

En cuanto a la datación, establece una horquilla para la composición de las novelas que, en su versión más ajustada, está fijada entre 1563 y 1564, lo que significa que estaban escritas tres años antes de la publicación del *Patrañuelo* de Timoneda. Deberían ocupar, por tanto, situación privilegiada las *Novelas* de Salazar, al menos en lo cronológico, en esa historia de la novela corta española, dándole la razón, esta vez sí, a su autor cuando dice que «ningún español, que yo sepa, hasta ahora haya escrito en este género de escritura» (p. 124). Aunque reconoce que su inspiración procede de «otros muchos y muy graves autores [que] aprobaron y usaron el escribir cuentos, y otros consejas y novelas» (p. 124), lo cierto es que esta forma de novelar –sobre todo en lo que se refiere al empleo de la *cornice*– lo singularizan como el primero entre muchos que vinieron tras él.

Queda, pues, más que justificada la pertinencia de esta edición crítica que cumple escrupulosamente con los requisitos que se le suponen a un estudio de sus características. No falta la aproximación al perfil biográfico del autor, con la revisión de lo poco que se conoce de su vida, completada con la consideración de documentos hasta ahora no conocidos, como el Inventario de bienes que el propio Núñez Rivera ha rescatado del Archivo de Protocolos de Madrid, que vienen a aportar algo de luz a la borrosa silueta del personaje. Tampoco falta la descripción codicológica de los testimonios conservados, el trazo del marco genérico que viene a explicar los rasgos esenciales de la obra y a ubicarla en el contexto literario de la época, o el análisis temático y genérico de cada una de las novelas que integran la edición, porque en este caso, la variedad tipológica de los relatos y sus diferentes influencias hacen necesario el acercamiento individualizado a cada uno de ellos.

En efecto, se trata de un compendio de historias que el propio autor se encargó de categorizar en la *Dedicatoria* entre «invencciones amorosas» y «materias de donaire y sal». Fundamentalmente, son los dos grandes bloques temáticos que agrupan las no-

velas, pero en ambos es posible detectar la influencia de distintos subgéneros como la novela bizantina o de caballerías, entre las primeras, o de la novela cortesana entre las segundas, con tópicos y motivos que se documentan con frecuencia en las colecciones de Boccaccio, Bandello, Arienti o Salernitano, entre otros, y que, a falta de un estudio más profundo, Valentín Núñez explicita en su estudio introductorio (pp. 49-69).

Encontrará el lector, en definitiva, una edición que denota un espléndido trabajo filológico que participa del mismo afán divulgativo que caracteriza a la editorial que le da acogida. Con una anotación que, sin recargar la lectura, incide en los puntos que pueden resultar oscuros a un lector no especializado, el texto se nos ofrece despejado para la lectura fácil, con pocas trabas. Se trata de novelas de apacible lectura que no merecen cargar con el peso de la erudición que atasca la lectura por placer. En este caso, las cuestiones eruditas se reservan para el estudio introductorio, donde el lector especializado encontrará las claves necesarias para entender y valorar en su justa medida la importancia de una obra que merecía una edición como esta.

JOSÉ VICENTE SALIDO LÓPEZ  
*Universidad de Castilla-La Mancha*

Michael Scham, *Lector Ludens. The Representation of Games and Play in Cervantes*, Toronto, University of Toronto Press, 2014, 384 p.

