

EL TEATRO BARROCO
COMO CAMPO DE JUEGO

ESTUDIOS SOBRE LOPE DE VEGA
Y TIRSO DE MOLINA

Wolfram Nitsch

Traducción del alemán por Elvira Gómez Hernández

Edition Reichenberger · Kassel 2018

SUMARIO

PREFACIO A LA TRADUCCIÓN ESPAÑOLA	I
PRÓLOGO: MAESE PEDRO DE URDEMALAS	7
1. CONCEPTOS DEL JUEGO	11
1.1. Teoría antropológica del juego	11
Características elementales del juego (12) — Juegos de rol, juegos inquietantes (21) — Juego textual y teatro (30)	
1.2. La crítica del juego en el Siglo de Oro	40
Proscripción del teatro (42) — Anatomía del tahúr y del fullero (52) — Reglamentos y restricciones (58)	
1.3. La metáfora del juego en el Siglo de Oro	65
Símiles del orden (69) — Modelos de control (77)	
1.4. La escenificación barroca del juego	88
Poética invisible de la comedia (90) — El juego de rol y otros juegos en la comedia (99) — Estrategia y táctica (116)	
2. CASUÍSTICA DEL JUEGO	129
2.1. Juegos cómicos	133
Del juego de azar a la fullería: <i>El galán Castrucho</i> (135) — Astucia y capricho: <i>El perro del hortelano</i> (145) — Míme- sis teatral versus mimesis imitativa: <i>El vergonzoso en pala- cio</i> (154) — Exceso mimético: <i>Don Gil de las calzas verdes</i> (163)	

2.2. Juegos regios	172
El rey y el pueblo: <i>El villano en su rincón</i> (174) — El rey y Dios: <i>El rey don Pedro en Madrid</i> (184)	
2.3. Juegos mortales	192
Incrementación mágica del juego: <i>El Caballero de Olme-</i> <i>do</i> (193) — Denegación melancólica del juego: <i>La vengan-</i> <i>za de Tamar</i> (203)	
EPÍLOGO: LA JUGADORA DE TOLEDO	211
BIBLIOGRAFÍA	219
ÍNDICE DE NOMBRES	253
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	259

PREFACIO A LA TRADUCCIÓN ESPAÑOLA

Al simular la locura con el fin de escapar a los esbirros del rey, el protagonista de *Los locos de Valencia* no cesa de aludir a varios juegos para caracterizar su insegura situación. La dama que conoce en el hospital de locos le parece una «reina de oros», es decir, una «carta nueva en la baraja» de su vida que lo deja fascinado, pero que a cada momento puede caer en manos de otro jugador; y el juego de rol que él mismo ha ideado se le presenta como un juego de «pasa pasa», apto para engañar a los otros, pero también como una larga partida de «ajedrez» en la que él es una «pieza» singular que puede cambiar de color y, sin embargo, se arriesga a ser comido por el «arfil» de un «rey con dos mil peones». Mediante tales metáforas, el enredo del loco fingido se asemeja a un juego irregular y osado al que, no obstante, hay que jugar: «Poco vale quien desmaya»¹. Así pues, esta comedia temprana de Lope de Vega anuncia ya un rasgo tan constante como fascinante del teatro del Siglo de Oro, a saber, su tendencia a poner de relieve una contigüidad estrecha y un parentesco profundo entre el juego teatral y otros juegos. Bien es verdad que este parentesco no resulta tan patente en castellano como en otros idiomas europeos. Mientras que las palabras *play* en inglés, *jeu* en francés o *Spiel* en alemán designan tanto el acto de jugar como el de representar, la lengua española distingue claramente entre ambas actividades². Sin embargo, la comedia barroca suele vincular de forma metonímica y metafórica estas actividades que, a pesar de no coincidir en una entrada del diccionario de la

1 Lope de Vega: *Los locos de Valencia*, ed. Hélène Tropé, Madrid: Castalia 2003 (Clásicos Castalia), vv. 1191-1192, 1277, 1290, 1599-1620, 1792.

