modern Language Notes*, Vol, 74, Johns Hopkins University, Baltimore, 1959, pp. 609 - 612.

WARDROPPER, Bruce W. - *Siglos de oro: Barroco*, en *Historia y crítica de la literatura española* (Tomo 3) al cuidado de Francisco Rico, Crítica, Barcelona, 1983.

- *Antología. Textos de estética y teoría del arte*, Recopilación de Adolfo Sánchez Vázquez, UNAM, México, 1982, (Lecturas universitarias, 14).

- *Los neorrecatíficos*, Fondo de cultura económica, México, 1982, (Colección popular, 177).

AFENDICE 1

Para desarrollar brevemente una línea de conocimiento sobre el juego supeditada a los sentidos morales, resulta útil echar una ojeada a las ideas de John Locke en Algunos pensamientos sobre educación y J. J. Rousseau en su Emilio. Estos filósofos se unen, por su actitud para entender el juego, a aquellos pensadores del mundo clásico: para ellos el juego servirá en tanto que es un medio para fines de moralidad alta. Sin embargo, tanto Rousseau como Locke tienen puntos de vista muy particulares. De manera tácita, en la obra de este último se analiza el juego como actividad específica de orden práctica realizada por un niño que debe ser dirigido a la formación pedagógica, no sólo de habilidades sino también de hábitos virtuosos. Si para el empirismo inglés la mente del niño es una tabla lisa donde se escriben ideas por la mano de la experiencia, en lo moral lo importante es ocupar la tabla con hábitos virtuosos. El niño, según Locke tiene un deseo constante dirigido a dominar lo que le rodea. Exige que todo este a su servicio: "sentimiento de dominio". De ello provienen los vicios, el afeminamiento, la debilidad de carácter y la villanía. El juego entra a moderar este afán sin extinguirlo ya que se conserva alimentando la voluntad. La moderación se realiza a

través de la fortaleza corporal, el juego libre y el razonamiento. Un cuerpo fuerte hace al sujeto capaz de resistir privaciones y tolerante con quien se opone a sus deseos, no teme al dolor y tiene valor para poner un alto a sí mismo. Aquí el juego participa en la formación pedagógica de manera física; con gimnasia y ejercicio se da fuerza al cuerpo. Pero más tarde también se debe cultivar la libertad para que este "sentimiento de dominio" no se convierta en una esclavitud supeditada al dominio por fortaleza. El juego libre es la actividad donde el niño "manda" sin tener prejuicios. Ahí es donde interviene un papel directriz de quien decide qué juegos realiza el niño para despertar conceptos de estima y deshonor por parte de aquéllos de quien el niño depende. En el juego el niño aprende a ganar respeto de los demás y también obtiene su propio respeto. Concibe a su vez lo que es la deshonor de sus semejantes y a sí mismo se le da una opción cercana a sus intereses y una evaluación para que él, físicamente capaz y con libertad, elija. El juego es para Locke la primera actuación del niño placentera por el aspecto moral que conlleva y donde él es responsable de sus actos. Sólo en dicha libertad se evalúa moralmente.

Pensemos en Rousseau y su idea de que el niño es naturalmente bueno, así que la naturaleza, y no la mano degenerativa del hombre en sociedad, es la que debe educar. Es una educación negativa donde la naturaleza humana se desarrolla de acuerdo a sí misma y sin la socialización. El juego ayuda a esto por su "naturalidad". Hace de las actividades un hecho placentero y sin temor: queda libre de estructuras sociales y prejuicios. El niño

debe entrar en contacto con todo por medio del juego. Si teme a la oscuridad debe jugar mucho de noche y su sentido de libertad, ahora desprovisto de ignorancia al descubrir naturalmente lo oscuro, se conserva. La actividad lúdica se aproxima a conocer el mundo sin la influencia negativa de la sociedad tan llena de estructuras prejuiciosas.

