

El *Quijote* en Buenos Aires : lecturas cervantinas en el cuarto centenario /
coordinado por Alicia Parodi ; Juan Diego Vila ; Julia D'Onofrio - 1a ed.
- Buenos Aires :

Universidad de Buenos Aires, 2006.

925 p. ; 24x17 cm.

ISBN 950-29-0965-8

I. Estudios Literarios. I. Parodi, Alicia, coord. II. Vila, Juan Diego,
coord. III. D'Onofrio, Julia, coord.

CDD 809

©Instituto de Filología y Literaturas Hispánicas "Dr. Amado Alonso", 2006

El *Quijote* en Buenos Aires. Lecturas cervantinas en el cuarto centenario
Primera edición
Diagramación y armado del libro: Diego Landro
Diseño de tapa: Sue Takahashi (inspirada en un detalle de
un grabado de Roberto Páez para la edición del *Quijote* de Eudeba, 1969)

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de
los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o
parcial de ésta por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento
informático u otros sistemas.

IMPRESO EN LA ARGENTINA / PRINTED IN ARGENTINA
Queda hecho el depósito que marca la Ley 11.723
I.S.B.N.: 950-29-0965-8

EL QUIJOTE EN BUENOS AIRES

Lecturas cervantinas en el cuarto centenario

Instituto de Filología y Literaturas Hispánicas
"Dr. Amado Alonso"
Facultad de Filosofía y Letras,
Universidad de Buenos Aires

Asociación de cervantistas

Alicia Parodi
Julia D'Onofrio
Juan Diego Vila
Editores

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Autoridades

Decano

Dr. Félix Schuster

Vicedecano

Dr. Hugo Trincherro

Secretario Académico

Lic. Carlos Cullen Soriano

Secretaria de Investigación

Lic. Cecilia Hidalgo

Secretaria de Posgrado

Lic. Elvira Narvaja de Arnoux

Secretario de Supervisión Administrativa

Lic. Claudio Guevara

Secretaria de Transferencia y Desarrollo

Lic. Silvia Llomovatte

Secretaria de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil

Prof. Renée Girardi

Secretario de Relaciones Institucionales

Lic. Jorge Gugliotta

Prosecretario de Publicaciones

Lic. Jorge Panesi

Consejo Editor

Félix Schuster

Alcira Bonilla

Américo Cristófalo

Graciela Dragoski

Eduardo Grüner

Susana Romanos de Tiratel

Miryam Feldfeber

Laura Limberti

Gonzalo Blanco

Marta Bóbbola

Coordinadora Editorial

Julia Zullo

CONGRESO INTERNACIONAL "EL QUIJOTE EN BUENOS AIRES"
(BUENOS AIRES, 20 AL 23 DE SEPTIEMBRE DE 2005)

ENTIDADES ORGANIZADORAS

INSTITUTO DE FILOLOGÍA Y LITERATURAS HISPÁNICAS

"DR. AMADO ALONSO"

Directora

Melchora Romanos

ASOCIACIÓN DE CERVANTISTAS

Presidente

José María Casasayas (+)