Sabio, políglota y milonguero, Michael Scham reparte generosamente sus conocimientos desde la University of Saint Thomas en Minnesota; no es mucho, pues, que santo Tomás de Aquino sea un punto de partida decisivo para este su *Lector ludens*, que ahonda en la función del juego en la literatura cervantina. Al fin y al cabo, el orondo santo había sentenciado desde la *Summa Theologiae* II-II, q. 168, a 3.3 a favor del juego como instrumento conveniente para facilitar la existencia y la convivencia de los seres humanos: «Ludus

est necessarius ad conversationem humanae vitae». Lo cierto es que nada había de nuevo en el aserto, que se limitaba a cristianizar un concepto como el de *eutrapelia*, que Aristóteles formulara en el libro IV de su *Ética a Nicómaco*. Las palabras del Aquinate dieron, sin embargo, carta de naturaleza al juego en la cultura cristiana, que, no obstante, siguió mirando con reservas todo aquello que conllevara risa, placer o recreación. De ahí esa insistencia permanente de los tratadistas en la utilidad moral y social del juego, en los peligros del ocio y en la necesidad de que ese ocio fuera atento y fértil. Aun así, los juegos tuvieron un papel esencial en la sociedad del Siglo de Oro y su presencia como tema o los rastros propios de su lenguaje se hicieron abundantemente presentes en la literatura de la época. Más acá de Cervantes, basta pasar los ojos por la poesía de Góngora y Quevedo o por el *Guzmán de Alfarache* de Mateo Alemán para comprobarlo.

Desde su título mismo, *Lector ludens* hace un guiño a dos ensayos clásicos: el inevitable *Homo ludens* de Johann Huizinga y *El Quijote como juego* de Gonzalo Torrente Ballesteros. Y es que, por un lado, se parte de la definición que Huizinga estableció del juego como una actividad que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo y espacio, conforme a unas reglas libremente aceptadas y sin necesidad o utilidad inmediata (p. 280); y, por otro, se estudia la función del recreo, el juego y la risa como tema y mecanismo literario imprescindible en la obra cervantina. Al fin y al cabo, Cervantes había dirigido sus escritos al «desocupado lector» y los presentó, en el prólogo a las *Novelas ejemplares*, como «una mesa de trucos, donde cada uno pueda llegar a entretenerse». Cervantes, que rechazó de plano el didactismo de escritores como Alemán, entendía que el juego era un elemento clave para la risa y la comicidad, y terminó conformando no solo una visión lúdica de la ficción, sino un todo un modo singular y novedoso de narrar jugando con y para el lector.

Michael Scham afronta su estudio con una amplitud de miras y una libertad met-

odológica admirables: parte —como no podía ser menos— de una lectura literal e histórica de los textos, aunque no renuncia a otros sentidos presentes en su potencialidad significativa y que apunta hacia el presente, hacia los lectores del siglo XXI (p. 155). Por ello construye su discurso a partir de testimonios previos y contemporáneos a Cervantes, pero no duda en acudir a la literatura posterior para ilustrar y matizar el pensamiento, ya sea Goethe, Schiller, Tolstoi, Dostoievski, Melville, Pirandello, Camus, Cortázar o Nabokov, o incluso a cuadros como *Los jugadores de cartas* de Cézanne. Es gracias precisamente a esa inteligencia y libertad críticas que *Lector ludens* no se queda en el mero discurso académico, sino que se abre al ensayo y, al tiempo, acerca la obra de Cervantes a la contemporaneidad de los lectores en el siglo XXI.

Son tres las secciones en que se dispone el libro. La primera de ellas apunta a un panorama del juego, el placer y la recreación en la España de los siglos XVI y XVII, pero va mucho más allá, ya que, para empezar, parte las directrices que la teoría moderna ha planteado entorno al juego, poniendo énfasis en las reflexiones de Huizinga, Jacques Ehrmann, Roger Caillois, Peter Burke o Norbert Elias. Ateniéndose a esa libertad metodológica que se ha concedido a sí mismo como crítico, Scham vuelve los ojos hacia el pasado para trazar un amplio marco cronológico que arranca con la épica del *Cantar de Mio Cid* y el *Libro de los juegos* de Alfonso X el Sabio (1280) y llega hasta Jovellanos y su *Memoria sobre las diversiones públicas* (1790). Indaga entonces, a partir del concepto aristotélico de *eutrapelia*, en la reflexiones humanísticas en torno al juego, su moralidad, su condena o sus beneficios, atendiendo a textos decisivos en su época, como el *Libro del ejercicio corporal y de su provechos* de Cristóbal Méndez (1535), los *Entretencimientos y juegos honestos* de fray Alonso Remón (1623) o los extraordinarios *Días geniales o lúdricos* del sevillano Rodrigo Caro (1626). Junto a ellos aparecen —aquí y a lo