Estas interpretaciones van únicamente dirigidas al niño, a su educación con base en los juegos vistos como actividades registrables y prácticas y con el fin elevado y ambicioso de la mejor formación moral del niño. Olvidan que el juego es más amplio; que excede los términos de una actividad que se puede describir, y subyugan su análisis a la finalidad formativa. En ese último sentido, si bien son opiniones muy contrarias se agrupan en su propósito a lo dicho sobre Platón y Aristóteles.

APENDICE 2

La presencia del juego en la filosofía kantiana se presenta de manera muy compleja. Más aún dentro de las palabras de Kant parece haber implicaciones y consecuencias muy por encima de lo que nuestro trabajo pretende expresar. Es por ello que presentamos sólo de manera parcial algo de lo que éste autor afirma cuidando no abordar temas más complicados.

Kant habla del juego a raíz de un problema metafísico profundo: la posible unidad total del hombre como género y de su conocimiento en contra de facultades que semejan ser independientes, que luchan y que conforman en su suma al ser humano.

Para el caso de la estética y en particular referido al gusto que tenemos sobre los objetos, en su libro Crítica a la facultad de juzgar, Kant plantea un problema: ¿cómo es posible que una sensación experimentada por alguien, de modo subjetivo ante la representación de un objeto, pueda ser, al mismo tiempo, válida para todo aquél que se represente dicho objeto? Este es el problema del juicio del gusto; ¿es acaso trasmitible ese "agrado" o "desagrado" subjetivo que acompaña toda representación de un objeto y que no entra en el terreno de las facultades de "conocer" y "desear"?

Kant acepta que es un hecho que podemos comunicar esta sensación de manera universal a pesar de su subjetividad y para

explicarlo recurre a un concepto de "juego". De la Crítica a la facultad de juzgar puede deducirse que este autor hace depender el gusto estético subjetivo no de la representación que se observa, sino de una armonía que ocurre plenamente entre las "facultades" del hombre. Dicha armonía sería el resultado de un estado de juego libre entre estas facultades que el objeto observado solamente detona.

El agrado ocurre cuando algo libera las facultades humanas de toda funcionalidad individual (esta última palabra está referida a ellas mismas) y "mercenaria" y las deja para que se interrelacionen en un sistema independiente de lo exterior.

La universal comunicabilidad subjetiva del modo de representación del juicio del gusto [...] no puede ser otra cosa más que el estado del espíritu en el libre juego de la imaginación y el entendimiento (en cuanto estos concuerdan recíprocamente, como ello es necesario para el conocimiento en general), teniendo nosotros conciencia de que esa relación subjetiva, propia de todo conocimiento, debe tener igual valor para cada hombre [...]

Una representación que no logra ser comprendida por categorías objetivas reglamentadas puede generar que las facultades de conocer en general concurren a dicha representación, la dejen libre y se relacionen a ella desinteresadamente en un juego.

Kant afirma además que la imaginación, el entendimiento y demás facultades de la mente humana entran en una actividad como si la sola representación fuera en sí misma final. De esta manera no se persigue ni el conocimiento, ni la definición de una voluntad, lo cual obliga a las facultades a relacionarse en su propia actividad sin meta alguna. Justamente esto es lo privativo del juego.

No debemos continuar el análisis de estas reflexiones que se

dirigen a otros campos más importantes para Kant. Pero en esta filosofía es la primera vez que encontramos una justificación estética del juego. Más aún se logra una lógica donde el juego es razón directa de un éxito en el gusto estético. Debemos decir que todo esto va encaminado a afirmar que las facultades actúan de igual manera en todos los hombres cuando lo hacen por juego; es decir que el juego como actividad humana inherente a las facultades del hombre y totalmente subjetiva es, sin embargo, un principio de universalidad.

El juego, entonces, para los fines de este trabajo se define, siguiendo las ideas de Kant, como un mecanismo de interrelación de las facultades humanas libres de todo compromiso que se coordinan formando un agrado común a todos los hombres. Esta comunidad es la que hace trasmitible el goce estético.