Vicepresidente

José Montero Reguera

COMISIÓN LOCAL ORGANIZADORA

Presidenta Honoraria

Ana María Barrenechea

Presidentes

Alicia Parodi

Juar. Diego Vila

Tesorera

Josefina Pagnotta

Secretaria

Julia D'Onofrio

Vocales

Ximena González

Florencia Calvo

Silvana Arena

Natalia Lamanna

Marisa García

Noelia Vitali

Alejandra Koper

Gustavo Waitoller

Vanina Beviglia

Gerardo Pignatiello

MARÍA ESTELA GONZÁLEZ DE FAUVE Y PATRICIA DE FORTEZA De enfermeros y enfermerías en la España del <i>Quijote</i>	403
XIMENA GONZÁLEZ "Haré que el mismo infierno comunique / al triste pecho mío un son doliente" La metáfora mítica de la <i>Canción desesperada</i>	411
PAOLA LAURA GORLA A propósito de magos: hacia una semiótica del encantamiento.....	419
TERESA HERRAIZ DE TRESCA Realidad oscilante ¿siempre?.....	427
ERICA JANIN El don de la locura: paternidad, identidad y nombre en el <i>Quijote</i> . Glosas al prólogo de 1605.....	433
ALEJANDRA KOPER Padre de los refranes, padre de las virtudes: dos miradas sobre el personaje de Sancho Panza.....	441
KARINA BEATRIZ LEMES Una relectura posmoderna del <i>Quijote</i>	449
SUSANA MARTORELL DE LANCONI Cervantes y la lengua española.....	455
MARCELA GROPPY Y SILVIA BEATRIZ MEZZETTI La melancolía, entre la enfermedad y la imaginación creadora.....	461
CARLOS MIGUEL PUEYO El <i>Quijote</i> : entre lectura colectiva y lectura silenciosa.....	469
MARÍA EDUARDA MIRANDE Cervantes y la ficción como verdad estética.....	477
MARÍA ROSA PETRUCCELLI Don Quijote en la cueva de Montesinos: triste, solitario y final.....	485
GERARDO PIGNATIELLO Impulsos narrativos en el <i>Quijote</i> de 1615.....	493
GERMÁN PRÓSPERI Ocupados lectores en el <i>Quijote</i>	503

ALICIA RAMADORI Figuras de animales en el <i>Quijote</i>	509
REGULA ROHLAND DE LANGBEHN Los versos "de cabo roto" en el <i>Quijote</i> y su uso por Francisco López de Úbeda.....	517
MARCELO ROSENDE Proyecciones de la historia de Píramo y Tisbe en el <i>Quijote</i>	525
LUIS CARLOS SALAZAR QUINTANA Diatopía y ensueño del espacio en el <i>Quijote</i> de Cervantes.....	531
CAROLINA SCHINDLER La historia puesta en perspectiva: múltiples visiones en el <i>Quijote</i>	539
MARÍA TERESA TONIOLO Expresiones vivas del refranero cervantino en el español de Córdoba, Argentina.....	545
GUSTAVO WAITOLLER Acerca de tres personajes cercanos a la locura (o acerca de tres personajes escritores).....	553
MARÍA JESÚS ZAMORA CALVO El <i>Quijote</i> : una lectura mágica, una lectura real.....	563
MARÍA ELISA ZURITA El refranero cervantino: su vigencia en el español hablado en Córdoba, Argentina.....	569
El <i>Quijote</i> en la Literatura Española	
OSCAR CALVELO Cervantes en la obra crítica de José María Blanco White.....	579
MIGUEL DONOSO RODRÍGUEZ Cervantes y un epigono picaresco: el caso de <i>Alonso, mozo de muchos amos</i> (1624-1626).....	583
MARTA B. FERRARI El <i>Quijote</i> como palimpsesto: algunas lecturas contemporáneas.....	591
MARIANA GENOUD D FOURCADE Jorge Guillén: Sancho y la plenitud del ser.....	597
GABRIELA GENOVESE Andanzas de un caballero errante (Huellas de una marginalidad compartida).....	603

El tema del encantamiento por parte de los magos es el motivo principal del que surge la trama de la historia de don Quijote de la Mancha, ya que es el eje de la interpretación distorsionada de la realidad que caracteriza al caballero, y se revela como el coeficiente único que rige las relaciones causa-efecto de sus actos en todas las aventuras. En este sentido, sería restrictivo limitar su papel al de mero *escamotage* para ocasionar las divertidas hazañas de don Quijote, ya que el propio tema del encantamiento sufre una evolución y se transforma a lo largo de la historia, pues representa el motivo esencial que dicta una armonía temática.

