

## EL JUEGO EN LA EMBLEMÁTICA ESPAÑOLA<sup>1</sup>

*Sandra M.<sup>a</sup> PEÑASCO GONZÁLEZ*

### Resumen

El juego en el Siglo de Oro era una actividad cotidiana entre niños y adultos. Existe una larga tradición de descripciones de juegos, así como de censuras y pragmáticas al respecto, a la que se suma su presencia en los tratados de educación para príncipes, en los libros de emblemas y en la pintura, lo cual evidencia el fuerte arraigo de esta actividad. Partiendo de los juegos más comunes e importantes en la época pretendo hacer un acercamiento a su reflejo en la emblemática española, tanto en los lemas como en las picturae, los epigramas y las declaraciones. El objetivo radica en analizar los distintos puntos de vista adoptados por los emblematistas a la hora de utilizar el juego en sus obras.

*Palabras clave:* Arte y Literatura, Emblemas, Iconografía, Literatura española, Siglo de Oro, Símbolos, Juegos.

### Abstract

In the Spanish Golden Age, games were an everyday activity among children and adults. There is a long tradition of descriptions of games, as well as censorship and pragmatics about them, to which we should add their presence in the treaties of education for princes, in emblem books and in painting. This shows the strong roots that games had in the society of the Early Modern period. Based on the most common and important games during this period, I intend an approaching to how games were reflected in the Spanish Emblematic Literature, both in the inscriptio and in the picturae, as well as in the epigrams and in the subscriptio. The aim is to analyse the different views adopted by the emblematists who used images of games in their works.

*Keywords:* Art and Literature, Emblems, Iconography, Spanish Literature, Golden Age, Symbols, Games.

<sup>1</sup> Este artículo ha sido realizado con el apoyo de la dirección general de Ordenación y Calidad del Sistema Universitario de Galicia y de la Consejería de Educación y Ordenación Universitaria de Galicia, mediante una beca de nueva adjudicación de Tercer Ciclo (2007-2008). Asimismo, este trabajo se inscribe en el proyecto de investigación y desarrollo tecnológico cofinanciado por el Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica (I + D), Ministerio de Educación y Ciencia de España y el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (F.E.D.E.R.): «Biblioteca Digital Siglo de Oro II: Relaciones de sucesos, Polianteas y fuentes de erudición en la Edad Moderna (catalogación, digitalización y difusión vía internet)» código: HUM2006-07410/FILO.

El presente artículo es un análisis de un aspecto central del ocio en el Siglo de Oro: los juegos; me centraré en por qué y cómo se reflejan en un género en el que la palabra y la imagen se unen para transmitir mensajes morales<sup>2</sup>. Como es sabido, el emblema se compone de mote, *pictura*, epigrama y declaración en prosa. Me fijaré en el funcionamiento del juego en cada uno de estos elementos en un breve repertorio de los emblemas<sup>3</sup>.



FIG. 1. COVARRUBIAS, S., *Emblemas morales*, Madrid, Luis Sánchez, 1610, II Centuria, emblema 27 (detalle)<sup>4</sup>.

## EL JUEGO EN EL SIGLO DE ORO

Sebastián de Covarrubias recoge en el *Tesoro de la lengua castellana o española*<sup>5</sup> una entrada para «juego» en la que la definición se sostiene sobre dos pilares:

<sup>2</sup> El trabajo previo al análisis de los emblemas consistió principalmente en un acercamiento a las posturas, positiva y negativa, que hubo ante esta forma de ocio en el Siglo de Oro, y en la recogida de información de cada uno de los juegos de manera individual atendiendo a su origen, su forma, etc. y a su consideración en un amplio sentido durante los siglos XVI y XVII; tan sólo añadido alguna nota referente a esta labor previa. He consultado para ello a ETIENVRE, J. P., *Márgenes literarios del juego: una poética del naípe, siglos XVI-XVIII*, Londres, Boydell & Brewer, 1990; a STROSETZKI, CH., «Ocio, trabajo y juego. Aspectos de valoración en algunos tratados del Siglo de Oro», en María Cruz García de Enterría y Alición Cordón Mesa (eds.), *Actas del IV Congreso internacional de la Asociación Internacional Siglo de Oro*, Alcalá, Universidad de Alcalá, 1998, pp. 1547-1553; a CARO, R., *Días geniales o lúdicos*, Madrid, Espasa-Calpe, 1978 y a DELEITO Y PIÑUELA, J., *La mala vida en la España de Felipe IV*, Madrid, Alianza, 2005, además de otras obras que aparecerán debidamente reseñadas a pie de página.

<sup>3</sup> Las obras a las que pertenecen los emblemas analizados aparecerán reseñadas a pie de página. Para la localización de este corpus me serví de BERNAT, A. y CULL, John, *Enciclopedia Akal de Emblemas Ilustrados*, Madrid, Akal, 1999 y de Literatura Emblemática Hispánica <<http://rosalia.dc.fi.udc.es/emblematica/>>.

<sup>4</sup> COVARRUBIAS, S., *Emblemas morales*, Madrid, Luis Sánchez, 1610, a través de <<http://rosalia.dc.fi.udc.es/emblematica/>> (4-5-2008).

<sup>5</sup> COVARRUBIAS, S., *Tesoro de la lengua castellana o española*, ed. de Ignacio Arellano y Rafael Zafra, Madrid, Universidad de Navarra/Iberoamericana Vervuert, 2006.

