

El discurso ingenioso del loco fingido en *Los locos de Valencia* de Lope de Vega

ANA APARECIDA TEIXEIRA DE SOUZA
Universidade de São Paulo

Riassunto:

El objetivo de este artículo es poner de manifiesto las estrategias poéticas utilizadas por Lope de Vega en su comedia *Los locos de Valencia* (1590-1595), en la composición del lenguaje ingenioso utilizado por el loco fingido. Dicho discurso se basa específicamente en el juego del ajedrez. Para ello, se confronta el texto de la comedia con el referencial teórico que ofrecen los tratados de época sobre los juegos, los cuales presentan importantes referencias sobre los modelos socioculturales de los siglos XVI y XVII.

Abstract:

The aim of this article is to highlight the poetic strategies used by Lope de Vega in his comedy *Los locos de Valencia* (1590-1595), in the composition of witty language used by the fake crazy. This speech is based specifically on the game of chess. To do this, the text of the play is confronted with the theoretical framework provided by the treaties on games of the time, which have significant references to the social and cultural patterns of the sixteenth and seventeenth centuries.

El estudio de la obra dramática de Lope de Vega permite observar que el dramaturgo dedica parte de su producción teatral a la representación del universo de la locura. Para este artículo, se tiene en cuenta la comedia *Los locos de Valencia* (1590-1595), en la cual el dramaturgo español se dedica a la representación del loco simulado. En dicha comedia, el protagonista Floriano simula su locura con el fin de ingresar en el Hospital de los Inocentes de Valencia, como forma de escapar de la justicia, ya que suponía que había matado al príncipe Reinerio. A través del fingimiento, Floriano asume una nueva identidad, bajo el disfraz de Beltrán. Durante el periodo en el que se encuentra internado, aprovecha la situación para decirles unas cuantas verdades a los demás personajes, verdades que no podría pronunciar si no estuviera bajo la condición de loco declarado. Del mismo modo, se aprovecha de su disfraz para inventar una serie de discursos enigmáticos, muy propios de los locos dotados de agudeza¹. Al crear un lenguaje de difícil codificación, Floriano consigue mantener la máscara del loco fingido, haciendo que los demás personajes puedan admirarse de su *inventio*. Como ejemplo, se observa que, en el segundo acto de la comedia, Floriano se apropia del lenguaje del juego: en primer lugar, de los naipes y, en segundo lugar, del ajedrez. Es importante aclarar que este artículo sólo se ocupará del lenguaje utilizado en el juego de ajedrez, considerando que el de los naipes se estudiará en otro momento.

Para que se pueda comprender el significado del discurso ingenioso de Floriano, es necesario recordar que los juegos siempre formaron parte de la vida de los españoles de los siglos XVI y XVII. La recurrencia de los juegos en el ámbito social contribuye a la propagación de

¹ Lope de Vega, en su *Arte nuevo*, pone en evidencia la importancia del equívoco en la composición de un discurso de doble significado: "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" (2006: 149).

una serie de tratados moralizantes o filosóficos, que aportan reflexiones y directrices, en muchos casos con un sentido doctrinario, sobre el universo de los mismos, tales como *Remedio de jugadores*, de Pedro de Covarrubias (1519); *Tratado del juego* (1558), de Fray Francisco de Alcocer; *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* (1603), de Francisco de Luque Fajardo; *Tratados contra los juegos públicos* (1609), de Juan de Mariana, entre otros.

Los juegos fueron considerados como viciosos por muchos doctores de la Santa Iglesia Católica, pues, según los innumerables argumentos defendidos por ellos, muchos jugadores pasaban demasiadas horas ocupados en esta actividad, llegando al punto de olvidarse de las obligaciones para con la República, lo cual resultaba en perjuicio para el bien común. Alcocer, en su obra *Tratado del juego* (1558), refiere que

los gobernadores de las Repúblicas viendo que los hombres usaban mal de muchas cosas que ellas de suyo eran lícitas, las prohibieron a sus súbditos y de ello hicieron estatutos y leyes humanas deseando tener las Repúblicas bien ordenadas y disciplinadas y desterrados de ellas los vicios y viciosos. Y como una de las cosas acarreadoras de vicio y raíz de ellos, sea el juego excesivo y demasiado, prohibieron ciertas maneras de juegos, y que no se pudiese jugar más de hasta cierta cantidad (Alcocer, 1558: 2).

