

## *El juego en tiempos del Quijote*

ARSENIO LOPE HUERTA

Madrid, Reino de Cornelia, 2015, 46 páginas.

Arsenio Lope Huerta ha escrito un libro que da cuenta del papel primordial que el juego tenía dentro de la vida de los españoles del Siglo de Oro. A partir de un catálogo de los recreos —en esencia vinculados al naipes— que asoman por un buen número de obras de esta época de nuestra literatura, este trabajo funciona como un paseo ilustrativo para un lector interesado en la historia del juego, pero no demasiado versado en el estudio histórico del mismo o en su enfoque desde una perspectiva más teórica.

*El Juego en Tiempos del Quijote* se divide en tres partes. En la primera, «A modo de introito y con el permiso del lector», el autor reflexiona y nos hace meditar sobre la importancia del tedio para el desarrollo de la genialidad en el ser humano. A continuación, incluye un fragmento de *Rinconete y Cortadillo* en el que se evocan varios juegos del Barroco como las «veintiuna», las «quínolas» o el «parar», aunque el autor no se

detiene a explicar en qué se cifran cada uno de ellos, tarea para la que ha reservado la tercera parte de este volumen.

En «Paciencia y barajar» —en referencia a este dicho común entre jugadores del Siglo de Oro y que, por cierto, le endereza don Quijote a su escudero—, centro del libro, Lope Huerta se entretiene en cotejar las distintas teorías o leyendas sobre el origen de las barajas de cartas y la simbología de los palos españoles. Del mismo modo, se hace hincapié en el hecho de que en tiempos de “Cerbantes” (como aparece escrito durante todo la obra por ceñirse, de forma un punto más que fetichista, a la rúbrica del complutense) el juego era un elemento que ejercía como igualador, ya que era practicado por toda la población sin importar la clase social a la que pertenecieran y a pesar de su prohibición.

También en este segundo bloque se citan ciertos fragmentos de Cervantes, Lope de Vega o Quevedo en los que sus creadores

aluden a prácticas que tienen que ver con este tipo de pasatiempo. Lope Huerta subraya, además, la gran inclinación del autor del *Quijote* hacia los juegos de naipes, pero sin señalar una cuestión, de mayor calado en el mundo filológico, como es el de la influencia que esta modalidad de entretenimiento pudo tener en los argumentos —sin desdeñar sus valores simbólicos— de las propias obras del Manco de Lepanto. A renglón seguido, Lope Huerta proporciona algunas notas sobre la sólida «ciencia vilhanesca» y acerca de la constitución de garitos en el siglo XVII, aunque en ningún caso aporta información sobre las fuentes que ha manejado.

La tercera y última sección, «Pecar por carta de más», se reduce a un glosario que viene a aclarar algunos de los términos, utilizados o no en el libro con anterioridad, relacionados con el juego durante el Siglo de Oro. En su mayoría, las definiciones no pasan de resúmenes de las entradas de dichos términos en el *Diccionario de la Real Academia Española* o en el de *Autoridades*.

En definitiva, esta obra no supone un trabajo de especial interés para el filólogo, limitada como se encuentra por su propia

extensión (46 páginas con ilustraciones) y fruto de que en ella la literatura aparece de forma más bien anecdótica. Se echan de menos las referencias a obras claves a la hora de adentrarse en el mundo lúdico del siglo XVII como por ejemplo *Los días geniales* de Rodrigo Caro o *Los márgenes literarios del juego: una poética del naipe (siglos XVI-XVIII)*, de la mano de Jean-Pierre Étienne, la cual por cierto acomete la misma tarea que Lope Huerta pero esta vez sí con un perfil más científico y riguroso. Ha de señalarse, sin embargo, que no es este el objetivo del autor, quien se afana, y lo cumple, en la escritura de una obra ágil, ilustrativa y que represente un primer acercamiento a los juegos de naipes del siglo XVII para los lectores curiosos —o hastiados— de nuestro siglo.

Victoria Aranda Arribas  
Universidad de Córdoba