

FUNCIÓN DEL JUEGO DE NAIPES EN LA CREACIÓN DE TIPOS POPULARES EN LA PARODIA TEATRAL¹

Víctor Manuel PELÁEZ PÉREZ

Universidad de Alicante

1. ACTIVIDADES LÚDICAS Y LITERATURA

Plantear la relación entre una actividad lúdica, como el juego de naipes, y una manifestación literaria determinada, la parodia teatral, requiere una somera justificación que garantice la relevancia de los objetivos y de las conclusiones de la presente investigación. No es, sin duda, un tema que haya sido objeto de reflexión en la historia literaria y, más en concreto, en la teatral; de hecho, ha resultado complicado localizar alguna referencia bibliográfica que afrontase dicha problemática desde un régimen de exclusividad. Y pensamos que los motivos de esta situación de vacío bibliográfico parten de una base común: el enfoque trivial desde el que se ha planteado la presencia de actividades lúdicas en manifestaciones artísticas, en general, y literarias, en particular.

La aparición del volumen de Jean-Pierre Étienne, *Márgenes literarios del juego: una poética del naipe. Siglos XVI-XVIII*² (1990),

¹ Este trabajo se enmarca en el proyecto de investigación *La parodia teatral en España*, becado por la Generalitat Valenciana. Parte de sus resultados se pueden consultar en el portal temático homónimo, publicado en www.cervantesvirtual.com.

² En realidad se trata de una recopilación de nueve trabajos suyos aparecidos a lo largo de un amplio período (1978-1986): «El juego como lenguaje en la poesía de la Edad de Oro», «Paciencia y barajar: Cervantes, los naipes y la burla», «Naipes a lo

nos hizo pensar que el estado de las investigaciones acerca de esta relación entre literatura y juego podía experimentar un fuerte impulso, porque el autor plantea múltiples vías de profundización en el campo analizado. No obstante, la realidad ha sido otra muy diferente. Si Étienvre partía de un vacío bibliográfico, pues no había investigaciones exclusivas sobre la materia, nosotros ahora partimos de su trabajo, porque desde su publicación en 1990 no ha aparecido ningún estudio especializado que afrontase alguna de las vías de análisis que el volumen citado expuso.

Si bien la referencia de Étienvre es fundamental, porque demuestra la importancia que los juegos de cartas tienen en la literatura y elimina el prejuicio de que los naipes sean una actividad lúdica vinculada con la comicidad de disparate, en nuestra investigación hemos partido de unas bases muy diferentes. El estudioso francés presenta una poética del naipе descriptiva, en la que se aproxima al motivo naipesco, polisémico y plurifuncional, como fuente de elaboración de temas tan inesperados como el amor, la sátira, la política, la guerra e, incluso, Dios y sus santos, y como recurso de expresividad del texto. Pero, desde nuestra perspectiva, una aproximación descriptiva en estos términos no da cuenta de la totalidad de posibilidades que genera la presencia de los juegos de cartas en la literatura. Aceptamos la «metáfora naipesca» como realidad literaria, si bien hemos de manifestar que son posibles otras funciones, más interesantes desde la óptica de la creación literaria. Nuestro interés se centrará, por tanto, no en una aproximación descriptiva, sino en un análisis en términos estructurales y funcionales, a partir del cual valoremos la presencia de los juegos de naipes como recurso de creación literaria e identifiquemos las

divino. Textos literarios y folclóricos», «Entremeses y bailes naipescos del siglo XVII», «Juegos del hombre *a lo político* en tiempos de Carlos II», «Guerra y juego. Visión lúdica de la guerra a principios del siglo XVIII en España», «Campana de Marte y mesa de la Fortuna. La guerra de Sucesión de España a través de un juego de rentoy», «Sobre el juego como metáfora política. A propósito de algunos textos de propaganda monárquica difundidos en España al advenimiento de los Borbones» y «Lecturas de la baraja».

diferentes funciones que en el seno de la obra poética posibilita dicha presencia³.

Desde la perspectiva estructural y funcional que ahora nos interesa, poco se ha dicho sobre esta particular problemática. Las reflexiones que parten del campo de la historia literaria, siempre enmarcadas en una línea reflexiva más genérica, tienden a simplificar la relevancia de la presencia de las actividades lúdicas en literatura. Solamente le atribuyen como únicas funciones:

a/ bien el guiño de empatía hacia el receptor (lector y / o espectador), que reconoce en el discurso literario una actividad popular cotidiana a la que siente cierto apego⁴;

b/ bien una función meramente estructural, como recurso que contribuye a la presentación de ambientes costumbristas o realistas⁵.

Ambas funciones pueden aparecer, como es lógico, coexistentes en un mismo discurso, porque, dadas sus diferentes naturalezas, responden a principios compatibles. No obstante, estimamos insuficiente, que no errónea, esta propuesta, porque no da cuenta de la extensión y relevancia de las funciones que las actividades lúdicas son capaces de desarrollar en el marco del discurso literario. Quizás la clave de esta propuesta simplista parta, a su vez, del corpus manejado, puesto que esas actividades, a tenor de sus características, son más aptas para unos determinados géneros en tanto en cuanto se avienen a

³ Pensemos también que nuestro corpus analizado abarca el período de 1842-1918, mientras que el de Étienvre se extiende a través de los siglos XVI, XVII y principios del XVIII. De aquí nacen obligadas diferencias, que nos imponen cierto distanciamiento de los postulados del hispanista francés.

⁴ A esa apelación al público, mediante la teatralización de sus aficiones, aludía ya Cotarelo y Mori en *Historia de la zarzuela, o sea el drama lírico en España desde su origen hasta fines del siglo XIX* (Madrid, Tipografía de Archivos, 1934). Es una función que recoge, desde una perspectiva estructural, no enfocada a ningún tema concreto, Serge Salaün en «El género chico o los mecanismos de un pacto cultural», en AAVV., *El teatro menor en España a partir del siglo XVI* (Madrid, CSIC, 1983, pp. 251-261).