Eran consideradas viciosas aquellas personas que no sabían disfrutar de las recreaciones humanas, y pasaban días y noches jugando excesivamente en las casas de juego y en las tabernas. Estos jugadores adictos y habilidosos, como cuenta Juan de Zabaleta, en *El día de fiesta por la mañana en Madrid*, eran conocidos ya como tahúres, que juegan de modo compulsivo². En este sentido, Alcocer censura la postura de los tahúres, como los responsables de la diseminación del vicio del juego dentro de la República³. Sin embargo, había muchos otros doctores que defendían, hasta cierto punto, la práctica de los mismos en la sociedad, al tener en cuenta, a partir de lo que dice Santo Tomás de Aquino, que “el juego es necesario para la vida humana” (2004: 562). Alcocer confirma los argumentos presentados por el Doctor de la Iglesia al decir que “la recreación moderada y honesta es lícita y buena” (1558: 2), pues es una forma de recreo y descanso de las obligaciones y deberes fundamentales de la vida cotidiana. El tratadista advierte además que, para que la práctica del juego sea considerada una acción virtuosa, es necesario el uso de la moderación. Para ello, recuerda la ética aristotélica de la *eutrapelia*, que es la virtud que tiene como fin las acciones templadas, donde las acciones extremadas, sean para más o para menos, son consideradas como viciosas⁴.

En lo que se refiere específicamente al juego de ajedrez, se puede decir que, además de proporcionar momentos de placer y de pasatiempo, también era considerado en la época como un juego cortesano, ya que pertenece al grupo de los juegos que consisten, según Alcocer (1558: 27), en ciencia e industria humana, debido al uso de una estrategia, que está regulada por una ciencia y por el uso del intelecto. Pedro de Covarrubias comparte la misma opinión, pues pone en evidencia que el juego de ajedrez “es juego de ingenio y de industria provechoso no sólo

² Zabaleta (1754a: 93) relata que, debido al vicio, esos jugadores están cometiendo algún tipo de error: “porque si ganan, juegan porque ganaron; y si pierden, porque perdieron. Porque perdió, o porque ganó la noche antes, se levanta el Tahúr, no sólo con gana, sino con prisa; no sólo con prisa, sino con ansia de ir a la casa de juego”.

³ “Como lo hacen los tahúres y jugadores que días y noches ocupan en juegos. Esto cualquiera de los jugadores y de ellos que están presentes a los juegos lo verá claramente si con un poco de atención considerare lo que acaece en los juegos, y lo que hacen los viciosos en jugar continuamente” (Alcocer, 1558: 6).

⁴ Según Aristóteles (2008: 85-86), en su *Ética a Nicómaco*, la virtud es “un estado electivo que se encuentra en la condición media relativa a nosotros, el cual se define con la definición con que lo definiría un hombre sensato. Y es una mediedad entre dos vicios: el uno por exceso, el otro por defecto. Y lo es por el hecho de que los unos se quedan cortos y los otros exceden lo conveniente tanto en las afecciones como en las acciones, mientras que la virtud encuentra y elige el término medio”.

para huir del tedioso y triste ocio: más también para contemplar lo que significa y tomar aviso” y, más adelante, concluye que “este pasatiempo no es sino para los muy ociosos ingenios por redimir de los malos pensamientos o para los congojados que desean desafiar la mente de algún gran cuidado que les da pena y trabajo” (1543: X-XIII). Ahora, echándole un vistazo a la sociedad cortesana, se ve con Baldassarre Castiglione, a través de *El cortesano* (1528), que el juego de ajedrez lo juegan mucho en las cortes los reyes, príncipes y cortesanos ya que se trata de un juego discreto: “que es un gentil y agudo juego y un buen pasatiempo” (Castiglione, 1994: 251). De ese modo, era considerado como un juego tranquilo y nada vicioso (Deleito y Piñuela, 1989: 191), muy diferente del de los naipes, por ejemplo, que era considerado como un juego vicioso, pues no dependía casi nada del ingenio, sino sólo de la fortuna. Por ese y otros motivos, los naipes eran lo más conocido y lo más practicado por todas las capas sociales (Sanz Ayán, 2005: 214-215; Chamorro Fernández, 2005: 12).