«entretenimiento» y «vicio», aunque sobresale la crítica a aquellas prácticas consideradas inmorales. Son muy numerosas las obras áureas dedicadas a los juegos. Me retrotraigo, sin embargo, a Alfonso X para sentar la base de lo que serán las dos posturas ante esta forma de ocio. En el *Libro de los juegos: ajedrez, dados e tablas*<sup>6</sup> se inserta en su prólogo una historia que justifica la estructura y el contenido del libro; en ella se establecen las siguientes relaciones: ajedrez-inteligencia, dados-Fortuna y tablas-prudencia. Esta distinción se acerca bastante a la visión que de manera general se tenía de los juegos en el Siglo de Oro.

Philippo Picinelli en *Mundus symbolicus* (1681)<sup>7</sup> escoge para su taxonomía de símbolos empleados en emblemas nueve elementos en la parte «instrumentos de juego» del libro dieciocho: el dado, el tablero de ajedrez, la pelota, la pelota grande (brazal), la raqueta, el cohete, el «dado con un ojo solamente», el trompo y la peonza. A éstos podrían sumarse muchos otros sin entrar en subtipos como los naipes, la chueca, las damas, la argolla y la sortija, que cuentan con una entrada en el *Tesoro* de Covarrubias, y las tabas, la morra y los juegos de trucos<sup>8</sup>.

De todos ellos unos eran más populares que otros, siendo los de azar los que mayor acogida tenían. Hombres y mujeres, independientemente del estamento al que perteneciesen, se divertían con estos entretenimientos, llegando en ocasiones a poner en riesgo su hacienda o su vida. Deleito y Piñuela en *La mala vida en la España de Felipe IV*<sup>9</sup> recoge, entre otros muchos detalles, una estampa del contexto en que se practicaban los juegos de suertes, diferenciando «círculos distinguidos y tugurios infectos».

#### LOS JUEGOS EN LA EMBLEMÁTICA ESPAÑOLA

El empleo suasorio de la emblemática, especialmente en el caso de los emblemas morales con fines didácticos y de los jeroglíficos utilizados en la fiesta pública, conlleva la utilización de elementos cotidianos como punto de partida. En los casos señalados predomina el uso de elementos bien conocidos por la gente y las alusiones a costumbres del pueblo, frente a la menor aparición de estos motivos en las empresas o emblemas heroicos. Se trata de una estrategia didác-

<sup>6</sup> ALFONSO X, *Libro de los juegos: ajedrez, dados e tablas. Ordenamiento de las Tafurerías*, ed. de Raúl Orellana Calderón, Madrid, Fundación José Antonio de Castro, 2007.

<sup>7</sup> PICINELLI, Filippo, *Mundus symbolicus*, Coloniae Agrippinae, Hermanni Demen, 1681.

<sup>8</sup> La pintura nos ha dejado importantísimas muestras de la variedad de juegos en el Siglo de Oro, así como de los ambientes en que eran practicados. Por poner sólo algunos ejemplos recuerdo a Murillo (*Niños jugando a los dados*, 1665-75), a Lucas van Leyden (*Jugadores de cartas*, 1508-10), a Michiel Sweerts (*Soldados jugando a los dados*, 1656-58) y a Georges de la Tour (*Jugadores de cartas*, 1635).

<sup>9</sup> DELEITO y PIÑUELA, *op. cit.*, recoge, entre otras cosas, interesantes testimonios de extranjeros que estando en España escribían asombrados acerca del calado de este vicio en la sociedad. Por otra parte, nos pinta un magnífico cuadro del dónde y el cómo de estas prácticas, parándose en explicar los diversos tipos de profesionales del juego, las leyes puestas en marcha para frenar el auge de estos entretenimientos, etcétera.

tica<sup>10</sup> gracias a la cual las enseñanzas se convertían en asequibles. El uso, por ejemplo, de un instrumento de juego, como la pelota, facilitaba la comprensión de la doctrina o del mensaje propagandístico e incluso permitía recordar lo aprendido con mejores resultados. Un buen ejemplo es el siguiente, tomado de *Nucleus emblematum selectissimorum* (1611) de Gabriel Rollenhagen<sup>11</sup>, en el que el mote dicta *Concussus, surgo* (golpeado, me elevo) y en la *pictura* dos caballeros juegan con una pelota, que aparece elevada en el centro de la imagen. «La adversidad o el fracaso hace fuertes a los hombres» es la enseñanza que se desprende del emblema, un saber común y atemporal que el caso de la pelota golpeada nos ilustra fácilmente.



FIG. 2. ROLLENHAGEN, G., *Nucleus emblematum selectissimorum*, Arnhem, Janszen, (1611) 1615, emblema 16.

Las enseñanzas que estos emblemas transmiten tienen que ver con la distinción entre juegos bien considerados y juegos malditos. Por un lado, veremos que predomina la crítica al juego y los vicios que lo rodean. Los numerosos problemas que producían estas prácticas lúdicas en las familias, en relación con el dinero y los bienes, sumados a las peleas y trifulcas de las casas de juego y alrededores convirtieron al

<sup>10</sup> La teoría que subyace a esta estrategia es la misma sobre la que se erigen actualmente muchos modelos educativos: acercar los contenidos, o competencias, al alumno acercándonos a él y a su entorno, ayudándole a relacionar lo nuevo con lo ya sabido. La creación de este tipo de redes de conocimiento se asemeja en cierto modo a lo que ocurre con los emblemas escogidos para esta comunicación.