La conclusión más rescatable de la filosofía de Kant es la valoración estética interna en la subjetividad del hombre a través del juego. Se hace posible con ello obtener el gusto por múltiples medios sin que estos tengan mayor importancia que la de ser detonador de la relación lúdica entre las facultades humanas. Este goce radica intrínseco en las facultades y su interrelación, y el juego podría por lo mismo generar un gusto similar o igual al que generan las representaciones estéticas. Más aún lo lograría una actitud lúdica con respecto al arte.

A partir de todas estas ideas podemos plantear una hipótesis directamente dirigida al presente trabajo. Suponemos que los objetos generan goce por la manera en que liberan las facultades internas del hombre y las hacen correlacionarse. Pero existe

también una retórica exterior, una "forma artística" aceptada por la tradición hacia dichos objetos que según Kant no interviene en el gusto estético.

Así bien, en una época se puede perder dicha retórica exterior por razones sociales, ideológicas y políticas que más tarde mencionaremos. La posibilidad del gusto no deja de existir en estos casos, pero su ubicación en aspectos concretos, en formas tradicionales, es más difícil de encontrar. Hay un vacío de funcionalidad exterior de las obras que por lo general es donde se tiende a creer que radica la generación del gusto agradable. Pero si seguimos con los preceptos kantianos, por ejemplo, debe haber una fuerza estética, una necesidad de concordancia entre las facultades para obtener gusto, que se halla insegura para buscar una forma exterior de representarse. Así pues queda como único camino ante tal desconfianza el intentar ya sea multitud de formas o dedicarse a la forma lúdica en sí, que genera el goce sin problematizar en torno a la forma clásica ahora cuestionada e inaceptada. Es factible, entonces, recurrir a la forma lúdica de expresión, aquella que se dirige únicamente a la creación en sí. Tal es el caso de la expresión barroca. Pero tal vez nos estemos adelantando mucho.

APENDICE 3

Análisis de paralelos encontrados en
Don Quijote de las Cuevas verdes.

La forma de citar ha sido modificada con el fin de resaltar el paralelismo que el contexto perdido puede ocultar.

Número de verso	Descripción	Observación
0 - 10	Comparación Madrid - Valladolid	Comparación con lista
10 - 16	Comparación de dos ríos	Comparación con confusión entre ríos o inquisición
20	Lágrima de tantos ojos	Metáfora
24	Personifica el peligro	Personificación
34	"de la vejez que te adora"	Metonimia
39	Lista de preguntas	Enumeración
43	"Que un matemático a oscuras"	Juego de ingenio
53	Ser "guardajoyas de tu honor" ante un honor ya perdido.	
63	Felpas y de tabie	Paralelo y ambiente
70	Iba yo y no sé si volví con el alma.	
75 - 76	Presencia de Venus y Marte.	Paralelo
78	Amor es alguacil de las almas	Metáfora
82	Tropecé con los pies o los ojos al salir, la libertad en la cara, en el umbral un chapín	Paralelo
86	Una mano de marfil	Metáfora
86 - 87	La mano tiene otra mano	Repetición
91 - 92	Due serafín imite al querub soberbio cayendo	
103	Amor = veneno	Imagen paralelo por contrarios
114	Troya soy si Scitia fui	Metáfora y paralelo
123-124	Amanece con ojeras / desojada	Paralelo
127	Comparación de cortejo con guerra	Comparación y paralelo
132	Papeles de día / música de noche	Paralelo complemento
132-134	Hay un juego con las dificultades que Juana pone al amor de Martín porque realmente no lo son	Juego por ambigüedad
143-144	Palabra de esposo / palabra al fin pródiga en promesas / avara en cumplir	Paralelo
149	Mi dicha / nuestro amor	Paralelo