⁵ A esta función hace referencia, por ejemplo, Rafael Balbín en su edición del drama romántico del Duque de Rivas *Don Álvaro o la fuerza del sino* (Madrid, Castalia, 1995).

la expresión de sus contenidos. Y, obviamente, la parodia teatral, como género lúdico que es, aporta un marco eficaz para que las actividades de juego ocupen, desde un punto de vista funcional, un espacio destacado. Pero, al igual que sucede con la relación de las actividades lúdicas y la literatura, la investigación de la parodia teatral avanza por cauces pedregosos, como consecuencia de múltiples prejuicios de diversa índole en los que aquí es imposible detenerse⁶.

Por ello, de modo abreviado, afirmamos que, a partir del corpus relativamente escaso que los investigadores han manejado y de las soluciones aportadas hasta la fecha, la situación actual de la investigación sobre la relación de las actividades lúdicas y la literatura, en concreto el teatro, permanece en los umbrales de la reflexión genérica, simplificadora, a excepción del volumen citado del hispanista francés. Son múltiples las funciones que la presencia de juegos puede propiciar en el seno de una manifestación literaria, según hemos advertido después de trabajar un vasto corpus de parodia teatral. En dicho corpus la presencia de los juegos de naipes es frecuente y, como justificaremos, traspasa las genéricas funciones a las que arriba habíamos aludido.

En el desarrollo del presente artículo, en consecuencia, nos marcamos como objetivos la fijación de las funciones que los juegos de naipes son capaces de expresar en el marco de una concepción espectacular del género paródico, a fin de justificar la omnipresencia de esta actividad lúdica en dicha modalidad discursiva y calibrar su justa relevancia; y, en concreto, nos proponemos determinar cuál es la función del juego de naipes en la creación de tipos populares, como función más destacada en el discurso paródico. De ello pasamos a ocuparnos en los próximos epígrafes.

⁶ Señalemos que un prejuicio común que ha afectado tanto al estudio de la parodia como al de la relación entre juegos de cartas y literatura es la consideración de lo lúdico como jocoso y chocarrero. No hay nada en la noción de lúdico que nos lleve a la idea de risa fácil y comicidad burda. Debemos desterrar la falsa antítesis juego / seriedad, porque el juego, como actitud y actividad, debe entenderse en términos de entretenimiento neutro, en el que hay libertades y reglas. Será cada manifestación concreta la que determine el sentido del proceso lúdico.

2. JUEGOS DE NAIPES Y PARODIA TEATRAL

En primer lugar, nos vemos obligados a precisar la noción de parodia teatral con la que aquí operamos, porque no todas las manifestaciones paródicas son tan propensas a la presentación de actividades lúdicas, en este caso los juegos de naipes, como recurso funcional, a pesar de que la naturaleza lúdica sea el elemento común del género paródico. Es evidente que sólo existe una definición del género, que debe englobar a la totalidad de concreciones paródicas, a pesar de la dificultad que ello conlleva como consecuencia de la naturaleza tan heterogénea de dichas concreciones. Esa definición apuntaría a la idea de parodia teatral como juego poético de recreación metateatral consciente, voluntario, directo y explícito, que presenta un posicionamiento ante un identificable subtexto, cuyo discurso deviene traducido a un nuevo lenguaje. Pero en este proceso de traducción radica la heterogeneidad de las manifestaciones dramáticas paródicas, porque los autores disponen de una variada serie de técnicas que, unida a la indeterminación formal del género, posibilita resultados muy dispares, aunque coincidentes en los rasgos de esa definición genérica propuesta.

En nuestro caso debemos especificar que nos atenderemos a parodias que, formalmente, se acogen a fórmulas de teatro breve, concretadas en sainetes, juguetes, zarzuelas y operetas; y, temáticamente, presentan una naturaleza cómica, en ocasiones rayando en lo bufo y grotesco, como expresión radical, aunque frecuente, de las posibilidades de toda actividad lúdica. Ésa es la realidad paródica más común del corpus teatral manejado, que situamos entre 1842 y 1918. No obstante, enfatizamos que esa realidad no es la paródica de ese período, en el que todas las posibilidades de manifestación paródica tienen cabida, sino que sólo se erige en la concreción más frecuente por una serie de motivos teatrales y extrateatrales.

A partir de esta concepción de parodia, resulta comprensible la proliferación de los juegos de naipes en sus manifestaciones

dramáticas⁷. En éstas priman los valores de la cultura de la «plaza pública», en términos de Bajtin (1987), que encuentran una vía de expresión eficaz en las producciones literario-poéticas de la estética de la risa, con la que las concreciones paródicas mantienen cierta similitud: manifiestan una idea de libertad sustentada en la libre expresión de valores próximos a los existentes en la sociedad receptora del discurso. Aunque en el siglo XIX los valores de la plaza pública que la literatura recoge no parten directamente de la realidad sociocultural sino que responden a simples artificios literarios, que proceden de la literatura clásica y renacentista, no dejan de ser expresión de una filosofía popular, que recoge aquellos valores aún predominantes en el subconsciente humano, a modo de instintos, o, incluso, en sus pensamientos más superficiales, cotidianamente compartidos. Así entendemos que los parodistas construyan en sus manifestaciones dramáticas espacios de libertad a partir de la libre expresión de aspectos de la vida cotidiana como la exaltación de los placeres de la buena comida, la plasmación del gusto por la bebida alcohólica, la apología de la vida como fuente de placeres, la mirada risible hacia la muerte y, por supuesto, la recreación de actividades lúdicas, entre las que el juego de naipes ocupa un lugar preferencial⁸.

El juego de naipes, por tanto, desempeña una función principal en las manifestaciones paródicas del corpus acotado: transmitir los valores de la cultura de la plaza pública. Su presencia sirve para

⁷ No pensemos de ningún modo que se trata de un fenómeno privativo del teatro así caracterizado. Se da en todo tipo de textos y con una amplia gama de posibles funciones. No obstante, el corpus acotado, como consecuencia de sus características, y sobre todo de la concepción lúdica que comparten, enriquece nuestra formulación sobre la presencia teatral del naipe como elemento estructural y funcional.