<sup>11</sup> ROLLENHAGEN, G., *Nucleus emblematum selectissimorum*, Arnhem, Janszen, (1611) 1615, emblema 16, a través de Herzog August Bibliothek, <<http://diglib.hab.de/drucke/21-2-eth-1/start.htm>> (1-5-2008).

juego en el punto de mira de leyes, pragmáticas y discursos morales. Las diatribas contra el juego insisten en la enorme pérdida de tiempo que supone caer en este vicio, que acaba repercutiendo en el trabajo y otras actividades virtuosas a los ojos Dios. El juego roba el tiempo, que por otra parte vuela, así como el dinero; de este doble hurto nos hablan muchos autores de la época<sup>12</sup>. En *Agudeza y arte de ingenio* de Gracián<sup>13</sup> leemos «decía uno del Tahur que el mismo nombre, a dos veces que se repita, dice bien lo que es, porque luego se viene a pronunciar: HURTA TAURTA», en términos similares elabora Covarrubias su entrada para «tahúr» en el *Tesoro*.

Veremos, sin embargo, usos del juego por parte de emblemistas en los que se aprecia una valoración positiva de ciertos entretenimientos. Se trata de emblemas en los que aparecen juegos deportivos o de habilidad, que divertían generalmente a nobles en sus torneos o veladas. Con ellos se alude a la medida, a la paciencia, etcétera.

Podemos distinguir, por tanto, dos tipos de empleo del juego en la emblemática: persuasivo y disuasorio. Ambos acuden a un tipo de entretenimiento u otro según convenga, ya que, aunque parece lógica, no se da siempre la relación directa entre, por ejemplo, un juego de suertes y el fin disuasorio. Existen, pues, excepciones.

Nos interesa ahora ver la aplicación de los juegos en los emblemas españoles. Ya Alciato<sup>14</sup> aludió al juego de los dados en su emblema «Semper praesto esse infortunia», lema que traduce Diego López, en su *Declaración magistral sobre las emblemas de Andrés Alciato*<sup>15</sup> como «las desventuras están siempre aparejadas» (*Semper praesto esse infortunia*, emblema 128). El emblema se sirve de una anécdota, basada en un epigrama de la *Antología griega* (9.158) para avisar sobre la Fortuna, que en la *pictura* se representa con tres dados<sup>16</sup> sobre la mesa. La imagen recoge

<sup>12</sup> En TORRE Y SEVIL, F., *Símbolos selectos y parábolas históricas del padre Nicolás Causino de la Compañía de Jesús. Traduzido y aumentado con varias observaciones por Don Francisco de la Torre*, Madrid, 1677, p. 28, a través de <<http://books.google.es>> (2-5-2008) leemos «La Anagrama de Tahur es hurtar, porque el que lo es, ya que dexa de ser fullero y no hurte a su contrario, se hurta a sí mismo la hazienda, la quietud y el tiempo».

<sup>13</sup> GRACIÁN, B., *Agudeza y arte de ingenio, edición digital a partir de Obras Completas. Vol. II*, ed. de Manuel Arroyo Stephens, Madrid, Fundación José Antonio de Castro, [1993], pp. 305-763, a través de <<http://www.cervantesvirtual.com/>> (5-6-2008), p. 575.

<sup>14</sup> ALCIATO, A., *Los emblemas de Andrés Alciato Traducidos en rhimas Españolas*, Lyon, Guillermo Rovilio, 1549, emblema 47, a través de <<http://rosalia.dc.fi.udc.es/emblematica>> (4-5-2008) y ALCIATO, A., *Emblematum liber*, Augsburg, Steyner, 1531, emblema 130, a través de <<http://www.mun.ca/alciato>> (3-5-2008).

<sup>15</sup> LÓPEZ, D., *Declaración magistral sobre las emblemas de Andrés Alciato*, Juan de Mongastón, Nájera, 1615, emblema 128, a través de <<http://rosalia.dc.fi.udc.es/emblematica>> (1-5-2008).

<sup>16</sup> Los dados, provenientes de la antigua taba, son un juego antiguo que en el Siglo de Oro practicaban mayoritariamente militares y jóvenes. Se jugaba con cubiletes (también denominados turriculas, fritillos o pyrgos), cuyo interior estaba escalonado para impedir trampas, sobre una tabla que llamaban alveolo. Fue desde el Imperio Romano un juego detestado, objeto de múltiples leyes y diatribas, hasta el punto de que llegó a prohibirse su fabricación y venta en nuestro país (en la VII ley del título VII, del libro VIII de *Novae Recopilaciones*). Covarrubias en el *Tesoro* dice de él que es «perdimiento de tiempo, hacienda, conciencia, honra y vida», razón por la que se extendió en la época el refrán castellano «Lo mejor de los dados es no jugarlos», que recoge Rodrigo Caro en el diálogo tercero de *Días geniales o lúdicos*. Representa a los juegos de suerte por antonomasia.

una secuencia de la narración que en la glosa sirve de *exemplum*<sup>17</sup>: tres muchachas jugaban a ver cuál de ellas moriría primero, la chica a la que le tocó según la tirada de dados se empezó a reír divertida por el juego y entonces le cayó una teja del techo acabando con su vida.