2 Véase la nota introductoria de María Ortega Máñez a su traducción de Denis Guénoun: *¿El teatro es necesario?* (1997), Madrid: Antígona 2015, pp. 14-15, y la nota 291, *ibid.*, pp. 136-137.

Real Academia Española, sí lo hacen en la cultura diversiva y espectacular del Siglo de Oro³.

No pocos trabajos recientes sobre la cultura áurea han indagado tales vinculaciones. Por un lado, se ha pormenorizado el conjunto histórico de juegos populares y aristocráticos del que el teatro barroco formaba parte. Gracias a investigaciones respectivas, hoy se pueden consultar estudios generales sobre el ocio, los juegos públicos o la «literatura gráfica del juego áureo»⁴, estudios de caso sobre las casas de juego o los juegos literarios⁵, e incluso diccionarios especializados dedicados al vocabulario de los naipes o de la práctica escénica del Siglo de Oro⁶. Por otro lado, desde hace algunos años han aumentado las lecturas de la literatura áurea *sub specie ludi*, que muestran la presencia asombrosa de este contexto particular en los textos contemporáneos. El más detallado de estos estudios literarios documenta que Cervantes mismo era experto en juegos y recuerda que el autor de las *Novelas ejemplares* propuso utilizarlas como una «mesa de trucos, donde cada uno pueda llegar a entretenerse, sin daño de barras»⁷. Más numerosos, empero, son los trabajos que destacan la aparición frecuente de acontecimientos y términos lúdicos en el teatro acuñado por Lope de

3 Véase el panorama ya clásico de José Deleito y Piñuela: *También se divierte el pueblo. Recuerdos de hace tres siglos*, Madrid: Espasa-Calpe 1944.

4 Véanse Bernardo García García: *El ocio en la España del Siglo de Oro* (1999), Madrid: Akal 2015; José Antonio Robles Tascón: *La lucha, los aluches y los juegos populares y aristocráticos en la literatura española*, León: Universidad de León 2003, en particular pp. 41-76; Víctor Infantes: «Ludo ergo sum. La literatura gráfica del juego áureo», en: Alain Bègue/Emma Herrán Alonso (eds.): *Pictavia aurea. Actas del IX Congreso de la AISO*, Toulouse: Presses Universitaires du Mirail 2013 (Anejos de Críticón), pp. 35-55.

5 Véanse Enrique García Santo-Tomás: «Outside bets: disciplining gamblers in Early Modern Spain», in: *Hispanic review* 77 (2009), pp. 147-164; Pedro Ruiz Pérez: «Días lúdicos: juego, ocio y literatura», en: Enrique García Santo-Tomás (ed.): *Materia crítica: formas de ocio y de consumo en la cultura áurea*, Madrid/Frankfurt a. M.: Iberoamericana/Vervuert 2009 (Biblioteca áurea hispánica), pp. 35-58.

6 Véanse María Inés Chamorro Fernández: *Léxico del naipe del Siglo de Oro*, Gijón: Trea 2005 (Mínima historia); Evangelina Rodríguez Cuadros (ed.): *Diccionario histórico y crítico de la práctica escénica de los Siglos de Oro*, Valencia 2009-2017 <<http://parnaseo.uv.es/Ars/ARST6/diccionario>>.

7 Véase Michael Scham: «Lector ludens». *The representation of games and play in Cervantes*, Toronto: University of Toronto Press 2014, con referencia a Miguel de Cervantes: *Novelas ejemplares*, ed. Jorge García López, Barcelona: Crítica 2001 (Biblioteca clásica), p. 18.

Vega. Algunos de ellos nos revelan que en el escenario barroco se representaban corridas de toros, juegos de cañas, «juegos de colores» o partidas de pelota⁸; otros enseñan que muchos personajes de la comedia nueva actúan como tahúres o fulleros en una casa de juego⁹. Además, a la luz de tales observaciones, se ha propuesto repetidamente considerar las frecuentes actuaciones teatrales dentro de la comedia — prácticas de disimulo, enredos de disfraz, piezas en la pieza — como otras manifestaciones más de lo lúdico: «juegos teatrales» o «juegos de rol», «juegos de identidad» o «juegos de la educación» practicados por casi todos los personajes, desde el gracioso hasta el rey¹⁰.