⁸ Que el fenómeno de las cartas gozaba de una fuerte estima social lo confirman, aparte de las múltiples referencias que encontramos en literatura, las decenas de manuales que durante la segunda mitad del siglo XIX y todo el siglo XX han surgido en torno a los juegos de naipes más frecuentes. Resulta interesante la publicación de Vicente Viñola, *Manual teórico-práctico científico, literario, artístico, alegórico para inteligencia de los jugadores a los naipes, ilustrados, simbólicos, por medio de barajas mistológicas en sustitución de las comunes* (Barcelona, R. Pujol, 1901), en la que se resaltan las dotes de inteligencia y conocimiento que requiere la práctica del juego de cartas, con objeto de desterrar la idea del juego como vano pasatiempo.

construir un espacio lúdico, apropiado en el marco de la parodia como actividad y actitud lúdicas, en el que priman los siguientes valores:

a/ la libertad: como actividad lúdica, de carácter ocioso, representa la ausencia de obligaciones, la evasión de la férrea estructura social jerarquizada en opresores y oprimidos;

b/ el control: los jugadores controlan sus acciones individualmente, con libertad de movimientos, a partir de unas determinadas convenciones, de modo que ellos mismos se erigen en protagonistas de ese espacio lúdico;

c/ la ilusión: es un espacio dominado por la posibilidad de triunfo sobre el resto de jugadores, en el que la idea de reto supone un factor de ilusión;

d/ la liberación: es el espacio de los impulsos y sentimientos, de pasiones exaltadas, de posibles transgresiones;

e/ la diversión: existe el juego porque los hombres necesitan diversión y entretenimiento;

f/ la colaboración y complicidad: el juego de naipes ejerce de instrumento eficaz de socialización, porque requiere la presencia de al menos dos participantes⁹, cuya actuación desarrolle los valores mencionados del espacio lúdico.

Resulta, en consecuencia, innegable el valor de la presencia de los juegos de naipes en las manifestaciones de parodia teatral, porque éstos contribuyen a expresar valores que el público dominante¹⁰ acoge

⁹ Es significativo a este respecto que, a pesar de existir juegos de naipes orientados a la práctica individual, en ningún caso los hemos encontrado en el corpus de parodia teatral acotado para la presente investigación. Todos los juegos registrados (el mus, el tute, el siete y medio, el tresillo, el cané y el monte) desarrollan la dimensión social, de modo que son más efectivos para alcanzar el éxito de su función de transmisión de valores.

¹⁰ Recordemos el proceso de apertura de públicos que experimenta el teatro durante el siglo XIX como resultado de la ampliación de la oferta de títulos y de la reducción de precios de las entradas.

como propios, ya que estos juegos no eran una referencia extraña para los destinatarios del discurso teatral¹¹, cuyo alcance resultaba mayor cuanto más accesible era, produciendo de modo espontáneo esa complicidad que, a su vez, recordemos, era elemento indispensable del juego. Dicho público experimenta una satisfacción emocional doble, como consecuencia de su participación activa en dos actividades lúdicas:

a/ por un lado, participa en un acto paródico, del que es plenamente consciente. Es una actividad lúdica, ya que presenta un juego metateatral en el escenario en el que, a partir de las pruebas explícitas que los autores aportan en la construcción paródica, el público debe reconocer el subtexto remedado. De esta actividad se obtiene una satisfacción emocional en la medida en que el espectador y / o lector se implique lúdicamente, respondiendo a la actitud del parodista, colabore en el acto de comunicación e identifique las transgresiones que la versión paródica ha introducido respecto de la original;

b/ por otro lado, en el marco genérico de una actividad y actitud lúdicas, como la parodia teatral, asiste a la presentación de una serie de actividades de juego específicas que coadyuvan a la creación de dicho marco genérico y que, individualmente, aportan unos determinados valores, que predominan en el espacio lúdico concreto en que se desarrolla la actividad. En nuestro caso, la actividad específica es el juego de naipes, que además de adecuarse eficazmente a la naturaleza lúdica del género paródico, construye su propio espacio axiológico, dominado por los valores arriba señalados, con cuya identificación recibe el público su segunda satisfacción emocional.

Por tanto, a partir de lo dicho, podemos ampliar y concretar las funciones que la presencia de los juegos de naipes implican en las manifestaciones de parodia teatral. Éstos contribuyen a crear la atmósfera lúdica del género paródico y, como transmisores de los

¹¹ No sucedería lo mismo si el discurso fuera actual, porque el lenguaje del naipes, como señala Étienvre, se ha perdido casi por completo, como consecuencia, entre muchas otras, de la diversificación y profunda renovación de las actividades lúdicas en la actualidad.

valores de la cultura de la plaza pública, construyen un espacio específico en el que privan la libertad, el control, la ilusión, la liberación, la diversión y la dimensión social, con la finalidad de producir la satisfacción emocional del espectador y / o lector, que intuitivamente reconoce esos valores a los que siente un natural apego y que ha podido experimentar con su participación ocasional, o cotidiana, en dicha actividad lúdica.

No acaba aquí, sin embargo, la relación de funciones posibles que los juegos de naipes generan en el marco de la parodia teatral. Existe una función de carácter estructural, que consiste, como indicamos en el primer apartado, en entender la presencia de los juegos de cartas como introducción de pasajes costumbristas que contribuyan a expresar la naturaleza de la pieza teatral. Zarzuelas y sainetes paródicos recrean con frecuencia ambientes costumbristas, que por serlo parodian el ambiente del subtexto, mediante la puesta en escena de personajes que, sin otra ocupación, juegan partidas de cartas. Sin embargo, no nos interesa esta función en su sentido estructural, porque puede aparecer igualmente en sainetes y zarzuelas no paródicos, no siendo, por tanto, distintivo del género; además, como vimos, esta función sí ha sido observada y aceptada por los estudios que se han preocupado mínimamente del tema. Nos interesa saber, sin embargo, en qué medida la introducción de esos pasajes sirve como medio de parodiar los originales, puesto que ésta será una función distinta de la estructural. En este sentido señalamos que tres son las nuevas funciones, de carácter paródico, que los juegos de naipes posibilitan en el marco del género teatral lúdico analizado:

- a/ parodia de temas y motivos;
- b/ parodia de ambientes;
- c/ parodia de personajes.