Efectivamente, ya Maurice Molho (1988) –y no sólo él–, diferencia el papel de los encantadores entre el primer y segundo tomo del libro, hablando de *locura* en la primera parte, y de *contra-locura* en la segunda.¹ Merece la pena también citar a Richard Predmore (1956), quien no sólo subraya la alta frecuencia del tópico de los encantadores en las discusiones entre don Quijote y Sancho (más de cien veces), sino que además diferencia la utilización del encantamiento en el *Quijote* con respecto a los otros libros de caballerías a los cuales don Quijote remite, en donde los encantadores son por ejemplo completamente identificados, mientras que en Cervantes son en principio anónimos. Hay que añadir, como curiosa especificación al tema, que realmente la temática de los magos no existe sino en forma larvada y subrepticia en la primera salida solitaria del caballero, porque allí los magos sólo son cronistas. Efectivamente, en el capítulo I, 2 hay una primera referencia a los magos-cronistas de caballeros: “¡Oh tú, sabio encantador, quienquiera que seas, a quien ha de tocar el ser cronista de esta peregrina historia!” (I, 2). En el capítulo siguiente, es el ventero el que le añade una función de curanderos al papel de los magos: “...todos los caballeros andantes [...] llevaban [...] una arqueta pequeña llena de unguentos para curar las heridas que recibían, [...], si ya no eran que tenían algún sabio encantador por amigo, que luego los socorría...” (I, 3).

Y así, poco a poco, se va formando y perfilando el papel de los específicos magos de don Quijote, que adquirirán su función de encantadores malignos sólo gracias al ama y a la sobrina de Alonso Quijano, quienes son los efectivos artífices y cebos que activan esta gran temática. Es el ama quien, en un primer momento, durante el escrutinio de los libros, proporciona al licenciado el agua bendita para que rocíe el aposento, “no esté aquí algún encantador de los muchos que tienen estos libros y nos encanten” (I, 6) y luego, serán también ambas figuras femeninas las que hagan que a nuestro caballero –que parece casi guardar en *stand-by* los datos contenidos en los libros de caballerías– se le active el que podríamos considerar el

¹ Es decir, precisa Molho, que por ejemplo Sancho, en el episodio del encantamiento de Dulcinea-labrador del capítulo 2, 10, “se equivoca de *Quijote*: cree que aún está en la Primera Parte (a ella remiten todos sus ejemplos), en la que la locura de don Quijote es propiamente alucinadora. Pero ahora, en esta Segunda Parte en que Sancho ha olvidado que estaba, el personaje ha sufrido una transformación importante: de ahora en adelante percibe lo real como tal, y cuando le presentan a una campesina diciéndole: es Dulcinea [...] responde ahora: No, es una campesina” (Molho, 1988: 95).

aspecto maligno del encantamiento de los magos. “—No era el diablo —replicó la sobrina [a don Quijote, quien busca el aposento de sus libros]—, sino un encantador que [...] dijo en altas voces que por enemistad secreta que tenía al dueño de aquellos libros y aposento dejaba hecho el daño en aquella casa que después se vería” (I, 7). En suma, en el capítulo I, 7, los magos adquieren su forma literaria completa gracias a la interacción creativa de don Quijote, del ventero, del ama y de la sobrina, lo cual confirma la idea de que los encantadores no se pueden reducir a simple *escamotage* para ocasionar aventuras divertidas, sino que son un complejo coeficiente artístico, son la medida de una proporción o comparación entre las visiones posibles del mundo que se van intercambiando a lo largo de la historia; un factor nunca estático, sino siempre en desarrollo dinámico.