Se puede decir que Floriano, cuando incorpora en su discurso el lenguaje del juego de ajedrez, se muestra como un perfecto discreto. Es importante tener en cuenta que en los siglos XVI y XVII había una valoración acentuada del hombre racional, que es, de acuerdo con las definiciones de João Adolfo Hansen (1996: 79), aquel que posee el control de sí propio y de sus acciones y por ello tiene la capacidad de producir apariencias adecuadas porque tiene el juicio. En el caso en cuestión, Floriano produce la imagen de un loco agudo, toda vez que se trata de un personaje que representa el papel del discreto. Hansen (1996: 86) pone en evidencia, además, que sólo el discreto es capaz de fingir la falta de ingenio y prudencia o la vulgaridad y la locura.


En lo que se refiere a la representación de la locura fingida, es importante aclarar que Floriano interpreta el modelo del loco agudo, justamente porque, como un discreto, compone una serie de discursos enigmáticos. Para que se pueda comprender el recurso adoptado por Floriano, conviene tomar como referencia lo que dice el preceptista Emanuele Tesauro, en *Il Cannocchiale Aristotelico* (1654), más específicamente en el capítulo titulado “Agudezas Humanas”, sobre el tipo de loco dotado de agudeza y también sobre las agudezas de la locura. Según sus consideraciones, algunos locos podían ser considerados más ingeniosos que muchos cuerdos, pues son propensos a fabricar en sus fantasías metáforas jocosas y símbolos agudos. Teniendo en cuenta la Retórica, Tesauro dice que la locura “no es otra cosa que metáfora, que toma una cosa por otra” (1974: 80), lo que contribuye a que los locos puedan establecer diversas relaciones entre cosas distantes, formando agudezas inesperadas⁵. Esto se debe a la capacidad de este tipo de loco de poseer, en primer lugar, la perspicacia que “penetra las más lejanas y menudas circunstancias de cualquier sujeto” y, en segundo lugar, la versatilidad, que

velozmente junta todas estas circunstancias entre ellas; o con el sujeto las anuda, o divide; y las aumenta, o disminuye: deduce la una de la otra, señala la una por la otra, y con maravillosa destreza pone la una en lugar de la otra (Tesauro, 1741: 70).

⁵ Tesauro relata una serie de casos de locos extravagantes que establecieron una relación intrínseca entre lo que decían y hacían con sus propias locuras, destacándose, como ejemplo, la historia de un loco que, en su fantasía “se imprimió de la imagen de una gran tinaja de tierra, que había visto; y entrándole el frenesí de que él era aquella tinaja, cuando pasaba gente, gritaba diciendo: *Ve de lado para que no me quiebres, porque yo soy la tinaja*: ni se atrebría a caminar, ni a echarse, sino puesto derecho sobre los pies, con las manos sobre las caderas, parecía una tinaja con asas; y como tinaja, estrañamente amaba el vino, y decía: *Llenemos la tinaja, para que enjuta no haga moho*” (Tesauro, 1741: 80-81). Es importante tener en cuenta que el preceptista compara el ingenio de este tipo de loco al ingenio sutil de los Poetas y de los Matemáticos.

Es justamente esto lo que hace Floriano, pues, al asumir la máscara de la locura simulada, actúa como si fuese un loco, en los términos de Tesouro, de “bellísimo ingenio”, que le permite componer un discurso metafórico, basado en el juego de ajedrez, como se puede comprobar en el fragmento que se muestra a continuación:

FLORIANO


 Mi señora,
 juego al ajedrez agora
 porque es un juego discreto.
 Un rey con dos mil peones,
 siendo un caballero pobre,
 me persigue hasta que cobre
 su venganza en mis traiciones.
 Hoy me ha venido a buscar
 a aquesta casa un alfil,
 que con un jaque sutil
 un mate me quiere dar;
 y porque en mi mal se alegra,
 ya de matarme resuelto,
 de pieza blanca me he vuelto,
 como veis, en pieza negra.
 (Vega, 2003: 233-234)