largo de todo el libro— los nombres de Erasmo, Vives o Montaigne, que sitúan a Cervantes en un mismo ámbito de modernidad, a partir de la ironía, el escepticismo que comparten, de la indagación en la subjetividad o del juego entre locura y razón. Con una revisión de los tipos de juegos que entretuvieron a los españoles del Siglo de Oro —y que luego reflejarán los textos cervantinos— y de la regulación que tuvo en las Indias se cierra este capítulo inicial.

Una vez establecido el marco teórico e histórico, las otras dos secciones atienden a Cervantes para analizar, por un lado, el papel que las cartas, los dados, los trucos, el ajedrez o la caza tienen en el *Quijote* y en las *Novelas ejemplares* y, por otro, la dimensión lúdica que encierra la literatura cervantina. Michael Scham subraya la relevancia del juego en *Don Quijote de la Mancha*, no solo por su reiterada presencia en el transcurso de la narración, sino por la radical importancia que la imitación —considerada como una variante de lo lúdico— tiene en la trama central y en no pocos episodios intercalados. El juego obtendría, así, carta de naturaleza en la conformación de la comedia cervantina (p. 138) y en la libertad que Cervantes se otorga como narrador: libertad respecto al *prodesse aut delectare* que dominaba la literatura del momento, con el *Guzmán* a la cabeza; libertad respecto a los géneros y la preceptiva literaria; libertad, en fin, para la representación literaria de la experiencia humana. A lo largo de un centenar de páginas se repasan los juegos y los jugadores que comparecen en el *Quijote*, su relación con la risa en diversas formas o la desilusión cómica de la primera parte, para desembocar en lo que el autor califica como el «escepticismo lúdico» de la segunda, pues el caballero avanza progresivamente hacia la melancolía, resultándole cada vez más difícil sostener el juego imitativo de su identidad caballeresca (p. 208).

La tercera y última sección se centra en seis de las *Novelas ejemplares* publicadas en 1613. Tras revisar el juego satírico de conflictos en *El licenciado Vidriera*, el grueso de este estudio atiende a los elementos lúdicos de la picaresca que Cervantes reutiliza para la construcción de sus novelas, poniendo en juego elementos propios del género picaresco como la marginalidad, la ejemplaridad, el humor o la moralidad. A ello añadiría condimentos de su cosecha personal, como el diálogo —imprescindible en el juego, frente al monólogo picaresco—, la libertad de experiencia estética frente al rigor del género, la autocenciencia literaria o los juegos entre ficción y realidad. Surge de ahí un fino examen en el que se enhebra la lectura de cuatro novelitas de materia apicarada, como son *El casamiento engañoso* y *El coloquio de los perros*, *La gitanilla*, *Rinconete y Cortadillo* y *La ilustre fregona*.

Michael Scham aborda, con su ensayo, un elemento clave para entender la complejidad de la literatura cervantina, ofreciendo nuevas y riquísimas perspectivas, en las que el receptor —ya como mero espectador del juego o como participe en él— tiene reservado un papel decisivo. En el *Quijote* o en las *Novelas ejemplares*, el juego no solo está justificado, como quería santo Tomás de Aquino, por su utilidad social o política, sino que abre todo un abanico de posibilidades con que entender y concebir un novísimo modo de escritura. Sin margen de error, hay que saludar la aparición de *Lector Ludens. The Representation of Games and Play in Cervantes* como una obra desde ahora imprescindible para entender en su justa medida las razones y los mecanismos de esa mesa de trucos que Cervantes nos quiso ofrecer con su literatura.

LUIS GÓMEZ CANSECO  
Universidad de Huelva