De estas tres funciones, nos aproximaremos someramente a las dos primeras, aduciendo las pertinentes ejemplificaciones, y dedicaremos el tercer epígrafe de nuestro artículo a la tercera, porque se erige en la función principal que desarrollan los juegos de naipes en las manifestaciones dramáticas paródicas. Éstas no nos hablarán de los juegos de cartas, sino que nos hablarán con los juegos de cartas, de modo que éstos serán, entre otras funciones, un instrumento eficaz de

construcción de personajes paródicos, pero no de un único tipo de personaje: posibilitarán, según veremos, una amplia gama de conductas y permitirán interpretaciones varias, acorde con la visión que el parodista plantee de la actividad lúdica en cuestión. Con ello obtendremos un panorama exhaustivo de las funciones que los juegos de naipes desarrollan en la composición de parodias teatrales y, en concreto, en la creación de tipos populares y, en consecuencia, valoraremos desde una óptica más objetiva la relevancia de la presencia de este tipo de actividades lúdicas, no sólo en la parodia teatral, sino en el marco de la literatura.

La primera de las tres funciones especializadas tenía relación con la parodia de temas y motivos de los subtextos originales. La presencia de los juegos de naipes en el desarrollo de la acción teatral será posible siempre que asuma la propiedad de coherencia textual que la misma pieza dramática genera y, por ello, si el autor contradice consciente y voluntariamente dicha propiedad e introduce en el desarrollo de una situación no apta temáticamente para un acto lúdico una escena en la que unos personajes jueguen una partida de naipes o aludan a esta actividad recreativa, estará realizando una trasgresión paródica. Sería un caso evidente de ruptura de decoro, que en concreto relacionaríamos con la parodia de temas y motivos. Quizá la ejemplificación más adecuada a este respecto se encuentre en *La venganza de don Mendo* (1918), de Pedro Muñoz Seca. La referencia al juego de las siete y media aporta una nueva interpretación del motivo de las cuitas del caballero enamorado. Se trata de un pasaje que remeda, en este caso, el tópico del honor del teatro clásico, romántico y poético¹²: los motivos de desgracia de un caballero enamorado procedían de ofensas contra su honor y honra o desplantes de su dama, pero la versión astracanesca los rebaja a una derrota en una partida de naipes; sobre todo a una derrota en términos económicos, porque la parodia enfatiza el materialismo como recurso caricaturesco:

¹² Dejamos al margen conscientemente el teatro neorromántico, también remedado en este astracán, porque carece de correlato parodiado del pasaje en que nos detenemos aquí.

DON MENDO [...] *Mil dineros se llevó,
¡por vida de Satanás!
Y más tarde..., ¡qué sé yo!,
de boquilla se jugó
y me ganó diez mil más.
¿Te haces cargo, di, amor mío?
¿Te haces cargo de mis males?
¿Ves ya por qué no sonrío?
¿Comprendes por qué este río
brota de mis lagrimales?
(Se seca una lágrima de cada ojo.)* (vv. 283-292)

Y aparte de ejercer una función paródica consistente en rebajar el motivo del honor, la alusión a dicho juego potencia amplias posibilidades de generar comicidad, entre las que destacamos el equívoco que provoca la denominación:

DON MENDO [...] *os propongo, si queréis,
jugar a las siete y media.*
MAGDALENA *¿Y por qué marcó esa hora
tan rara? Pudo ser luego...* (vv. 236-239)

También reconocemos otra fuente de comicidad en una ruptura del decoro que afecta a la relación entre forma métrica y contenido expresado a través de esa forma. El romance es una composición lírica de contenido épico-narrativo, muy difundida en las manifestaciones de teatro clásico y romántico, que no casa con contenidos burlescos. Pedro Muñoz Seca la recupera precisamente con una finalidad paródica, como forma de expresar hechos tan épicos como una abrumadora derrota en una partida de naipes.

Un motivo argumental, como las cartas o misivas reveladoras de una circunstancia relevante para el desarrollo posterior de la acción, puede recibir una fácil contrapartida paródica mediante la sustitución de la carta escrita por una de la baraja. Así lo podemos ver en *Pepito* (1895), de Celso Lucio y Antonio Palomero, parodia de *Juan José* (1895), de Joaquín Dicenta. Si en ésta una carta escrita revela la desgracia de Juan José, a quien ha abandonado su mujer para marcharse con un patrón adinerado, en la parodia dicha carta aparecerá en forma de una gigante sota de bastos, que llegará al

escenario desde lo alto del telar. Dicha carta de la baraja sirve para que el compañero encarcelado con Pepito, el Rubio, realice una interpretación de cartomancia, con la correspondiente dosis de burla de este fenómeno, y revele la desgracia de Pepito, que ha sido abandonado por su mujer para marcharse con Frasquito. Esta revelación naipesca dará lugar al desenlace paródicamente funesto del remedo. Esta sustitución de cartas escritas por cartas de la baraja será un recurso frecuente en parodia teatral, como vemos, en sentido idéntico al de *Pepito*, en *La de don sin din* (s.f.), de Salvador María Granés, parodia de *La de San Quintín* (1894), de Benito Pérez Galdós, o en *¿Cytrato?... ¡De ver será!* (1899), de Gabriel Merino y Celso Lucio, parodia del *Cyrano de Bergerac*, de Rostand.

Podríamos aducir un notable número de ejemplificaciones en las que los naipes ejercen una función de parodia de temas y motivos. Así en *Monomanía musical* (1880), de Guillermo Perrín, en la que la descripción del proceder de la partida de cartas se asocia a la narración de una situación amorosa, jugando con la polisemia de los términos; o en *Mancha que... mancha* (1895), de Anastasio Anselmo González Fernández y Pedro Gómez Candela, parodia de *Mancha que limpia* (1895), de Echegaray, donde las cartas, relacionadas con el conflicto dramático metafóricamente, desempeñan una función capital en el desenlace de la parodia. Pero estos casos, y otros similares que no citamos, evidencian la función ya suficientemente comentada de parodia de temas y motivos que propicia la presencia de los juegos de naipes, demostrando su productividad textual como recurso paródico.