151	Yo no tan rica / tan noble	Paralelo
153	El viejo / yo infeliz	Paralelo
160	se hace adorar y aplaudir	Paralelo
195	Un Don Gil de no sé quien, de lo bueno que ilustra Valladoid	Paralelo
200	La sospecha = linde de pensamientos = Argos cauteloso en mi	Paralelo
203	Dro abre secretos de cal y canto	Imagen
215	A la fortuna me arrojó y al puerto pienso salir	Paralelo
227	Galas con que enamorar y trazas con que mentir	Paralelo
242	O prospera o infeliz	Paralelo
255	Parafrasada acerca del "hola" olla olla y no hola hola	Varios paralelos
262	Yo podría darte estoto	Ambigüedad
263	Parafrasada sobre los amos	Paralelos
276	Belfo sin ser alemán	Paralelo por ritmo
279	Muchos libros / poca ciencia	Paralelo
285	Me acogí con Caffamyr	Dicho popular
287-290	Actividades del médico	Hiperbole
300-301	lonja de añojo por ser cristiano viejo	Paralelo
305	Calle arriba / calle abajo	Paralelo
317	Jugaba cientos o polla	Paralelo alusión a Jugar
321	Yo la maza y el la mona	Paralelo popular
346	a Discorides le agrada, mas no lo aprueba Galeno	Paralelo
355	Si el doctor es malo, su mujer es peor	Crítica doble
361	Los textos muertos cerraba para es- tudiar en los vivos	Paralelo
363	Cenaba yendo en ayunas de la ciencia	Paralelo Calembur
373	Cuatro chanzoletas / dos recetas	Paralelo
381	Flatos y hipochondria	Paralelo
389	El hepate y el esplen	Paralelo
388	Receta alcohol. Fantasía médica cómica	
392	Ridicülez del médico o el paciente.	Ambigüedad.
395	Recetas hechas previamente	Cómico
411	Abogado de las bolsas abogado	Paralelo
420	Imagen de azotar al abogado. Justicia sobre justicia	Paralelo
425	Saldría un parecer engomado	Ambiguo. paralelo
432	Serví un mes - no entero lacayo y despensero	Paralelo
440	Ayunar ellos - comer el clérigo	Paralelo
457	Ración vs. quitación "Pecata" vs. "ración"	Paralelo
466	Mascatel	Imagen cómica
479	Los amos andan como peces por los golfos de este mar	Imagen por comparar.
486	Sin cómodo por mal acondicionado	Paralelo
497	Buscar hábito o encomiendo	Paralelo
502	Entráis mozo, saldéis viejo	Paralelo
507	No amo ni poeta / ni capón	Paralelo con lista

513	Se llama Camanachel - pueblo	Ambigüedad
516	Lo aéreo y lo sutil	Paralelo
519	Se llama sólo don Gil - capón es hasta en el nombre	Paralelo cómico
521	Continúa barba = sobrenombre	Paralelo metáfora
527	Posada fresca y curiosa	
	Amo moza / cosquillosa / retoza	Paralelo lista ágil
536	Es el típico moscatil	Ambigüedad
538	Señor don Gilito	Paralelo ironía
543	Recíproca amistad = natura amor	Paralelo
554	Junta almas / haciendas	Paralelo
567	En obras y en palabras	Paralelo
	no soy mío porque soy vuestro	
	abriendo noticias y rodeos	
	lograr abrazos / cumplir deseos	
	edad vs. elección	Paralelo
607	Camino el sol porque otro lo aguarda que al fin detenga a la jornada del sol	Paralelo
620	no acabaremos cogido / deseos acabar	Ambigüedad
622	Estas pesado y extraño	Paralelo
623	No ha de pesar u pesar	Repetición
627	Voluntad cierta / excusa fingida	Paralelo
640	Celos y escrupulos / escrupuloso	Repetición
646	A luego voy a Dios / él te me guarde	Paralelo
655	Parlamento del padre de Inés	Cambios de tono
687	No es mar Madrid / arroyo Valladolid	Paralelo
692	entrando amor por los ojos dueño de oídas me ofrescas	Paralelo
699	Ponle un cayado y pellico	
712	Con Gil / soy yo Teresa	Paralelo cómico
724	Amo hermafrodita	Cambio de tono
726	que es algún familiar (demonio)	Ambigüedad
723	Bebu los vieños / mal despacho es barato el lico	Paralelo
737	Chilindrón más capacillo	Alusión a un juego Paralelo por imagen
740	Capón y con cosquillas	Cambio de tono
767	Cristal puro y f.fo	Paralelo
773	Si dinero = belleza. Prefiere belleza de Juana	Ambigüedad
785	Valladolid nauf / cazolero Tendré más razón.	Ambigü. Paralelo contesta el juego anterior
803 - 807	Parlamento de Inés	Varios juegos con el nombre
810	Amo es prima (aguda) y el bordón	Ambigüedad
813	Gil, perejil, toronjil, conojil	Paralelo lista
832	os llamáis Gil o Beltrán / cortés y no grosero	Paralelo
860	Es un brinquillo (dije)	Ambigüedad
865	Canción	Paralelo general
903 - 4	Vueltas del alma / del baile	Paralelo
924	Receloso / son celos	Repetición
928	desengaños que curan el alma que aborrecen tus mudanzas	Paralelo