Bien sabemos además que el elemento narrativo del encantamiento de los magos está expresamente relacionado con las grandes líneas interpretativas de la obra² y es objeto de interés y de interpretaciones también filosóficas desde finales del siglo XIX. Y entre las más recientes, hay que recordar por ejemplo la de Bryant Creel (1992), quien, en total respeto de la línea crítica foucaultiana (Foucault, 1966), perfila un completo y complejo panorama epistemológico del Renacimiento español —y europeo— definiéndolo a la par neoplatónico y aristotélico-tomista.³ Pues, si “don Quijote encarna el concepto platónico de la mente que ejerce su capacidad de ‘rehacer la realidad’ creativamente” (Creel, 1992: 26), las impresiones sensoriales creadas por los encantadores son *phantasmas* (según la terminología aristotélico-tomista), ilusiones que engañan. Y otro paso adelante hacia una cada vez mayor contextualización del caballero andante en su época histórica y cultural lo da Iván Jaksic (1994), quien precisamente subraya el choque que una España difusamente dominada por una mentalidad medieval, estaba viviendo con el mundo de la modernidad y los nuevos avances técnicos, con sus consecuentes cambios sociales radicales. El libro es entonces la dramatización de la tensión entre pasado y presente⁴ y, en este mismo sentido, Cory Reed (2004) apunta como ápice de la experiencia de trastorno de don Quijote el capítulo II, 62, la cabeza encantada y la visita a la imprenta barcelonesa; desde allí en adelante se prepara la muerte literaria del personaje de don Quijote, es la última *via crucis* (Allen, 1969) en el camino del desengaño. El engaño se revela ahora al lector como producto de la ingeniosidad humana.

Resulta así evidente que el tema del encantamiento de los magos posee una extraordinaria complejidad e interés también desde una perspectiva filosófica. La lectura distorsionada de la realidad que le rodea surge como emblema del choque de la modernización que se va

² Es decir, que se encuentra por ejemplo como base del tema de la locura —y por tanto de la *moría* crasmiana—; o se conecta con el gran tema de la ilusión o engaño a los ojos y la crisis epistemológica barroca; o hasta con el tema de gran actualidad de las ambiguas y falaces interpretaciones de la realidad por parte del hombre-sujeto de conocimiento..., es decir, el elemento narrativo del encantamiento es punto de partida para los grandes temas interpretativos del Quijote.

³ Si es un cliché el concepto neoplatónico de idealización y espiritualización del amor crótico en el Renacimiento, parece interesante la reevaluación que Creel (1992, 24) hace de la permanencia de cierta tradición escolástico-aristotélica en la filosofía de la época: “Renaissance thought bears evidence of widespread interest in Platonist and Aristotelian theories of knowledge and perception”.

⁴ Según Jaksic, Cervantes “utiliza el Quijote como anacrónico vehículo para ilustrar el impacto de la tecnología en la sensibilidad humana. Don Quijote se despierta en un mundo que no reconoce o se niega a reconocer y, armado de los valores de la caballería, trata de transformarlo... de traducir las máquinas en términos de caballerías” (Jaksic, 1994, 76-77).

imponiendo en una sociedad española aún vinculada a una estructura y a una escala de valores todavía medievales, una sociedad que en última instancia rechaza la modernidad porque es incapaz de asumirla y entenderla, aún no dispuesta a aceptar los cambios (por ejemplo, desde el feudalismo hacia un capitalismo incipiente, que lleva consigo la consecuencia de una rápida e incontrolable urbanización) e imposibilitada para entenderlos al ser fundamentalmente idealista, en el sentido platónico del término. Don Quijote busca lo ideal (la perfección que debería de encontrarse más allá de las cosas que pertenecen al mundo real) y su ideal —como muchas veces ocurre— lo ve en el pasado, en la tradición áurea medieval, en la idea de estabilidad y justicia social que el mundo de la caballería y sus valores parecen garantizar. Es un optimismo de molde neoplatónico que choca contra una realidad que ha tomando un camino irreversible de evolución y que enseña sus *phantasmas* o apariencias como la única manifestación posible de la realidad. Ya desde el manierismo, Dios no garantiza la relación —y entiéndase, el conocimiento— entre *hombre* y *cosas* o, mejor dicho, entre *palabras* —específica expresión del hombre—, y *cosas*, según una terminología foucaultiana; me refiero a las palabras de una literatura antigua y desautorizada, portadoras de un contenido que ya se ha agotado, pues incongruentes con un mundo que muestra claros síntomas de modernización, tecnológica en primer lugar. Este juego de incongruencias, ambigüedades, y de falta de correspondencias, Cervantes lo realiza en un plano lingüístico. Y ¿cuál es, entonces, su mecanismo y su semiótica?