Con la segunda función especializada que atribuimos a la presencia de los juegos de cartas hacemos referencia a la parodia de ambientes, que atañe a la incoherencia de situación. Es un recurso paródico generar incoherencia situacional respecto del subtexto original, con el objetivo de presentar escénicamente en la parodia un ambiente que aluda, desde la transgresión, metateatralmente al remedado. Así entendemos la proliferación de términos del campo léxico de los juegos de naipes en parodias del género operístico, como las voces «cané», «envido» y «julepe» que encontramos en *El sacristán de San Lorenzo* (1847), de Agustín Azcona, parodia de la ópera *Lucia di Lammeoor*, de Donizetti, cuyo ambiente medieval suntuoso y trágico dista del costumbrismo sainetesco de la parodia, a

partir del cual se entienden las referencias al ámbito de los juegos de naipes; o la presencia burlesca de prestidigitadores y juegos de cartas en *Tannhauser el estanquero* (1890), de Eduardo Navarro Gonzalvo, que remeda el *Tannhauser* wagneriano, así como la españolización de las actividades bohemias que lleva a cargo Salvador María Granés en *La golfemia* (1900), parodia de *La Bohème*, de Puccini, al presentar a los personajes, expertos en el arte del timo, jugando al mus en un café.

Menos extraño sería localizar referencias a juegos de naipes o escenas en las que los personajes jueguen a las cartas en formas teatrales como sainetes o zarzuelas, debido a su propia naturaleza. Pero, por ello precisamente, la opción que barajan los parodistas al introducir en los remedos pasajes que desarrollen dicha actividad lúdica es caricaturizar esos ambientes mediante la presencia desmedida de juegos de cartas, de modo que por exceso lleguemos a la parodia de los ambientes de zarzuela. Un ejemplo significativo lo constituye *La romería del halcón o el alquimista y las villanas y desdenes mal fingidos* (1894), de López Marín, Gabaldón y Artagnán, parodia de la zarzuela *La verbena de la paloma* (1894), del maestro Tomás Bretón. En el remedo aparecen tres personajes (Zacarías y dos soldados) que durante la totalidad del cuadro I no hacen otra actividad sino jugar al mus¹³, hasta el punto de que se afirme:

ZACARÍAS.- [...] *Vamos a tomar una copa y a echar otro mus.*

SOLDADO 1º.- *Esto me parece ya mucho mus...*

ZACARÍAS.- *Pero hombre, si es que hace falta que estemos aquí para la escena que viene.*

SOLDADO 1º.- *¡Ah! Entonces no he dicho nada.*

(Continúan jugando.) (C I, E IV)

¹³ No es un recurso meramente espectacular de presencia de los jugadores, sino que el texto teatral desarrolla los lances del juego del mus, sus principales jugadas y convenciones o reglas, a través de las intervenciones habladas de los jugadores. Estas intervenciones llegan a mezclarse con las de otros personajes, ocasionando equívocos interpretativos entre éstos. Se trata de un recurso de comicidad potenciado por la inclusión de la terminología naipesca en el texto dramático. A su vez, esta inclusión es claro índice del nivel de difusión que los juegos de cartas tenían en el marco histórico acotado, porque, sin los conocimientos adecuados o competencia naipesca del público, esas referencias terminológicas ensombrecerían el discurso, como puede suceder a un lector o espectador actual de este texto.

Hemos visto varios ejemplos que corroboran las diversas posibilidades paródicas que suscita la presencia escénica de los juegos de naipes. Su apelación al público es eficaz, porque se orienta hacia una actividad lúdica integrante de la cultura popular de la mayoría social de la España de los siglos XIX y XX. Pero aún nos resta otra opción, quizás la más relevante, que es la función que desempeñan los juegos de naipes en la creación de los tipos populares de las parodias teatrales del corpus acotado para nuestra investigación. Con el examen de esta tercera función especializada concluiremos nuestro análisis, y cumplidos los objetivos iniciales, de modo que obtengamos una perspectiva novedosa y enriquecida de enfoque de las actividades lúdicas y su relación con la literatura.

3. JUEGOS DE NAIPES Y TIPOS POPULARES PARÓDICOS

Como paso previo al desarrollo de esta tercera función que desempeñan los juegos de cartas en la parodia teatral, resulta necesario precisar la noción de tipo popular que manejamos en nuestro trabajo. Hablamos de tipo, y no de personaje, porque, dadas las características formales de las parodias acotadas, no es posible el desarrollo psicológico de personajes, ya que requeriría una extensión y profundidad de la que carecen las parodias seleccionadas: éstas se aprovechan, por un lado, de tipos estereotipados de alta frecuencia en la literatura, cuya identificación deviene inmediata y su rendimiento, por tanto, eficaz; y, por otro, se apoyan en la competencia metateatral del público de las parodias, a quien le sobran escasas notas paródicas caracterizadoras para establecer la relación con su correspondiente personaje parodiado y formarse, así, una idea fiel de la intencionalidad paródica que presenta el tipo.

Por otra parte, al clasificar al tipo paródico como popular, hacemos referencia a la idea de cultura popular, de plaza pública, a la que ya nos habíamos referido más arriba, en cuya filosofía se insertaban las parodias acotadas para este trabajo. No necesariamente nos referimos a tipos estereotipados que procedan de la realidad del pueblo, que por supuesto los hay (serenos, aguadores, guardias civiles, castañeras...), sino que son tipos que, debido a los rasgos de la cultura popular con los que someramente se les presenta, están destinados de

manera inmediata a un destinatario popular. Lo popular, en este sentido, preside la creación de los tipos por adecuarse éstos a su propia recepción.