935	Quiero el pie de don Gil / que la mano de un monarca	Paralelo compara.
973	Qué sacas con eso / que de mis quicios me sacas.	Paralelo
981	Un gilito de esmeraldas paralelismo general entre giles	Paralelo
990	Descripción Calzas son cielos	Metáfora
1010	Calzas. Amor de calzas me pongo calzas verdes	Repetición
1023	Jnás pierde sentido con la libertad Gil es en su amor y nombre competidor	
1029	Soy hechicero y duende	Paralelo
1033	Mi sus ruegos obedece ni a don Martín apetece	Paralelo
1041	No hay paje o criado	Paralelo
1065	Harás notable marido	Ironía
1066	por posadas y mesones	Paralelo
1089	Gran servicial / lindo humor	Paralelo
1095	Engaños son nuevos y extraños	Paralelo
1110	Retrato vivo de Gil	Imagen con paralelo
1122	Retrato eres del engaño	Paralelo por duplicado
1124	Duplicación de casa	
1125	Escudero y lacayo	
1133	Maranas vs. hazañas	
1135	Truocaa en hombre y mujer mil veces	Por repetición
1154	Preñez vs. vejez	
1167	Voyme de camino / yo voy a escribir	Paralelo
1173	Donde no hay amor / pedir celos es locura	Paralelo popular
1175	Mudable = belleza	Comparación
1215	Como amor y ánimo lleves	Paralelo
1255	Cara y talle. Admira donaire español	Paralelo
1260	ser como ley vieja. Gracia en virtud de la nueva	Paralelo
1268	Enamorar a Adonis, Narciso, el sol	Paralelo lista
1283	Paralelo al contar desgracias	
1290	Rodrigo dio el ser y sus desgracias con él	Paralelo
1292	Nací amante pues desde la cuna amé	Repetición
1295	Tan gentil como cruel	Paralelo
1303	Pagar yo de contado / fiada de su prometer	
1305	Palabra, mal haya la simple, amón. No escarmientas en palabras cuando tantas rotas vez	Paralelo alegoría
1307	Amor que anda achacoso muere de achaqueos	
1318	De un Martín amigo pero no fiel	Paralelo
1333	Dado fe y palabra de marido / alas le puso a los pies	Ambigüedad con fiel
1349	echa fuego al apetito y su codicia encender	Paralelo metáfora Par. metáfora
1372	Alegoría sobre su camino con quejas y desengaños.	
1384	Mirandos yo en él / él en mí	Paralelo
1390	mite en el talle y en la cara	
1391	Hizo un pincel dos copias y originales. Paralelo sin	