En gran parte, estos estudios se publicaron demasiado tarde como para ser tomados en consideración en el presente libro que, en muchos aspectos, comparte su perspectiva de investigación. Esto se debe a que

-
- 8 Véanse José Luis Suárez García: *Teatro y toros en el Siglo de Oro español. Estudios sobre la licitud de la fiesta*, Granada: Universidad de Granada 2003; María del Valle Ojeda Calvo: «Una forma de ocio cortesana y popular en el teatro del siglo de oro: la corrida de toros», en: García Santo-Tomás (ed.): *Materia crítica*, pp. 77-101; Manuel Cornejo: «La funcionalidad de los juegos de toros y cañas en el teatro de Lope de Vega», en: Pierre Civil/Françoise Crémoux (eds.): *Actas del XVI Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas. Nuevos caminos del hispanismo*, Madrid/Frankfurt a. M.: Iberoamericana/Vervuert 2010; Germán Vega García-Luengos: «Juegos y pasatiempos con colores en el teatro español del siglo XVII», en: *Bulletin of Spanish studies* 90 (2013), pp. 845-870; Santiago Fernández Mosquera: «Calderón y el deporte sacramental: la *Loa del juego de la pelota* (en preparación).
- 9 Véanse Enrique García Santo-Tomás: «Naipes y tahúres a escena: *Las pérdidas del que juega*, comedia sin trampa», en: *Hecho teatral* 2 (2002), pp. 23-41; Simon Kroll: «Los ambiguos juegos del acaso en *Peor está que estaba* y *Mejor está que estaba*», en: *Anuario calderoniano* 10 (2017), pp. 109-119; Paula Casariego Castiñeira: «Juegos y lenguajes de naipes en *Nadie fie su secreto* de Calderón», en: Anna Bognolo et al. (eds.): *Serenísima palabra. Actas del X Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro*, Venezia: Ca' Foscari 2017, pp. 453-463.
- 10 Véanse Jonathan Thacker: *Role-play and the world as stage in the «comedia»*, Liverpool: Liverpool University Press 2002; Melchora Romanos: «Máscaras y juegos de la educación y de la identidad en comedias de Lope de Vega», en: *Cuadernos de reciénvenido* 25 (2008), pp. 5-28; Alban K. Forcione: *Majesty and humanity. Kings and their doubles in the political drama of the Golden Age*, New Haven: Yale University Press 2009, pp. 66-79 y 145-156; Mariateresa Cattaneo: «El cambio de identidad en el juego teatral de Lope», en: María Luisa Lobato (ed.): *Máscaras y juegos de identidad en el teatro español del Siglo de Oro*, Madrid: Visor 2011 (Biblioteca filológica hispana), pp. 175-187; María Ortega Máñez: «En torno a la idea de juego a partir de dos escenas de Calderón», en: *Anuario calderoniano* 10 (2017), pp. 199-217.

la versión original alemana ya se escribió a finales del siglo pasado y apareció a principios del nuevo, así que la traducción española que el lector tiene en sus manos lleva casi veinte años de retraso. Aunque «veinte años no es nada», como dice el famoso tango, este retraso no se nota solamente en la bibliografía crítica que no va más allá del año 2000. Releyendo el libro casi veinte años después, ni siquiera el propio autor puede negar algunas lagunas bibliográficas e históricas. Como durante la redacción no disponía aún de los preciosos instrumentos digitales actuales y tampoco podía consultar ni el banco de datos «Arte lope» ni el buscador bibliográfico «La casa di Lope», no descubrió textos sumamente relevantes para su tema. Entre ellos, cabe citar tratados ludológicos como el de Pérez de Moya sobre los juegos de manos o la tipología de los juegos propuesta por Pedro de Guzmán¹¹; pero también comedias lopescas como *Las flores de Don Juan* o —justamente— *Los locos de Valencia*, que abundan en escenas y metáforas relacionadas con el juego¹². Además, una reseña esmerada del libro le indicó al autor que hubiera podido encontrar reflexiones interesantes sobre el juego en la teoría pedagógica del siglo XVII, en particular en la obra de Comenius cuyo *Orbis sensualium pictus* contiene una iconografía detallada de esta actividad humana¹³. Por fin, sus propios trabajos posteriores sobre la literatura áurea le mostraron que la tramoya cada vez más sofisticada del teatro barroco no disminuía forzosamente la importancia del juego teatral de los comediantes profesionales¹⁴.