Floriano, cuando hace mención del juego de ajedrez, le demuestra a Erifila, la dama de quien está enamorado, que sus acciones siguen una estrategia que mantiene suspendida la máscara de la locura fingida. Como se trata de un lenguaje enigmático, Floriano lo dice todo por medio de metáforas. Se trata de un recurso discursivo pertinente para dicha ocasión, pues, de acuerdo con João Adolfo Hansen (2000: 324), el juego de ajedrez puede compararse a las metáforas, ya que ambos poseen reglas rígidas enmarcadas por convenciones. En este sentido, se puede pensar que los personajes – del mismo modo que Lope de Vega y su público – compartían las reglas del juego de ajedrez, es decir, el valor de las piezas y de los posibles movimientos que hacen en el tablero, considerando que cada movimiento, conforme a lo señalado por Hansen (2000: 324), es agudo e imprevisto. Este conocimiento compartido es el que permite que haya una composición de un lenguaje enigmático y, claro, también su posible descodificación. Según Hélène Tropé (2003: 233, n. 1603), en las notas explicativas de *Los locos de Valencia*, se comenta que Floriano relaciona metafóricamente a los personajes de la trama con las piezas del juego de ajedrez: rey, alfil, caballo, peones. Para comprender cómo se establece tal relación, es importante tener en cuenta lo que dice Pedro de Covarrubias, en su tratado “Del juego del ajedrez”, en el cual explica cómo funciona éste. Además, compara el significado de las piezas del juego con la propia jerarquía social de la época, “donde cada persona, sea ésta peón, caballero, rey, reina, reconoce su función y hace su papel en la vida” (Pérez, 1981: 139). De acuerdo con las relaciones establecidas en la obra, se puede decir que el tratadista tiene como referencia la organización de la política de la razón del Estado⁶ para componer

⁶ Giovanni Botero, en su obra *Della Ragione di Stato* (1588) explica que “ragione di Stato si è notizia de’ mezzi atti a fondare, conservare e ampliare un dominio. Egli è vero che, sebbene assolutamente parlando, ella si stende alle tre parti sudette, nondimeno pare che più strettamente abbracci la conservazione che l’altre, e dell’altre due più l’ampliacione che la fondazione. E la causa si è perché la ragione di Stato suppone il Principe e lo Stato, che non suppone, anzi precede affatto, la fondazione, come è manifesto, e l’ampliacione in parte precede. Ma l’arte del fondare e dell’ampliare è l’istessa, perché chi amplia giudiziosamente ha da fondare quel che amplia e da fermarvi bene il piede” (Botero, 2009: 7). Para Hansen (2006: 136), se trata de una política cuyo objetivo es la manutención de la unidad interna del reino, comprendido como un cuerpo de ordenes y estamentos fuertemente jerarquizado,