		detrimento de nada
1397	Abril de la hermosura / del donaire Aranjuez. Si bien no hubiera querido a quien mal supo querer.	Paralelos
1402	Tengo esposo, aunque mudable / soy constante aunque mujer	Paralelo
1404	Nobleza y valor me ilustran alientos y no celos ten	Paralelo
1440	Parlamento aparte de Juana con tres hombre / mujer. Gil / Elvira. yo amo ¿Qué seré?	paralelos claros
1445	donde quejas hay suspiros	
1527	En el prado o puente mostrades ser valiente como mostráis ser amante	doble paralelo
1535	Juego con la palabra corta	Múltiples paralelos
1540	Juego con el "sí" y el "no"	Múltiples paralelos
1550	Palabra fuerza	Repetición
1573	Si yo no os quit' la vida me la quitádes vos	Paralelo
1587	Para su cólera loca no ha sido mala mi flema	Paralelo
1634	El sobresalto, la prisa la pena y confusión	doble paralelo
1645	Osorio habla	Ironía
1670	Imágenes chuscas de Caramanchel	Cómico
1685	Soys duende o familiar	
1700	Doble sentido en diálogo Carm.- Juana: Da lo que tiene. Recibe lo que le dan.	Paralelo Cómico
1703	Pues retira la bolsa	Cambio de tono
1705	Elvira pero sin vira	Paralelo ambigüedad
1713	Voz y cara alterados	Paralelo
1772	Por si otra vez te me pierdes	Ambigüedad
1775	Inés confunde Giles. Uso lúdico del "Gil"	Ambigüedad Paralelo lista
1797	Calzas verdes le di por apellido aficionado de mí o de mi dote	Paralelo
1817	Interpretación de "vi" contra "mira"	Paralelo
1875	Paralelismo de las firmas.	
1930	Juego con los nombres. Parlamento de Quintana y Juana	Paralelo con lista
1931	Parlamento de Pedro y Martín	Cambio de tono
1945	Diálogo Martín-Osorio	Cambio de tono.
1955	Autoexigencia de Martín como si fuera un gran hombre	Paralelo con realidad
1977	Qué don Gil o maldición	Paralelo
2000	Gil el verde / el blanco	Paralelo
2005	Por don Gil o por encanto	Paralelo
2010	Archiembaucador	Paralelo repetición
2023	Un don Gil o Lucifer	Paralelo
2042	Saber vejece	Ambigüedad
2045	Válgate el diablo / el don Gil	Paralelo
2050	Basta y sobra ingratitude y olvido	
2052	Homicida soy yo no su enfermedad	Paralelo

2057	Vuela el mal con pies de plomo; viene el bien con pies de plomo.	Paralelo
2067	Joyas luego nueces (ruido) gran ruido / poco fruto	Paralelo
2070	Convertir gozo en luto	Paralelo alegoría.
2075	A la par placer con pesar esperanza con temor	Paralelo
2083	Quedándose con el "tin" juego con la materialidad de la expresión.	
2088	Tengo el alma a la garganta y a un suspiro saldrá fuera	Paralelo
2089	Temor atrevido	Paralelo con el adjetivo
2107	Parte o lugar	
2111	Dejar casa o calle que lo venga y que me esombre	Paralelos
2160	Divide e ingratitud	Paralelo
2200	Mirar con más ojos que una puñeta	Ambigüedad paralelo
2200	Múltiples usos de la palabra verde	Paralelo listado
2215	Servir a la señora / o los pedazos	Paralelo
2221	Lampito el don Gil / en obras y en nombre es verde	Paralelo
2245	De curioso y resabido	
2250	Juego de palabras general con la carta leída a pedazos	
2267	Mil coces - dos da un asno y no mil	Paralelo
2290	Refrán de Caramanchel	
2308	La pimienta de doña Ines no la comerá un inglés.	Juego popular
2312	Juego de palabras Purga - purgatorio	Paralelo
1317	Quintana dice que Juana es "alma en pena" / Martín lo cree	Paralelo
2355	Curé su amor con mi industria y con su miedo	Paralelo
2364	Un día / hora / rato (Materializa)	Paralelo listado
2383	Se llevó un girón del alma	Alegoría
2394	Verde = esperanza	Paralelo
2420	Ni mañana clara ni noche segura y cierta	Paralelo
2430	Es fría y fea	Paralelo
2434	Si Inés te estuviera oyendo cosa que sí esta ocurriendo	Paralelo cómico
2455	Quitán el sueño y seso amor sencillo y llano	Paralelo
2470	Pluma al viento / concho al mar enredador / embustero	Paralelo
2476	A tres mujeres engañadas / saldrás casado con tres mujeres	Paralelo repetición
2489	Otro ha desflorado / otro ha roído	Paralelo
2510	Repetición de dos ojos en tono distinto	Cambio de tono.
2515	Inés parafrasea Juana	Paralelo lejano
2520	Juego con la "f"	Paralelo listado
2550	Engaña de tres en tres las mujeres	Ambigüedad
2553	Oye, escucha, mira	Paralelo listado
2587	Extrañas industrias / bravas. Ingenuosa traza / buena.	Paralelo
2506	Cómo te entalla y te inclina	Paralelo