Es fácil notar cómo Cervantes nos precisa siempre que nuestro caballero no está completamente inhabilitado es sus facultades perceptivas de la realidad que le rodea; es más, siempre se demuestra capaz de percibir contemporáneamente dos niveles de lecturas del mundo: él ve lo que los demás ven, es decir la realidad de la que por ejemplo Sancho se hace portavoz en la Primera Parte (digamos, los molinos de viento), y ve el nivel del encantamiento de los magos (los gigantes). Dice don Quijote: “...estos encantadores que me persiguen no hacen sino ponerme las figuras como ellas son delante de los ojos, y luego me las mudan y truecan en las que ellos quieren” (II, 26). Así que resulta evidente que no podemos hablar generalizando de ‘locura’ de don Quijote, o de don Quijote como ‘loco’⁵ —hoy en día, diríamos esquizofrénico— ya que él mantiene una visión plurifacética, y a diversos niveles, de la realidad; es decir, que siempre mantiene una doble visión de los mensajes —en términos semióticos— de la realidad, y elige conscientemente el plano del encantamiento, por lo menos en la Primera Parte.⁶

⁵ No es fácil definir el concepto de *loco* o de *locura*, ya que habría que contextualizarlo histórica, literaria o científicamente. Seguramente, la figura del loco caballero no corresponde a la imagen medieval del loco como ‘boca de la verdad’ [Foucault, 1972], tiene afinidades —pero no coincidencias— con el concepto freudiano (Freud *et al.*) de esquizofrenia. Además, corresponde con la *moría* crasmiana, pero sólo hasta cierto punto, ya que Cervantes, al dramatizarla, elimina su aspecto alegórico. Por lo dicho, evitaré utilizar el término ‘loco’, ya que no lo encuentro suficientemente específico.

⁶ Recuerdo que hay que diferenciar la relación entre el caballero y los magos de la I Parte del libro del de la II, como parece evidente y como ya apuntaron muchos críticos. En este trabajo no considero necesario distinguir las dos actitudes ya que su diferenciación no añade ni quita nada a la definición semiótica del mecanismo del encantamiento, pues varían sólo las posiciones de los participantes pero no el mecanismo. Al respecto, existen muchas teorizaciones sobre los papeles de verdugo y víctima (así los definiría yo) en un juego. Recuerdo, con respecto al episodio de la cabeza encantada (II, 62), el acento puesto en la necesaria ingenuidad de algunos de los participantes/espectadores por C.A. Reed (2004), y Ruth El Saffar (1980).