*Emblemas de Alciato:*

**SEMPER PRAESTO ESSE IN-**  
*fortunia.*

**Emblema. 128.**



*Ludebant parilitres olim atate puella  
Sortibus, adstigas qua prior iret aquas.  
Ast cui iactato male cesserat aleatolo,  
Ridebat fortis caca puella sua.  
Cum subito ista capui labente est mortua tecto,  
Solvit Et audacis debita fata ioci:  
Rebus in aduersis mala fors non fallitur: Ast in  
Faustis, nec precibus, nec locus est manusi.*  
luga-

FIG. 3. LÓPEZ, D., Declaración magistral sobre las emblemas de Andrés Alciato, Juan de Mongastón, Nájera, 1615, emblema 128.

El problema que nos intenta proponer con el ejemplo de las tres jóvenes es el siguiente: «los males aun sin ser llamados vienen». A propósito de ello, Diego López nos recuerda en la declaración en prosa lo que Diógenes, Plauto y Sócrates opinaron sobre la suerte en los hombres. Los tres se refieren a lo desgraciados que somos por estar sujetos a los vaivenes de la Fortuna, pero sólo Sócrates parece aludir al juego en su explicación. La glosa nos dice «Sócrates comparaba la vida del hombre al juego

<sup>17</sup> Alciato parece haber tomado su emblema del Diálogo de Luciano en el que un joven deseaba la muerte del viejo del que iba a heredar (en esta historia el protagonista también muere por el impacto de una teja en la cabeza).



de los naipes o dados, diciendo: la vida es semejante al juego del dado porque se ha de tomar la suerte como cayere». El consejo que deberían seguir los hombres prudentes es hacer uso del cuidado y la modestia cuando la Fortuna les fuese favorable.

Sin que haya un empleo central del juego de los dados en el emblema el símil en boca de Sócrates y su papel dentro del *exemplum* funcionan acorde con la consideración de este pasatiempo como el de suertes por excelencia. Ante lo incierto de la tirada de dados que supone el vivir día a día, sólo nos queda la prudencia y la sensatez. No hay en este emblema una censura explícita de los juegos de azar, aunque subyace en la crítica a aquellos que confían en la Fortuna.

De los emblemistas españoles, Juan de Horozco es el primero en hacer una diatriba contra el juego mediante un emblema. En 1589<sup>18</sup> el número cuarenta y siete del libro segundo de sus *Emblemas morales* representa en la *pictura* un templo de corte clásico dedicado a Júpiter saqueador, que compara en el epigrama con las casas de juego. El símil templo profano-casa de juego se amplía con la comparación del altar con la mesa o tablaje sobre la que se practicaban los entretenimientos. La costumbre que tenían los romanos de ofrecer la mitad de sus ganancias de guerra al dios es el punto de partida para exponer su desacuerdo con aquellas prácticas lúdicas en las que los hombres malgastan su dinero; en consonancia con el anagrama de tahúr, comentado anteriormente, el juego es despojador y hurtador. No olvida Horozco la existencia de leyes concretas para este mal que, sin embargo, no son bien aplicadas. La casi nula efectividad de las pragmáticas acaba por ser solventada con la justicia divina, dice en la glosa «a muchos avemos visto perdidos porque Dios los castiga».

Horozco busca los orígenes de esta «desventurada ocupación» que, según él, es el juego y aprovecha para incidir en la falsedad de los dioses clásicos, que ya se deja entrever en la comparación templo-casa de juego. Nos recuerda el éxito de la «falsa diosa» Fortuna y sus templos para luego trasladar esto a la actitud de sus contemporáneos ante la codicia, la falta de Fe y el poco respeto a Dios. Caer en el vicio del juego supone caer en todos los vicios que lo rodean. Alude a san Antonio, quien señaló que los vicios son veintiuno «conforme a los puntos que los dados tienen». Termina la glosa refiriéndose a los orígenes de los dados y los cubiltes o pyrgos, recogiendo las opiniones de Platón y Eusebio, entre otros.

Disuadir a los hombres de practicar los juegos de azar, y de confiar sus destinos a la Fortuna, en definitiva, es el fin último de este emblema. La moralidad está suficientemente justificada a lo largo de la glosa con ejemplos de la época clásica y de la contemporánea al autor. Ni el mote ni la *pictura* ni el epigrama mencionan ningún juego concreto, es al final de la declaración en prosa cuando se acude a los dados, que aparecen asociados directamente a la totalidad de los vicios.

<sup>18</sup> HOROZCO, J., *Emblemas morales*, Segovia, Juan de la Cuesta, 1589, a través de <<http://gallica.bnf.fr>> (20-5-2008). La imagen pertenece a la edición de 1604 en HOROZCO, J., *Emblemas morales*, Zaragoza, Alonso Rodríguez, (1589) 1604, emblema 47, a través de <<http://rosaliadc.fi.udc.es/emblematica>> (4-5-2008).