2613	Qué varonil mujer en la voz presencia y cara.	Contradicción
2617	Un amo que no veo en quince días / que ha que como su pan.	Ambigüedad
2625	En cuyas calzas funda su apellido / que ya son casa de solar.	Ironía.
2627	Raciones y quitaciones	Paralelo
2648	Parlamento de Caramanchel - juega con su propia imagen	Paralelo comparación
2653	Elvira o doña Urraca	Paralelo
2657	quien lástima de mí y el papel tenga	Paralelo
2659	Extremos de loca y yo los hago de celos	Paralelo
	Aunque me cueste vida y hacienda / tengo de quitarla	Paralelo ambig.
2665	Parlamento de Inés	Cambio de tono
2687	con basquina y toca	
	de día Gil de noche Gila	Paralelo
2705	Parlamento de Caramanchel	Varios juicios por paralelo
	amo / ama; calzas, hombre mujer. lacayo / lacaya. carne / pescado. etc.	
2720	Causa del amor la semejanza / no tanta.	Paralelo
2740	Calles ronda y pasea	Paralelo
	no dos veces sino mil.	
2754	Pica el tiempo y pica amor	Paralelo
Escenas climáticas con cantidad de cambios en escena. Juego con los aparte.		
2783	Juego con quemar y helar	Paralelo
2797	Hablo bajo y rebozo que espúbrico este lugar.	Juego ingenio
2830	Poco amáis y mucho os quiero	Paralelo
2833	Muda mi valor en cobardía	Paralelo por lucha contra lo extraterreno.
2853	Gil blanco o verde	Paralelo cómico
2880	Peleo con alma y cuerpo juntos de asombro y miedo de vos	Paralelo
2897	Lindo rato / burla buena	Paralelo cómico
2927	Ya estés viva, ya estés muerta	Paralelo
2935	Caramanchel se cree como criado de un alma en pena	Ambigüedad
2950	En cuerpo y sin alma voy	Paralelo
2952	Juan lo llama Gil menor	Paralelo
3023	Presentación uno tras otro de los Giles	Encabalgamiento
3036	Soy Gil verde o el pardo	Paralelo
Cambios de tono en boca de Caramanchel		
3065	Gran cambio de tono en boca de Martín versos líricos con estribillo	Varios paralelos
	Nunca falta un Gil que me persigue.	
3080	Lo persigue hasta su sombra	Ambigüedad
3100	Repetición de la presencia diabólica de un Gil	Paralelo
3105	Varios paralelos entre los que vienen a apreciar a Martín Antonio y Celio	Repetición
3167	Así en la corte me llaman, mas no el de las calzas verdes. ¿No son verdes esas calzas?	Paralelo chusco

	O perder la vida o cumplir palabras dadas	Paralelo
3175	Llegada de don Diego con gran crueldad	Cambio de tono
	llegada de Fabio y Decio	Materialización
3235	Aparición de Caramanchei	Gran cambio de tono
3261	Sóis hombre o mujer	Paralelo.
3272	Su comedia con calzas	Paralelo Ambig.