La doble visión de la realidad que Cervantes nos ofrece funciona en el total respeto del mecanismo de reglas típico de un juego. Me apoyo en la definición de *juego* que nos proporcionan Bateson (1956) y Watzlawick (1972), y todo el grupo de la Escuela de Palo Alto. En primer lugar, un juego se realiza en un plan semántico de interacción entre dos o más potenciales jugadores, es una forma de comunicación con código compartido. Por tanto hay que reconocer la existencia de un *marco*, dentro del cual existe el juego, es decir, dentro del cual rigen las reglas del juego y dentro del cual se realiza una lectura nueva de los mensajes comunicativos. Por ejemplo, si fuera del marco del juego los fusiles son armas que pueden matar, dentro del marco el escopetazo de los *cow-boys* no mata a los comanches. Eso quiero decir cuando me refiero a una lectura nueva –es decir, doble– de los mensajes comunicativos en un contexto de juego: el niño sabe que los escopetazos matan, y a la par bien sabe que dentro del marco del juego no matan. El marco en sí es entonces el primer elemento, sumamente interesante, que caracteriza el contexto de un juego, y según Bateson el marco corresponde a la pregunta/propuesta “¿Esto es un juego?” y a la correspondiente aceptación, consciente, por parte del interlocutor/participante en el juego, de que a partir de ese momento los mensajes adquirirán un nuevo nivel de significación, que es el nivel del juego. Es preciso que la aceptación sea solidaria, por eso el marco es una pregunta/propuesta y no una imposición. En suma, la afirmación “Esto es un juego” clasifica acciones y mensajes, presupone cierta capacidad de abstracción y pone en marcha el ejercicio de una función (por ejemplo, del *cow-boy* o del comanche). Otro aspecto que define a un juego, consiste en el doble nivel semiótico de traducción o interpretación de los mensajes intercambiados: el de la realidad, diríamos, o sea, en el que los disparos matan; y un segundo nivel, en el cual los disparos pueden no matar. Coeficiente de esta relación es la capacidad intelectual y lógica de distinguir y aceptar la doble relación semántica y la coexistencia de ambos niveles⁷ (por ejemplo, un esquizofrénico no puede acceder a esta última facultad, puesto que no está capacitado para distinguir un disparo real de un disparo simulado).⁸ La facultad lógica de aceptación de un doble nivel semántico de intercambio e interpretación de los mensajes Bateson la define *double bound* (doble vínculo). El juego siempre se sobrepone a algo diferente, sin llegar nunca a suplantarle totalmente, es por tanto un elemento metafórico que cambia las categorías lógicas dentro de las cuales tiene lugar la interacción. Así que cuando don Quijote asegura y afirma que el yelmo de Mambrino es yelmo, y a la par bacía de barbero transformado por los sabios encantadores en yelmo, o que los molinos de viento sí parecen molinos, pero son gigantes transformados en molinos por los magos, don Quijote declara su capacidad activa de lectura de la realidad en términos de *double bound*.

⁷ Véase G. Bateson, (ed. it. 1996, 67-68). La estructuración de la comunicación jocosa en niveles lógicos se apoya en la teoría del aprendizaje por ‘tipos lógicos’ de Russell (Whithead-Russell, 1910-1913) y en los trabajos de A. Korzybski (1941) que definen la relación entre mapa y territorio. En efecto, K. precisa que *el mapa no es el territorio*, heredando una perspectiva ya pitagórica que empujaba hacia la investigación de la forma en lugar que de la sustancia. Así que, según Bateson, un mensaje, de cualquier tipo que sea, no consiste en los objetos que denota (es decir, “La palabra gato no araña”). La aserción “Esto es un juego”, si la desarrollamos, asume la forma: “Las acciones que en este momento estamos cumpliendo no denotan lo que denotarían las acciones a las que están suplantando” (1972, 221).

⁸ En este sentido, entonces, no se puede hablar de mera esquizofrenia del personaje del caballero andante, como ya he dicho, y justo aquí reside la grandeza del libro de Cervantes: si se tratara sólo de un ‘loco’, entonces perderíamos un plano de lectura crítica del *Quijote*.

Analicemos la aventura bien conocida de los molinos de viento (I, 8). La impostación del *double bound*, es decir, el punto que marca el contexto de juego, se realiza cuando don Quijote dice “Mira, los gigantes”; Sancho contesta: “no son gigantes, sino molinos” y don Quijote elige: “Son gigantes”. El *double bound* se articula en la duda/bifurcación semántica entre molinos y gigantes; don Quijote, en su papel de jugador, tiene que elegir, y elige a favor del juego: son gigantes. A partir de ese momento, todos los mensajes o percepciones de la realidad se convierten en el nivel L-II de lectura, el nivel del juego (y entonces, por ejemplo, las aspas son brazos). La propuesta: “¿Este es un juego?” o, más bien, “¿Quieres jugar?” la formulan los mismos encantadores, que le proponen a don Quijote el plan semántico del juego, y más aún, podríamos hasta decir que los magos se lo proponen a Alonso Quijano, quien para jugar tiene que activar el papel del caballero que lleva en sí. Don Quijote, al arrojarle con fervor hacia los molinos-gigantes, sobrepasa el marco del juego, y elige y acepta, solidario con los magos, las reglas del juego. De ese momento en adelante las lecturas de la realidad se balancean en un doble plano: el plano de lo real y el plano del juego, y ese último necesita palabras que son las palabras de los libros de caballerías (sus reglas). Pero el marco del juego, efectivamente, no sólo delimita el origen del *double bound* jocoso, sino también tiene que cerrarse. Por eso hay que plantearse un nuevo problema en la definición de juego en términos comunicativos, una cuestión que Bateson y su grupo no llega a resolver rotundamente: la diferenciación semántica de los conceptos de *game* y *play*. Mientras resulta más fácil definir el concepto de *game*, en el que el marco final lo representaría el *game score* (y efectivamente el *game* gira alrededor del concepto de utilidad y las jugadas del *game* siempre tienen una finalidad establecida, piénsese en los juegos de naipes, por ejemplo), mientras que el *play*, de más difícil definición, resulta más casual.⁹ Lo que parece evidente que cuando hablamos de *game* nos referimos a cierta capacidad de aceptación solidaria de reglas comunes del juego, que a menudo presuponen la existencia de una utilidad o finalidad del juego mismo en términos económicos, el *game score*: aquí se gana o se pierde.