Y uno de los recursos más eficaces de creación de tipos populares son los juegos de naipes, porque forman parte de ese imaginario constituyente de la filosofía de la cultura popular de la plaza pública, integrado, además, por aspectos varios como la bebida, la comida, el sexo, la vida y la muerte, según apuntamos en el segundo epígrafe de este trabajo. Los parodistas toman, como elemento estructural de creación de tipos, una actividad lúdica plenamente integrada en el discurso de sus destinatarios, con el objetivo de que resulte eficaz la intencionalidad que pretenden transmitir, y le otorgan, en el marco de la principal función paródica, una serie de funciones secundarias que sirvan para caracterizar al tipo popular de acuerdo con la imagen positiva o negativa que del juego de naipes adopten los parodistas. Y si optan, como frecuentemente ocurre, por una visión negativa, la parodia jugará, en términos naipescos, con una doble baraja: por una parte, presenta una actividad lúdica que forma parte del discurso de los destinatarios, quienes experimentan una doble satisfacción emocional, según expusimos en el segundo epígrafe; y, por otra, satiriza los comportamientos ociosos de los jugadores enviciados, contribuyendo a la reflexión sobre una actividad frecuente que afecta a un amplio sector del público destinatario.

No obstante, tengamos presente la naturaleza paródica del corpus acotado, porque será la que presida la totalidad del acto comunicativo y, por ende, su intencionalidad. Por ello, cualquier posible reflexión devendrá relativizada en pro de la intencionalidad paródica y, más que función crítica, el exceso de juego contribuirá a la función paródica de caracterización del tipo en contraste con su correlato parodiado. Así, por ejemplo, entendemos las múltiples referencias que a los juegos de naipes aparecen en las parodias de *Don Juan Tenorio*, de Zorrilla. A través de la presentación escénica (textual y / o espectacular¹⁴) del dominio en el manejo del juego de

¹⁴ Es posible que la alusión no trascienda los límites verbales, al ser emitida en un parlamento como rasgo que caracterice al antihéroe paródico. Pero son frecuentes

cartas, los parodistas, más que promover una crítica del juego, construyen la contrafigura paródica del mito.

Presentar los juegos de cartas en escena es, desde nuestra perspectiva estructural y funcional, un recurso eficaz para la construcción de tipos populares paródicos, porque los caracterizan como estereotipos de un colectivo más amplio, que se encuentra definido a partir de conductas, más que ideas. La suma de esas conductas constituirá la base de la filosofía popular del tipo. Pero no de un único tipo: el juego de cartas es un modo de vida, una actividad no exclusiva de un colectivo. Y si a ello añadimos las posibilidades que la parodia permite, a partir, sobre todo, de la ruptura del decoro, podemos elaborar una serie heterogénea de conductas y tipos populares en torno al fenómeno lúdico de los naipes.

Uno de los tipos populares más prolíficos en la historia de la época dorada de la parodia teatral es el del Don Juan. Dicha proliferación tiene su explicación, por una parte, en el fulgurante éxito escénico del drama, que formaba parte de la competencia teatral del público de la segunda mitad del siglo XIX y de parte del XX, y, por otra, en las características del propio personaje romántico, cuya conducta radical facilitaba la recreación paródica. No resulta complicada la construcción del tipo paródico a partir de los juegos de cartas si tenemos en cuenta la actitud del héroe zorrillesco y su afición por las apuestas. El sentido lúdico de éstas queda fuera de toda duda y es perfectamente compatible, desde la óptica paródica, con la habilidad en el manejo de los naipes. Nunca faltará una apuesta en las versiones paródicas de este drama romántico. A veces no existe alusión a las cartas, como vemos en *Doña Juana Tenorio* (1875), de Rafael María Liern, pero incluso en este caso podemos representar metafóricamente la apuesta que sostienen Juana Tenorio y Luisa Mejía por conseguir a Serafín como una partida de naipes, en la que cada una juega sus bazas y de la que sale victoriosa, con trampas, Juana, como experta timadora en el juego de las cartas. Más frecuente es la aparición o referencia explícita de las cartas como elemento de creación del tipo paródico: construyen al tipo en su vertiente

los pasajes en que los personajes aparecen en escena jugando a las cartas, trascendiendo la mera alusión textual.

materialista, como el Don Juan que aparece en la parodia *Don Luis Osorio* (1854), quien valiéndose de sus tretas en el manejo de «dados y naipes» obtuvo «plata» por doquier; identifican una actitud ante la vida, que ha conducido al antihéroe a la ruina moral, como le sucede al tipo paródico de *Juan el perdío* (1848), de Mariano Pina; o se constituyen en prueba inequívoca de su estatus de tipo popular paródico, incapaz de gestas heroicas que vayan más allá de la victoria, con trampas, en una partida de naipes, como ocurre en *Juanito Tenorio* (1886), de Salvador María Granés.

Se ha caracterizado, así, aun tipo popular desde un prisma paródico. Nunca olvidemos esta perspectiva, porque, como dijimos, preside el acto de comunicación teatral. A partir de ella podemos dar cabida a la sátira e ironía, que, dirigidas a un sector concreto de la sociedad, es evidente en determinados aspectos. Ese sector es fácilmente identificable: desde el tipo popular paródico del mito donjuanesco llegamos al colectivo social de edad joven, que vendría a ser el colectivo que Larra, ya en la década de 1830, denominaba «los calaveras». Es un grupo dominado por las pasiones, la irreflexión, la ociosidad, el materialismo, la fullería... Son los aspectos que más se satirizan en los textos paródicos, porque son conductas habituales entre la juventud de la España decimonónica y que se extenderán, del mismo modo, a lo largo del XX: así debemos entender las conductas del colectivo de los bohemios, a los que Salvador María Granés retrata paródicamente en *La golfemia*, en la que la ópera de Puccini ejerce de simple acicate para la burla; y así, igualmente, podemos tildar los comportamientos de la juventud provinciana que Carlos Arniches escenifica en *La señorita de Trevélez* (1916), donde presenta al Guasa Club, dirigido por Tito Guiloja, como exponente de un modo de ser de un sector joven de la sociedad caracterizado por los valores de la ociosidad y la fullería.