metafóricamente las mencionadas relaciones⁷. Lo mismo ocurre en dicha comedia, a partir del discurso metafórico de Floriano. La primera relación metafórica de Floriano gira alrededor de su posición en el juego, pues, de acuerdo con sus argumentos, su situación no es muy favorable, considerando que hay “un rey con mil peones” mientras que él, en ese “juego discreto”, no era más que un “caballero pobre”, ya que no posee ningún ejército a su favor. Sobre este aspecto, describe Pedro de Covarrubias (1543: XII) que el rey es la pieza más importante del juego de ajedrez, de la misma manera que en la vida social, por lo tanto, “su vida vale por mil”. El tratadista expone, tal como en diversas otras doctrinas políticas de su tiempo, la imagen del cuerpo humano natural para pensar en la organización de la sociedad de aquellos tiempos, donde cada miembro y/o parte del cuerpo corresponde a un determinado estamento social. En el caso específico del monarca, dice que “el rey es en el reino la cabeza o el corazón en el cuerpo del animal” (Covarrubias, 1543: XII), o sea, el rey está ubicado en la parte más alta de la jerarquía social. Esta analogía puede aclarar la metáfora utilizada por Floriano, pues jerárquicamente él se encuentra en la capa social inferior, lo cual limita su movimiento. Esto se debe al hecho de que Floriano representa en la comedia el papel de caballero que, conforme a las explicaciones de Pedro de Covarrubias, “al principio no tienen tanto lugar donde saltar como después de salidos adelante” (1543: XII-XIII). De esa manera, Floriano demuestra su desventaja al decirle a Erifila que está a punto de recibir un ataque final, el cual será ejecutado por un alfil que metafóricamente puede asumir el papel de juez, considerando que en este juego de la vida, le corresponde a éste la función de juzgar de forma recta y sabia⁸. En el caso en cuestión, el alfil surge en escena para prender al asesino del príncipe Reinerio. Llevando en consideración las reglas del ajedrez, en la situación de jaque la posibilidad de huida disminuye mucho, lo cual deja implícito el posible término del juego y, como no podría ser de otra forma, la derrota del adversario. Cuando Floriano se ve arrinconado en tal situación, no encuentra otra solución que ocultar su propia fisonomía. Así le explica a Erifila el motivo por el cual entra en escena con la cara tiznada, conforme a su justificación metafórica: “de pieza blanca me he vuelto, / como veis, en pieza negra”. Floriano, en estos versos, compone una antítesis entre blanco *versus* negro y, a su vez, conforme a lo que señala Hélène Tropé (2003: 233, n. 1603), una oposición entre las connotaciones que los colores poseen: honradez e inocencia en oposición a pesadumbre, culpabilidad y oscuridad. Del mismo modo, se puede establecer una correspondencia intrínseca a las estrategias utilizadas en el juego de ajedrez⁹, pues, según Pedro de Covarrubias, “la manera de saltar de blanca en prieta y de prieta en blanca: significa las celas y los engaños que en la justa guerra se deben y pueden hacer” (1543: XIII). Se trata de una situación muy similar a la de Floriano, pues, como se ha visto en el fragmento analizado, demuestra que su vida está llena de inconstancias, llena de sorpresas, sean buenas o no. Tal

asegurando su soberanía contra los enemigos externos.

⁷ Pedro de Covarrubias, después de establecer una analogía entre las piezas del ajedrez y el papel social de cada uno, concluye que “será ordenado el reino ocupándose cada uno en lo que conviene, y no entrometiéndose en lo ajeno” (1543: XII), es decir, cada uno debe mantener el decoro de acuerdo con la propia posición social, como medio de lograr el bien común.

⁸ Según Pedro de Covarrubias, “en los arfiles se entienden los jueces. Y porque hay dos diferencias de pleitos y causas: unas son civiles acerca de las posesiones y otros bienes, otras son criminales: está un arfil en la blanca para las primeras y otro en la negra para [las] segundas” (1543: XI).

⁹ Además, se puede establecer una conexión más amplia, en lo que se refiere al significado de los colores de las piezas del ajedrez (blanco *versus* negro), con la propia práctica de los juegos en el ámbito social del siglo XVII, conforme el discurso metafórico de Juan de Zabaleta: “En las Casas de Juego llaman a los nuevos blancos, porque entran cándidos. De los que han cursado algún tiempo, dicen que son negros como la pez. Lo que aprendieron allí, les quitó la blancura de la sinceridad. Negros han quedado con las malicias, sin inocencia con las falsedades. Aquí es la Fuente Sibara, a pocos sorbos de garito queda negro el que llegó blanco: se hace el que llegó cándido, taimado y vicioso” (1754b: 52-53).

afirmación puede comprobarse cuando el personaje describe la vida como si fuera un juego de ajedrez, en los versos en los que dice que uno puede ser “una pieza blanca ayer” y “negra mañana”¹⁰. En este sentido, demuestra al público ser muy consciente de su posición ante el supuesto delito que había cometido contra el príncipe Reinerio, lo cual podría perfectamente justificar la simulación de la locura.