Efectivamente, todas las aventuras del *Quijote* se cierran con algo que se parece a un *game score*: si el caballero andante vence, el que pierde tiene que pagar prenda, por ejemplo, declarando en voz alta la excelencia de Dulcinea, o prometiendo una visita a la dama del corazón del caballero para ofrecerle sus servicios. Al contrario, recuerdo que cuando don Quijote pierde contra el Caballero de la Blanca Luna (*alias*, el bachiller Sansón Carrasco), paga prenda volviendo a casa para respetar lo que le ha pedido el vencedor, “que sólo me contento con que el gran don Quijote se retire a su lugar un año, o hasta el tiempo que por mí le fuere mandado, como concertamos antes de entrar en esta batalla” (I, 64).

Y para seguir jugando con los términos con el fin de añadir nuevos matices a los juegos/aventuras del caballero andante, podríamos enmarcarlas con los términos ilusión y delusión, o sea *in-ludere*, llamar dentro del juego –y los magos efectivamente ilusionan a don Quijote proporcionándole un juego de encantos– y *de-ludere*, echar fuera del juego a don Quijote una vez terminada la aventura. En latín, *ludus* y *iocus* son dos formas de juego –dos *games*– que se diferencian por la finalidad moral que tienen. “*Ludus* quiere decir jugar, pero a

⁹ Recuerdo que en inglés la palabra *play* se utiliza para las escenificaciones teatrales (to play=representar) y para los instrumentos (to play = tocar). Hay que añadir que en inglés, por ejemplo, se dice: *Children are playing* y *Children are playing a game*. Los niños, cuando son muy pequeños, no pueden *play a game*, sino sólo *play*.

diferencia del *iocus* –más que jugar sería bromear, el hacerlo de broma, una pequeña interrupción de la relación comprometida con la vida ‘seria’, real–, *lūdus* es un jugar más sistemático, una actividad no-laborable, empero con sus reglas [...]. De allí, el paso al engaño es fácil: *lūdere* quiere decir también ‘engañar’. *De-lūdere*, pues, es echar fuera del juego. [...] El *lūdus* es el contrario de la realidad: he aquí el *de-lūdere*. El *in-lūdere* será la acción contraria, el meter a alguien en un juego, meterle en la alternativa a la realidad, en la no-realidad” (Rigotti, 1997, 32).¹⁰ Pero son también palabras del mundo de la prestidigitación, de los juegos de prestigio (y ¿qué es *prestigio*,¹¹ sino la fuerza atrayente que una polaridad física puede ejercer sobre otra polaridad, más débil?), donde toda ilusión termina con una delusión/desilusión, y este juego de las ilusiones se actúa a través del mecanismo semántico de la *misdirection*, un desviar momentáneo de la dirección de la atención del espectador.