Estos colectivos aparecen representados en las parodias a través de tipos masculinos, generalmente. El calavera, el don Juan, el bohemio y el ocioso son exponentes de unos valores atribuidos histórica, social y culturalmente al sector masculino de la sociedad. Sin embargo, las parodias dramáticas potencian la trasmisión de esos valores al colectivo de las mujeres. El juego de naipes no es una actividad lúdica que refleje los valores que tradicionalmente se han

estimado femeninos; las imágenes de los jugadores de cartas identifican a los hombres, reunidos en un círculo social reducido, como conductores del juego. Sin embargo, las parodias teatrales invierten con frecuencia esas imágenes y sitúan a las mujeres en la cumbre del manejo de los naipes. Ya vimos como ejemplo de subversión paródica de género el caso de *Doña Juana Tenorio*, donde el protagonismo femenino se erigía en recurso caricaturesco del mito donjuanesco. Más representativo del caso específico que nos atañe, el de las mujeres expertas en la técnica de la baraja, es el tipo femenino de noble venida a menos que aparece en la ya citada parodia *Pepito*. En ésta encontramos a la Baronesa, vestida con traje de sociedad, jugando al tresillo con dos jugadores masculinos, que visten de frac, a los que vence con facilidad: a través de la adscripción a una clase social alta, que posibilita el vestuario de esos tipos, los parodistas critican el materialismo de las clases pudientes, aficionadas a las apuestas económicas como motor de juego, y, a su vez, satirizan la ociosidad de dicho sector social, haciendo hincapié, en este caso, en la ociosidad de las mujeres de clase alta, que dominan las estrategias del juego de naipes.

No resulta difícil advertir, igualmente, la existencia de conductas machistas de fondo en estos ejemplos concretos en los que las mujeres aparecen como expertas jugadoras de cartas. En las parodias teatrales del corpus acotado son constantes las alusiones machistas, porque, como expresaba Serge Salauin (1983), en su mayoría representan unos valores en realidad cerrados, arcaicos, inmovilistas, tradicionales. Por ello, cualquier imagen que no sea la de una mujer virtuosa y hacendosa se verá teñida de machismo. Así, las mujeres hábiles con los naipes serán objeto de crítica, no sólo por los valores negativos que comporte el exceso de juego en sí, sino también porque no se ajustan a los modelos de comportamiento convencionalizados socialmente; además, en el caso de la parodia *Pepito*, no es casual que el objeto de la sátira sea una baronesa, ya que se expresa la degradación de una clase social elevada motivada, entre otras causas, por conductas impropias de sus representantes femeninos¹⁵.

¹⁵ En este sentido de degradación social cabe interpretar la alusión al linaje de la duquesa Rosarito de Tracamundana en *La de Vámonos* (1894), de Felipe Pérez y

No pretendemos, sin embargo, dar a entender que toda construcción de tipos populares paródicos a través del juego de naipes acarree un matiz crítico de trasfondo. Se erige en un recurso recurrente; de hecho, una de las manifestaciones paródicas que más éxito obtuvo fueron las parodias salpicadas de «uvas» o «picaduras» de Salvador María Granés, en las que el ingrediente crítico jamás resultaba desapercibido, aunque su fuerza no traspasaba los límites de la ironía superficial, que movía a sonrisa cómplice antes que a reflexión sistemática y profunda. Pero son posibles, y frecuentes, los ejemplos de tipos populares que no expresan unos valores que excedan los objetivos genéricos de la parodia. En estos casos los parodistas sólo atenderán a los valores lúdicos del juego de naipes para crear un espacio de caracterización del tipo, que se completará con referencias varias, próximas a los valores de la cultura popular que predominan en las manifestaciones paródicas. Nos detendremos en dos posibilidades específicas de caracterización de tipos populares paródicos: el tipo literario y el tipo-actor.

Con el tipo literario nos referimos a aquél cuyos valores en conjunto no tienen correspondencia en la realidad, sino que remedan otros existentes en la literatura dramática. Si podemos decir que, en términos generales, existen en la realidad social de la segunda mitad del XIX y principios del XX tipos como los calaveras, los donjuanes, los bohemios, los ociosos y los nobles venidos a menos, porque disponen de correlatos reales más o menos similares a los presentados sobre el escenario, no podemos decir lo mismo, por ejemplo, del caso de un don Mendo, cuya existencia requiere la previa de unos personajes dramáticos que han servido de base para la parodia. Así pues, en la creación de don Mendo no habrá intención crítica que traspase los límites del género paródico y, por ello, la introducción del pasaje del juego de las siete y media permite construir, además del ambiente paródico visto en el epígrafe anterior, el tipo paródico: su derrota en la partida de naipes, equiparada a un motivo de deshonor, es

González, parodia de *La de San Quintín*, de Benito Pérez Galdós. De la duquesa se nos dice irónicamente que desciende «de los reyes... ¡de copas / y espadas y bastos y oros!» (C I, E VII). Los naipes se erigen, por tanto, en recurso paródico de degradación irónica de un sector social venido a menos, y, unido al machismo, cobra más mordacidad cuando el objeto de la crítica es una mujer.

la fuente de un orgullo mal entendido, pues le otorga un coraje y grandilocuencia paródicos que potencian la ruptura de decoro:

DON MENDO [...] *Yo mal no quedo, ¡no quedo!*
¡Quien diga que yo un borrón
eché a mi grey que alce el dedo!...
Y como pagar no puedo
los dineros al Barón,
para acabar de sufrir
he decidido... partir
a otras tierras, a otro abrigo. (vv. 293-300)

En este caso un juego de naipes coadyuva a la creación paródica del tipo, pues de una derrota a una partida nunca se espera dicha reacción radical. Con ella contradice el decoro que se exige a un caballero y, además de construir paródicamente al tipo, nos remite metateatralmente a un personaje romántico específico, el Diego de *Los amantes de Teruel*, quien tuvo que marchar a otras tierras para reunir riquezas que le permitieran a su regreso desposar a Isabel: don Mendo ni siquiera tendrá esa paciencia, porque en su resolución (al final no llevada a término) contempla llevarse con él a su amada Magdalena.