A modo de conclusión, se puede decir que Lope de Vega, en *Los locos de Valencia*, va más allá de hacer una simple representación social del juego. El dramaturgo se apropia del carácter lúdico del juego para componer una serie de metáforas agudas y juegos verbales. Es importante tener en cuenta que no es solamente Lope quien adopta esta práctica discursiva, sino muchos de sus contemporáneos, como es el caso de Luis Quiñones de Benavente, con la obra *El juego del hombre* (Chamorro Fernández, 2005: 29-30). El procedimiento utilizado por estos autores es posible cuando se tiene en consideración, a partir de los estudios de Jean-Pierre Étienvre (1990: 133), que toda “poesía es juego”¹¹, lo cual abre la posibilidad, en dicha comedia, de llevar a cabo un juego retórico, donde el lenguaje tenga significados cifrados, que sólo pueda interpretar la gente que domina el juego allí establecido.

Bibliografía

- ALCOCER, Fray Francisco de (1558) *Tratado del juego*, Salamanca, Andrea de Portonarijs.
- AQUINO, Tomás de (1994) *Suma de teología IV. Parte II-II(b)*, ed. dirigida por los Regentes de Estudios de las Provincias Dominicanas en España, Madrid, Biblioteca de Autores Cristianos.
- ARISTÓTELES (2008) *Ética a Nicómaco*, trad. de José Luis Calvo Martínez, Madrid, Alianza.
- BOTERO, Giovanni (2009) *La Ragion di Stato*, ed. de Chiara Continisio, Roma, Donzelli.
- CASTIGLIONE, Baldassare (1994) *El cortesano*, ed. de Mario Pozzi, trad. de Juan Boscán, Madrid, Cátedra.
- CHAMORRO FERNÁNDEZ, María Inés (2005), *Léxico del naipe del Siglo de Oro*, Gijón, Trea.
- COVARRUBIAS, Pedro de (1543) “Del juego del ajedrez”, en *Remedio de jugadores*, Salamanca, Juan de Junta.
- DELEITO Y PIÑUELA José (1989) *La mala vida en la España de Felipe IV*, Madrid, Alianza.
- ÉTIENVRE, Jean-Pierre (1990) *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe. Siglos XVI-XVIII*, Londres, Tamesis.
- HANSEN, João Adolfo (2000) “A retórica da agudeza”, *Letras Clássicas*, 4, pp. 317-342.
- (1996) “O Discreto” en Adauto Novaes, ed., *Libertinos libertários*, São Paulo, MIC-FUNARTE / Companhia das Letras, pp. 77-102.
- PERÉZ, Louis C. (1981) “Con relación a los naipes en el teatro del XVII”, *Bulletin of the Comediantes*, 2, 33, pp. 139-147.

¹⁰ Dice Floriano: “(¡Bueno vengo esta vez / con la máscara fingida; / bien parece que esta vida / es un juego de ajedrez! / ¡Oh, cómo es mudable y vana! / Y échase en esto de ver / que una pieza blanca ayer, / puede ser negra mañana.)”(Vega, 2003: 233).

¹¹ Explica el investigador que la poesía puede ser considerada como juego, una vez que “la norma del verso se yuxtapone a la fantasía de las imágenes, corriendo parejas a la métrica” (Étienvre, 1990: 133).

SANZ AYÁN, Carmen (1994) "Fiestas, diversiones, juegos y espectáculos" en José N. Alcalá-Zamora, dir., *La vida cotidiana en la España de Velázquez*, Madrid, Temas de Hoy, pp. 193-215.

TESAURO, Emanuele (1741) *Cannocchiale Aristotelico: esto es, anteojo de larga vista, o idea de la agudeza, e ingeniosa locución*, Tomo I, trad. de Fray Miguel de Sequeyros, Madrid, Antonio Marín.

VEGA, Lope de (2006) *Arte nuevo de hacer comedias*, ed. de Enrique García Santo-Tomás, Madrid, Cátedra.

——— (2003) *Los locos de Valencia*, ed. de Hélène Tropé, Madrid, Castalia.

ZABALETA, Juan de (1754a) *El día de fiesta por la mañana en Madrid*, Madrid, Juan de San Martín.

——— (1754b) *El día de fiesta por la tarde en Madrid*, Madrid, Juan de San Martín.