Volviendo al *Quijote*, toda aventura se cierra en sí, delimitada por un marco que la define por ser un *game*, y todas las aventuras/*games* en su conjunto podrían hasta parecer insertadas dentro de otro nivel de juego que realiza don Quijote, un *play* que es la representación de la caballería andante. Incluso podríamos decir que cuando el ama y la sobrina de Alonso Quijano le proponen el personaje de Frestón, o, dicho de otra manera, ¿Quieres jugar al juego de Frestón?, precisamente ahí individuáramos otro marco de un juego de nivel superior, –y a partir de ese momento el mago Frestón se activará y formará parte del juego– un juego que se cerraría en el momento del arrepentimiento de Alonso Quijano y el rechazo del caballero don Quijote. Y entonces se revelaría otro plan superior de juego: el juego narrativo que Cervantes propone al lector. En este caso el juego consistiría en la propuesta de Cervantes al lector para que acepte su historia y su personaje, y sería un juego, como el mismo Cervantes se preocupa de aclarar, eutrapélico, o sea, siempre un *game* que, según las especificaciones de Wardropper (1982), hay que leerlo en el sentido aristotélico de paréntesis de deleite dentro de una vida humana cristianamente seria, es decir, una *recreación virtuosa*.

Bibliografía

- Allen, John J., 1969, *Don Quixote: Hero or Fool? A Study in Narrative Technique*, Gainesville, University of Florida Press.
- Bateson, Gregory, 1956, *The message "This is Play"*, Josiah Macy jr. Foundation.
- , 1972, *Steps to an Ecology of Mind*, Chandles Pub. Company [ed. it. *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi, 1996].
- Creele, Bryant L., 1992, "Theoretical Implications in Don Quijote's Idea of Enchantment", en *Cervantes*, XII, 1, 1992.

¹⁰ Merece la pena también citar la diferenciación que hace P. Findlen (1990) entre *ludus scientiae* y *lusus scientiae*, es decir juego social y juego intelectual y científico.

¹¹ Aunque la palabra *prestigio* hoy día remite al sentido de *autoridad y fascinación*, en latín tardío y clásico significaba *trampa, engaño y falacia*. Por ejemplo, Cicerón utiliza el término en *De finibus bonorum et malorum* (4, 74), en la expresión *verborum prestigiae* para indicar los juegos de palabras engañosos.

- El Saffar, Ruth, 1980, "Cervantes and the Game of Illusion" en *Cervantes and the Renaissance*, ed. McGha, Easton, PA, Juan de la Cuesta, 1980.
- Findlen, Paula, 1990, "Jokes of Nature and Jokes of Knowledge: The Playfulness of Scientific Discourse in Early Modern Europe" en *Renaissance Quarterly*, 43.
- Foucault, Michel, 1966, *Les mots et les choses*, Paris, Éditions Gallimard.
- , *Histoire de la folie à l'âge classique*, 1972, Paris, Éditions Gallimard.
- Jaksic, Iván, 1994, "Don Quijote's Encounter with Technology", en *Bulletin of the Cervantes Society of America*, vol. XIV, n. 1, spring 1994.
- Korzybski, A., 1941, *Science and Sanity*, New Cork, Science Press.
- Molho, Maurice, 1988, "Le paradoxe de la caverne. 'Don Chichotte' II, 22, 23, 24", en *Les langues néo-latines*.
- Predmore, Richard L., 1955-56, "La función del encantamiento en el mundo del *Quijote*" en *Anales cervantinos*, vol. 5.
- Reed, Cory A., 2004, "Ludic Revelations in the Enchanted Head Episode in *Don Quijote* (II, 62)" in *Bulletin of the Cervantes Society of America*, 24.1.
- Russell, B. y A. N. Whitehead, 1910-13, *Principia Mathematica*, 3 vols, Cambridge University Press.
- Rigotti, Eddo, 1997, *Lezioni di linguistica generale*, Milano, CUSL, 1997.
- Wardropper, Bruce, "La eutrapelia en las *Novelas Ejemplares* de Cervantes" en *Actas del VII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, Roma, 1982.
- Watzlawick, P., 1972, *Une Logique de la communication*, Paris, Seuil.