A pesar de tales lagunas descubiertas retrospectivamente, el autor se atreve sin embargo a esperar que la traducción tardía de su libro pueda todavía interesar a los estudiosos no germanófonos que se de-

-
- 11 Juan Pérez de Moya: *Sylva. Entrapelas id est comitatis et urbanitatis ex variis probatae fidei authoribus, et vitae experimentis*, Valladolid 1557, pp. 66-82; Pedro de Guzmán: *Bienes del honesto trabajo y daños de la ociosidad*, Madrid: Imprenta real 1614, pp. 195-198.
- 12 Lope de Vega: «Las flores de Don Juan», en: *Teatro escogido*, ed. Eugenio de Ochoa, París: Baudry 1867, pp. 248-282; acerca de *Los locos de Valencia*, véase mi estudio en Volker Klotz et al.: *Komödie. Etappen ihrer Geschichte von der Antike bis heute*, Frankfurt a. M.: Fischer 2013, pp. 194-206.
- 13 Johann Amos Comenius: *Orbis sensualium pictus*, Nürnberg 1658, cap. 130-136; véase la reseña de este libro por parte de Henry W. Sullivan, en: *Germanisch-Romanische Monatsschrift* 56 (2006), pp. 475-477. Algunas figuras de la obra de Comenius relacionadas al juego ilustran esta edición.
- 14 Véase mi estudio «La cueva de Madrid. Magia y tramoya en *La dama duende*», en: *Anuario calderoniano* 10 (2017), pp. 143-159.

dican a la comedia barroca. Esta esperanza se funda en el marco teórico del estudio, inspirado por la tradición francesa y alemana de la antropología del juego. Aún hoy día, las teorías elaboradas en este área ofrecen conceptos aclaradores con respecto a la dinámica lúdica tan propia del teatro de Lope y sus seguidores. Si bien la antropología social del juego inaugurada por Mauss, sistematizada por Caillois y Lévi-Strauss, y actualizada por Henriot o recientemente por Roberte Hamayon lo describe como un acto emparentado con el rito, pero orientado hacia el desorden, la antropología filosófica del juego acuñada por Plessner y Buytendijk, desarrollada por Popitz y aplicada a la literatura por Wolfgang Iser lo concibe como una manifestación improductiva e indeterminada —y por eso mismo tanto más inquietante— de la creatividad humana¹⁵. Desde este punto de vista se puede entender por qué las palabras *juego* y *fuego* riman con tanta frecuencia en las comedias del Siglo de Oro, siempre que se vincule la reflexión teórica con una reconstrucción histórica de los juegos materiales practicados por los coetáneos del Fénix y de las controversias morales provocadas por ellos.

Sin saber si puede contar con nuevos lectores, el autor quisiera expresar su agradecimiento a las personas que hicieron posible la reaparición de su libro: a Elvira Gómez por su excelente traducción, a Henriette Terpe por la redacción del manuscrito, a Eva Reichenberger por incorporarlo a una colección prestigiosa, y a todos los colegas que al leer o escuchar sus ideas centrales no juzgaron loca la empresa de repetirlas en otra lengua menos minoritaria, en particular a Maria Imhof, a Wolfram Aichinger y a Francisco Ramírez Santacruz.

Colonia, noviembre de 2017
 Wolfram Nitsch

15 Véanse, además de los trabajos indicados en la bibliografía crítica de este libro, Marcel Mauss: «Rapport des jeux et des rites» (1937-1940), en: *Socio-anthropologie* 13 (2003) <<https://socio-anthropologie.revues.org/172>>; Heinrich Popitz: «Spielen» (1994), en: *Wege der Kreativität*, Tübingen: Mohr Siebeck 2000, pp. 52-81; Roberte Hamayon: *Jouer. Une étude anthropologique*, Paris: La Découverte 2012 (Bibliothèque du Mauss).