Otro ejemplo de tipo literario en cuya construcción paródica intervienen los naipes de forma decisiva es el protagonista de *Currillo el esquilaor* (1884), de Gabriel Merino, parodia de *San Franco de Sena*, de Moreto. Si en el texto clásico San Franco había perdido la vista como castigo divino, en la parodia Currillo perdió sus orejas porque se las apostó al juego del cané; en su lugar le salieron orejas de burro, que delatan su humillante derrota. A través del desarrollo y resultado de la partida se construye paródicamente el tipo, que sólo tiene sentido puesto en contraste con el protagonista de la comedia de Moreto. No hay alusiones a ningún tipo social existente, sino que únicamente se trata de un tipo literario, que parodia a un personaje de teatro.

En segundo lugar habíamos aludido al tipo-actor. Es aquél que en el trascurso de la parodia toma conciencia de su papel de personaje de parodia y, en consecuencia, se identifica como actor, situado en un espacio escénico convencional, que deja de ser ficticio para establecer

un contacto directo con los espectadores. El tipo-actor es el encargado de expresar los contenidos metateatrales explícitos, que a juicio de varios estudiosos¹⁶ son una de las características definitorias del género paródico. A la expresión de esta autoconciencia del tipo-actor puede ayudar la presencia de los juegos de cartas en el escenario, porque, como actividad lúdica que son, y ubicados en el marco de una actividad lúdica más amplia, la parodia, ejercen de pasatiempo en el que los jugadores adquieren conciencia de estar, precisamente, jugando, o actuando, en términos de representación paródica. Quizá el ejemplo más evidente, ya visto para la parodia de ambientes, se encuentra en *La romería del halcón*, en el que los jugadores de cartas aceptan seguir jugando por convención teatral, de modo que reconocen su papel de tipos-actores paródicos. Así lo vemos en la siguiente cita, ya transcrita en el segundo epígrafe, pero recogida aquí nuevamente para mayor claridad de nuestra afirmación:

ZACARÍAS.- [...] *Vamos a tomar una copa y a echar otro mus.*

SOLDADO 1º.- *Esto me parece ya mucho mus...*

ZACARÍAS.- *Pero hombre, si es que hace falta que estemos aquí para la escena que viene.*

SOLDADO 1º.- *¡Ah! Entonces no he dicho nada.*

(Continúan jugando.) (C I, E IV)

Seguir jugando significa seguir actuando, porque así lo manda el autor de la pieza teatral. Es un caso de metateatralidad explícita, en el que, desde la óptica lúdica, se rompe la ilusión escénica y el público identifica el juego teatral paródico, que abandona durante unos instantes la ficción para expresarse como obra de teatro representada en un espacio real concreto (el escenario del teatro) y ante unos espectadores específicos, a los que la parodia apela por vía directa. Éstos, colaborando con la convención del género paródico, a partir de las referencias metateatrales ven actores, antes que personajes, y reconocen en ellos los rasgos paródicos que los constituyen.

¹⁶ Pensemos en Margot Veersteg, *De fusiladores y morcilleros. El discurso cómico del género chico* (Rodopi, Amsterdam, 2000) y en Margaret Rose, *Parody: Ancient, Modern and Post-Modern* (Cambridge, CUP, 1993).

4. CONCLUSIONES

Con esta aportación pretendemos motivar el desarrollo de la investigación bibliográfica sobre la relación entre los juegos de naipes y el teatro, porque nuestros resultados vienen a complementar los aportados por Étienvre, aplicados a otro corpus y desde otra perspectiva, en los que se vislumbraban las múltiples posibilidades de profundización que el tema exige. Hemos partido de criterios estructurales y funcionales para la exposición del tema, según los cuales consideramos la presencia de los juegos de cartas en la parodia dramática como recurso estructural de creación textual con una amplia gama de funciones, entre las que hemos destacado: la creación de una atmósfera lúdica en el marco del género paródico; la trasmisión de los valores de la cultura popular, entre los que citábamos la libertad, el control, la ilusión, la liberación, la diversión y la complicidad; la parodia de temas y motivos ajenos a lo lúdico; la parodia de ambientes a través de un exceso de costumbrismo que invierta la suntuosidad del original o intensifique el costumbrismo del original; y, el más relevante de todos, la parodia de personajes a través de la creación de tipos populares paródicos.

Tras las pertinentes ejemplificaciones, hemos justificado la relevancia del juego de naipes como instrumento eficaz de construcción de tipos paródicos varios, no pertenecientes a un único colectivo. De hecho, hemos establecido una tipología integrada por los donjuanes, los calaveras, los bohemios, los ociosos, los nobles degradados, el tipo literario y el tipo-actor. Para todos ellos predomina una función paródica, pero ésta puede ir acompañada de una función satírica, excepto para los dos últimos. La sátira que se desprende de la creación de los tipos populares a través de los juegos de naipes, cuando éstos son vistos desde una óptica negativa, hace hincapié en aspectos como el materialismo, la ruina moral, la ociosidad, las conductas pasionales e irreflexivas, la fullería y, a otro nivel, la misoginia, fruto del machismo imperante en el contexto del corpus acotado. Pero será siempre una sátira relativizada por la función paródica, que en ocasiones se erige solamente en prueba de que esos tipos no pueden ser precisamente más que tipos populares paródicos, sumidos en un espacio lúdico creado a partir de una serie valores, entre los que destacamos los propios de los juegos de naipes. Son, en

resumen, muestras fidedignas de las diversas posibilidades funcionales que permite la presencia de los juegos de naipes en la parodia teatral como recurso estructural de creación textual. Es posible que aparezcan sólo como actividad lúdica, con sus correspondientes valores populares, apropiados para la naturaleza del género paródico, pero es igualmente posible su introducción como recurso estructural con unas finalidades específicas. Se erigen, por tanto, los juegos de naipes en un elemento relevante desde el prisma de la creación literaria, que requiere más atención de la que hasta ahora se le ha concedido.

BIBLIOGRAFÍA

- BAJTIN, Mijail (1987). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. Madrid: Alianza.
- ÉTIENVRE, Jean-Pierre (1990). *Márgenes literarios del juego. Una poética del naipe. Siglos XVI-XVIII*. Londres: Tamesis.
- SALAÜN, Serge (1983). «El género chico o los mecanismos de un pacto cultural». En *El teatro menor en España a partir del siglo XVI*, AAVV., 251-261. Madrid: CSIC.