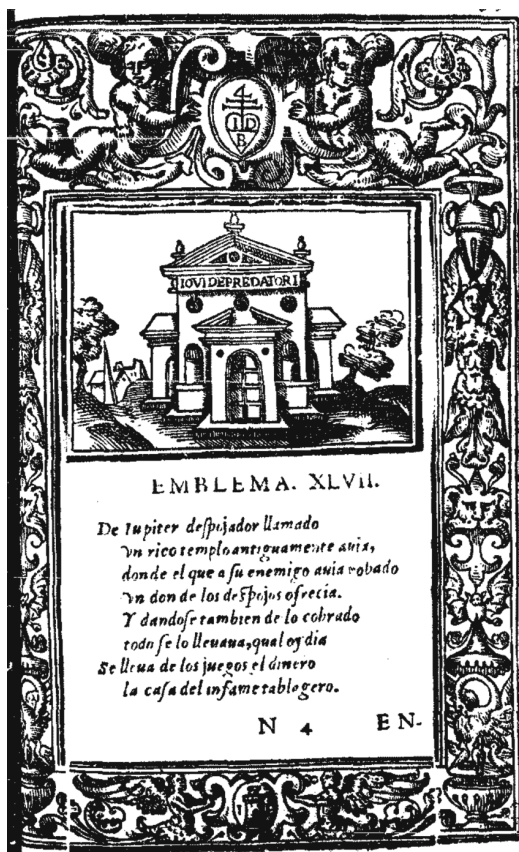


FIG. 4. Horozco, J., *Emblemas morales*, (1589) en la ed. de Zaragoza, Alonso Rodríguez, 1604, emblema 47.

Sebastián de Covarrubias en *Emblemas morales* (1610)<sup>19</sup> acude a diversos entretenimientos para presentarnos sus enseñanzas. En la centuria primera el emblema número veintitrés se construye sobre una metáfora en la que el término figurado es el ajedrez<sup>20</sup>. El mote en francés «reyes y peones en el saco son iguales», que alude

<sup>19</sup> COVARRUBIAS, S., *Emblemas morales*, Madrid, Luis Sánchez, 1610, a través de <<http://rosaliad.fu.udc.es/emblematica>> (4-5-2008).

<sup>20</sup> Sobre el origen del ajedrez actualmente se postula la teoría de que proviene del chaturanga, un juego de mesa de guerra que entretenía a las gentes de la India sobre el siglo VI a.C. La invención del ajedrez en la época se atribuía a Jerjes (así lo recoge Polidoro Virgilio en *De rerum inventoribus*), quien, hacia el año 1635 de la creación del mundo, propuso a su rey tirano este pasatiempo con el fin de hacerle ver la necesidad de proteger el reino con fuerzas militares. Desde el tratado alfonsí son numerosas las obras dedicadas al juego de estrategia por excelencia; por poner algunos ejemplos, escribieron sobre ello Martín de Reyna y Ruy López de Segura, con *Dechado de la vida humana moralmente sacado del juego del ajedrez* (Salamanca, 1544) y *Libro de la invención liberal y arte del juego del ajedrez* (Alcalá, 1561) respectivamente. La pericia que hay que poner en práctica para dar el jaque



a los trebejos metidos en su bolsa tras la partida, nos remite al simbolismo de las piezas del ajedrez. La jerarquía social que representan estos instrumentos de juego sobre el tablero desaparece una vez se guardan, pues todos caen confundidos los unos con los otros en la oscuridad del saquito. El sentido metafórico que se desprende es fácilmente asequible a los ojos del lector casi sin leer el epigrama. La *pictura* sólo remite a lo literal del mote, será el epigrama el que explique y amplíe la metáfora, de forma que si las piezas, como intuíamos, somos las personas, el tablero es la vida (verso segundo) y el final del juego es la muerte allanadora. La parte última del verso octavo repite lo que dicta el mote, cerrándose así el perfecto juego poético, que recibe de nuevo atención, aunque breve debido a la claridad del asunto, en la glosa. Covarrubias nos presenta una verdad bien conocida, el poder igualador de la muerte, con la metáfora del ajedrez. No hay ninguna valoración del juego en el emblema, a pesar de ello, la carga simbólica que éste soporta y de la que da cuenta el autor nos hace pensar que no se trata de un entretenimiento cualquiera, sino que goza de una profundidad ausente en otros pasatiempos.



FIG. 5. COVARRUBIAS, S., Emblemas morales, Madrid, Luis Sánchez, 1610, I Centuria, emblema 23.

mate al adversario lo convirtió en el juego de inteligencia más altamente considerado. A su buena fama se suma el simbolismo de la jerarquía de sus piezas, denominadas en el Siglo de Oro trebejos.

En la centuria primera hay otro emblema más que parte de un juego, es el cuarenta y dos. En él el mote en español «tanto en uno como en todos», tomado del juego de los dados, se refiere tanto a los instrumentos de juego en cuestión como a los hombres. La *pictura* nos presenta cuatro dados sobre una mesa. Cada uno de ellos presenta en su cara superior un número de puntos distinto (uno, dos, tres y seis). Hasta aquí nada nos hace pensar en el mensaje preparado por el humanista, es el epigrama el que nos aclara que mientras que en las caras de los dados nos encontramos a veces con uno o con seis puntos, en el caso de los hombres en raras ocasiones nos topamos con uno que reúna todas las virtudes o capacidades. La glosa, por su parte, nos remite a la figura de Gerión y su triple formación distanciándose de la metáfora inicial. La declaración en prosa incide en la enorme valía de estos hombres tan capaces, pero difíciles de encontrar. En este emblema podemos atisbar cierto desprecio hacia la distracción de los dados, pero no cabe decir que haya una finalidad disuasoria explícita; Covarrubias se sirve de esta metáfora porque los dados son un juego común que facilita la ilustración de la verdad que en este caso nos presenta.



FIG. 6. COVARRUBIAS, S., Emblemas morales, Madrid, Luis Sánchez, 1610, I Centuria, emblema 42.

La crítica al juego es el elemento central del emblema veintisiete de la segunda centuria. Es, junto al comentado de su hermano Juan, el emblema que más claramente constituye una diatriba de carácter general contra el juego. Al mote en latín «obliga a

hacer soportar cualquier cosa» sólo le falta el sujeto, sintácticamente hablando, que es el juego, representado en la *pictura* por todos los instrumentos dispersos en el suelo (pelotas, raquetas, bolos, naipes y dados). Las fatales consecuencias anunciadas en el lema se concretan en la figura central de la imagen, un hombre desarrapado, y se desglosan en el epigrama: «pobreza», «oprobios inhumanos» y esclavitud. El conjunto mote-*pictura*-epigrama ofrece y explica a un tiempo la enseñanza, dándonos a conocer lo más penoso de estos casos: que el vicioso jugador se somete a los tales agravios con gusto. A continuación, la glosa, mucho más extensa que las dos anteriores, nos habla en términos muy concretos de las fatales consecuencias de este vicio, refiriéndose tanto al vulgo como a los nobles. Covarrubias no tiene reparo en explicitar tristes casos acaecidos a consecuencia del juego, como, por ejemplo, niños criados en hospitales. Las consecuencias finales nos llevan a los robos y a la horca. Así de negra nos pinta la situación con un claro fin disuasorio. Dice, sin embargo, que todo lo explicado es «lugar común», a pesar de lo cual dedica un espacio considerable a sus argumentaciones. Este emblema consigue conmovernos más que el de Juan de Horozco porque nos lleva a un terreno real. Lo triste y vil de los actos o hechos comentados en la declaración resulta mucho más efectivo que la alusión a Júpiter despojador.



FIG. 7. COVARRUBIAS, S., *Emblemas morales*, Madrid, Luis Sánchez, 1610, II Centuria, emblema 27.

*Emblemas morales* (1610) de Sebastián de Covarrubias cuenta con un último emblema en el que el juego constituye la base simbólica, se trata del emblema se-

setenta y ocho de la segunda centuria. En él el mote, de nuevo en español y vulgar, «todos cuatro matadores» se acompaña de la siguiente representación en la imagen: en una habitación alumbrada por una candela sobre una mesa hay tres naipes<sup>21</sup> boca arriba: el de espadas, el de oros y el de copas. Los «cuatro» señalados en el lema son la vela y los tres palos de la baraja, que según dicta el epigrama se corresponden con el estudio, las armas, el dinero y la bebida y comida. Estos cuatro aspectos de la vida pueden convertirse en «matadores» en el caso de que abusemos de ellos y nos convirtamos en un «sabio», un «fuerte», un «avaro» o un «glotón» respectivamente. Las consecuencias indeseables de estos vicios serían, en el primer caso, la melancolía y, en los otros tres, la muerte. La glosa nos explica estas fatalidades más detalladamente, así, por ejemplo, la espada que tenemos por defensora puede convertirse en ofensiva y acarreararnos la muerte en un acto de valentía. El caso del conocimiento o el estudio en exceso es, según Covarrubias, algo excepcional ya que la muerte hacia la que nos lleva es la soledad y el aislamiento, que se toman como una muerte lenta y dulce.

Hacia la mitad de la declaración en prosa podemos cerrar el círculo simbólico con el que se nos pretendía alejar de los abusos. El autor decide ampliar el círculo iniciado por el mote con las siguientes palabras «revolviendo ahora sobre las copas, oros y espadas que dejamos en la mesa, añadámosles los bastos». Esta incursión en la *pictura* modifica el sentido del emblema, de manera que se añade un nuevo exceso indeseado: el de practicar el juego, que se cobra «grandes enfermedades, vida triste y miserable muerte». Covarrubias toma en un principio el motivo de los naipes por la capacidad simbólica de los palos, pero aprovecha su aparición para disuadirnos una vez más de esta odiada práctica.

Hemos visto que Sebastián de Covarrubias echa mano de los juegos en varias ocasiones, en dos de ellas con la finalidad crítica que impregna también su *Tesoro de la lengua castellana o española*. De todo ello se desprende que la inclusión de elementos de la vida cotidiana con fines didácticos era una estrategia bien conocida por el humanista. Por otra parte, tres de los motes analizados son de origen vulgar

<sup>21</sup> Rodrigo Caro, *op. cit.*, no dedica en sus diálogos un espacio para los naipes por considerarlos un juego nuevo o por lo menos no antiguo. Sabemos, sin embargo, que sí que debió de serlo, aunque no en España, ya que tiene antecedentes anteriores a las Cruzadas en la India. El *Tesoro de la lengua castella o española* nos aporta escasa información en la entrada dedicada al juego, pero lo cierto es que éste era de los más extendidos, de ello da cuenta Deleito y Piñuela en *La mala vida en la España de Felipe IV*, donde recoge un variado cuadro de los subtipos de este pasatiempo, que eran muchos (el juego del hombre, las pintas, la flor, siete y llevar, las pollas y la carteta entre otros). Su presencia en la literatura de la época es abundante, desde la mención del Guzmán de Alfarache a tres tipos de jugadores, según sus prácticas más habituales, hasta el estremés *Del juego del hombre* de Quiñones de Benavente, pasando por la misma poesía de Lope de Vega (sobre la literatura y los naipes resulta imprescindible el trabajo citado de Etienvre). Los naipes son símbolo del juego en un sentido amplio, especialmente de aquellos entretenimientos de suertes, mal considerados desde el punto de vista moral. Los distintos palos de la baraja soportan una carga significativa importante, ya que aluden al dinero, la bebida y otros vicios que se relacionan directamente con las desgracias provocadas por los adictos a esta práctica.



FIG. 8. COVARRUBIAS, S., *Emblemas morales*, Madrid, Luis Sánchez, 1610, II Centuria, emblema 68.

(en una ocasión se trata de una fórmula empleada en un juego), que serían entonces harto conocidos, lo cual va en consonancia con el contexto del que se toman las metáforas, la vida cotidiana. No se trata de una simple coincidencia, si tenemos en cuenta además que los lemas en español son los menos en la obra (lo mismo ocurre con el francés). La referencia culta, a Horacio (lib. 3, carminum, ode 24), se da sólo en el emblema con carácter disuasorio más claro, el veintisiete de la segunda centuria. Éste recoge la crítica contemporánea al autor hacia este tipo de entretenimientos.

A mediados del siglo XVII Andrés Mendo saca a la luz su *Príncipe perfecto y ministerios ajustados, documentos políticos y morales*, primero sin imágenes y en 1661 ya con grabados. No entraré en consideraciones de si lo que hace Mendo es plagiar a Solorzano Pereira (*Emblemata centum, regio politica*, Madrid, 1653) o si su versión española incluye aportaciones originales. Investigadores como Beatriz Antón han tratado este asunto con detalle. El documento cincuenta y tres<sup>22</sup> está dedicado a la constancia que debe tener el príncipe ante las adversidades de la fortuna. El

<sup>22</sup> MENDO, A., *Príncipe perfecto y ministerios ajustados, documentos políticos y morales*, Lyon, H. Boissat y G. Remeus, 1662, documento LIII, a través de <<http://rosaliadc.fi.udc.es/emblematica>> (10-5-2008).



emblema elegido toma el juego de las tablas<sup>23</sup> para significar el tema del texto. La *pictura* representa a dos reyes jugando a las tablas y el lema dicta «las circunstancias adversas han de ser soportadas y enmendadas». La glosa del mote bajo la *pictura* apuntala «sobrepóngase con constancia a la Fortuna, que se vence con arte, no con fuerza». El mote recoge, pues, la enseñanza que se explica ampliamente en la declaración. La elección del juego de las tablas para la *pictura* se corresponde con lo visto en el *Libro de los juegos* de Alfonso X. Las tablas simbolizan la prudencia, ya que en ellas el jugador está sometido a la suerte de los dados, pero tiene que hacer uso de la inteligencia para avanzar en la partida.



FIG. 9. MENDO, A., Príncipe perfecto y ministerios ajustados, documentos políticos y morales, Lyon, H. Boissat y G. Remeus, 1662, documento LIII.

La inclusión del emblema fue posterior a la primera redacción de la obra. En ella el caso de las tablas ya aparece al principio del texto, siguiendo a Lorenzo Ramírez de Prado y su obra *Tessera Legum*<sup>24</sup>. Mendo nos dice «son los sucesos los puntos del dado, que juega la Fortuna; y cuando son contrarios no se ha de caer de ánimo ni dar por perdido el juego, sino corregir con prudencia, consejo y constancia la adversidad». Con estos argumentos elabora el documento recurriendo en la declaración a otras comparaciones, la del piloto y su nave, por ejemplo, y a numerosos autores contemporáneos y clásicos. No aparece el juego en ningún momento desaprobado, sí en cierto modo el entretenimiento de los dados y, unido a ello, la actitud de quietud.

<sup>23</sup> Las reglas y los subtipos de este juego se encuentran bien explicados en el *Tratado* de Alfonso X. Es un juego antiguo que no cuenta con entrada en el *Tesoro de la lengua castellana o española* de Covarrubias.

<sup>24</sup> En la edición de 1662, que he consultado, leemos al margen *Tessera Legali*, pero el título debió de ser *Tessera Legum*, al menos así lo recoge ENTRAMBASAGUAS Y PEÑA, J., *Lope de Vega y los preceptistas aristotélicos*, Madrid, 1932, p. 288, a través de <<http://descargas.cervantesvirtual.com>> (4-5-2008).



nes confían en la Fortuna. Pero el pasatiempo de las tablas se nos presenta como ejemplar, sobre su tablero ensayan los reyes de la *pictura* cómo gobernar valiéndose de la industria para sortear los infortunios.

Francisco de Zárraga en el último tercio del siglo XVII recoge en su obra *Séneca juez de sí mismo* las veintitrés cuestiones presentadas por Baños de Velasco en *L. Anneo Séneca ilustrado en blasones políticos y morales y su impugnador impugnado de sí mismo*<sup>25</sup>. Lo hace con artículos siguiendo una estructura similar a la de Velasco. El artículo sexto<sup>26</sup> correspondiente a la cuestión del mismo número en Velasco versa sobre el justo medio que debe regir el ejercicio de la liberalidad y la generosidad. Zárraga emplea para esta cuestión distinto emblema que su antecesor, el primero se sirvió de una balanza sobre la que se vierte agua con el lema *Ne plus aut minus*, «ni más ni menos» y el segundo opta por acudir al juego de la pelota<sup>27</sup>. El mote dicta *Utrique consulendum* «a una y otra cosa hay que atender», en la *pictura* vemos dos manos, una en cada lateral, que juegan con una pelota de pequeño tamaño suspendida en el centro de la imagen. En ambos casos el epígrafe que resume el contenido reza: «Si ha de medir uno con su caudal las dádivas para hacer beneficios o si le obligan las leyes de generosidad a hacerlos, aunque sea con desemedras propias».

El desarrollo del motivo de la pelota es extenso en la declaración, que comienza con una defensa de la «recreación» para «alivio de los trabajos y penas». Zárraga declara que el juego de la pelota es «decente» y «honesto» y hace una serie de consideraciones técnicas, ya que se centra en cómo hacer los lanzamientos según nuestra fuerza y la del adversario, poniendo esto en paralelo con el dispendio de bienes: «lo mismo pasa en los beneficios, que ni se han de arrojar con prodigalidad, ni han de ser tan escasos, que parezcan miseria». Explica con ello la inclusión de la pelota para ilustrar el justo medio. La enseñanza se presenta de esta manera con

<sup>25</sup> BAÑOS, J. L., *Anneo Séneca ilustrado en blasones políticos y morales y su impugnador impugnado de sí mismo*, Madrid, Antonio de la Fuente, 1670, emblema 6, a través de <<http://rosaliadc.fi.udc.es/emblematica>> (4-5-2008).

<sup>26</sup> ZÁRRAGA, F., *Séneca juez de sí mismo*, Burgos, Juan de Viar, 1684, artículo VI, a través de <<http://rosaliadc.fi.udc.es/emblematica>> (4-5-2008).

<sup>27</sup> Rodrigo Caro, en la obra ya citada, recoge un discurso sobre el origen de la pelota en el cual se nombra como posibles inventores a los lacedemonios, a los lidios, a Piteo o a Namsiaca, hija del rey Alcinoos. Asimismo, recuerda los cuatro tipos de pelota que usaban griegos y latinos: el fuelle, el coryco, la pluma o follis y la trigonal. Añade a éstas la pelota pagánica y el harpasto. Covarrubias en el *Tesoro* hace mención de todas ellas en la entrada «pelota» y añade dos artículos más: uno para «chueca» y otro para «bola». De la primera nos da el origen de su nombre y da una breve descripción de cómo se juega con ella. En el caso de que su forma no fuese la esfera completa, sino de media bola recibía el nombre de rotilla o rotudilla. Finalmente, la bola sería aquella hecha de madera que se emplea para jugar a los bolos. A los jugadores del Siglo de Oro les extrañaban algunos antiguos modos de jugar usando los muslos, las espinillas o el pie. Era muy común usar la mano abierta, en el caso de la trigonal, y palas o raquetas en espacios amplios. En cuanto a la pelota grande o brazal a la que alude Picinelli en su inventario, se trata de un juego en el que la pelota es golpeada con un instrumento de madera encajado en el brazo. La técnica en la mayoría de los tipos de juego requería un empleo justo y medido de la fuerza, razón por la que ésta se convierte en símbolo de moderación.

83



SOBRE EL ARTICVLO VI.

*Si ha de medir vno con su caudal  
las dadiuas para hazer benefi-  
cios? O si le obligan las leyes de ge-  
nerosidad a hazerlos, aunque  
sea con de[m]edras  
propias?*

SENTENCIA.

**N**ecesita la humana flaqueza, asy  
para el aliuo de los trabajos, y pe-  
nas, como para la diuersion de oculos euy-  
da-

F 2

FIG. 10. ZÁRRAGA, F., Séneca juez de sí mismo, *Burgos, Juan de Viar, 1684, artículo VI.*

una comparación accesible para luego pasar a digresiones más profundas sobre la necesidad de ese medio prudente. Las fuentes que cita Zárrega a lo largo de la glosa son numerosas, las referentes a la pelota tienen como objetivo dignificar este juego.

Éste es un claro ejemplo de uso de un juego en un emblema con el fin de persuadir de lo positivo de una actitud, dándose la lógica relación entre juego bien considerado y fin persuasivo. La elección de la pelota nos lleva a una reflexión un poco más compleja que en el caso de la balanza utilizada por Baños de Velasco, pero igualmente efectiva. En Velasco la cantidad de las limosnas se representaba con el líquido vertido en la balanza, en Zárrega mediante la fuerza con que golpeamos la pelota, de manera que en las dos coyunturas debemos medirnos para no excedernos ni quedarnos cortos, es decir, debemos atender tanto a nuestro capital como a la obligación moral de las donaciones.

## CONCLUSIÓN

El presente análisis de este repertorio de emblemas supone un breve acercamiento a la función que los juegos tuvieron en la emblemática española. Hemos visto que su uso estuvo sujeto a los principios morales de la época, convirtiéndose en vehículos de difusión de la doctrina. La inicial división entre juegos valorados positivamente y juegos malditos condicionó en muchos casos dicho empleo suasorio, aunque, como

vimos, no siempre ocurre esto. El documento cincuenta y tres de Mendo constituye un claro ejemplo de juego bien considerado utilizado para ilustrar una virtud, sin embargo, el emblema cuarenta y dos de la primera centuria de Covarrubias parte de un juego de suertes pero no persigue la disuasión. Lo cotidiano de estos pasatiempos y la carga significativa de algunos hizo de ellos útiles elementos para la transmisión de recomendaciones éticas y dogmas.

