



Celestina ludens: La negociación del dolor desde la teoría de juegos y la fenomenología de la lectura en *Celestina*

Celestina ludens: The Negotiation of Pain from Game Theory and the Phenomenology of Reading in *Celestina*

ENRIC MALLORQUÍ-RUSCALLEDA
emallorq@iu.edu

Indiana University-Purdue University Indianapolis

Resumen: En este trabajo, en el que se recuperan algunas de mis ideas previas fundacionales sobre *Celestina*, parto de la teoría de juegos y la fenomenología de la lectura para analizar los diferentes juegos que organizan y estructuran el texto de Rojas (y “antiguo autor”). Esto me permite demostrar que la estrategia, negociación y economía, siempre en relación al dolor, son fundamentales para entender el texto.

Palabras clave: *Celestina*, teoría de juegos, fenomenología de la lectura, dolor, juegos, estrategia, negociación, economía.

Abstract: In this paper, which recovers some of my previous foundational ideas on *Celestina*, I use game theory and the phenomenology of reading to analyze the different games that organize and structure Rojas’s (and “old author”) text. This allows me to demonstrate that strategy, negotiation and economy, always in relation to pain, are fundamental to understanding the text.

Keywords: *Celestina*, game theory, the phenomenology of reading, pain, games, strategy, negotiation, economics.

DATA PRESENTACIÓ: 17/03/2022 ACCEPTACIÓ: 29/03/2022 · PUBLICACIÓ: 01/06/2022

Enric Mallorquí-Ruscalleda. *Celestina ludens*: La negociación del dolor desde la teoría de juegos y la fenomenología de la lectura en *Celestina*

Para el Coronel José Carlos Presa Díaz, por la sincera y generosa amistad sembrada a raíz de la teoría de juegos y la estrategia en *Celestina*.

The task of poetics is to describe the major generic structures of typical literary genres.
Martínez-Bonati *Don Quixote* 116

A joc de daus us compararé
Ausiàs March, «Veles e vents»

Simónides aconsejó a sus paisanos ver la vida como un juego. Si se hace caso a la cosmovisión que Tomás de Aquino expone en su *Summa Theologica* o a la que Fernando de Rojas elabora en *Celestina*,¹ esta recomendación es, de buen seguro, una de las mejores formas para conocer la realidad.

Al igual que había sucedido en siglos anteriores, tal y como Chrétien de Troyes² expone en *Le Chevalier de la Charrete*,³ en las postrimerías del siglo XV *Celestina* se elabora con la finalidad de

* Este trabajo nació hace ya años; su semilla se encuentra en un Máster en Estudios Hispánicos que realicé en la University of Western Ontario; desde entonces, varios capítulos de esa tesis fueron publicados de forma independiente; son los siguientes: (2010). «Economía y juego en *Celestina*.» *Neophilologus: An International Journal of Modern and Mediaeval Language and Literature* 94: 595-611; (2017). «Melibea, o lo lúdico como subjetivación.» *Alba de América* 37: 55-85; (2015). «Con la vida en el tablero. A vueltas con el juego, la estrategia y la economía de la amistad en *Celestina*.» *Crítica Hispánica* 37.2: 101-30. Estos trabajos han gozado de suerte crítica y, al respecto, dos tesis doctorales han retomado mi aproximación teórica, que han usado para ilustrar otros importantísimos aspectos y textos de la literatura española; son las dos tesis doctorales siguientes: Michael Patrick O'Brien Jr. «Competition and Conflict: Ludic Structures and Strategies in Late Medieval Iberian Romance.» Diss. University of Kansas. May 2014; and José Carlos Presa Díaz. «Estrategias derivadas de la teoría de juegos en un héroe literario castellano.» Diss. Universidad de Las Palmas Gran Canaria, Spain. 2015. En ninguno de mis trabajos anteriores intenté explicar el texto de *Celestina* en su totalidad desde este doble marco teórico de la teoría de juegos y la fenomenología de la lectura; ahí radica, precisamente, la novedad y lo novedoso de este artículo que ahora se publica; sin embargo, algunas partes de este trabajo guardan similitudes y, en algún caso, incluso quizás algún pasaje idéntico a alguno de los trabajos anteriores. Con todo, con el fin de proteger la integridad de este texto que ahora se publica, he obtenido los pertinentes derechos de reproducción. Aprovecho este espacio para agradecer a revisores anónimos de este trabajo los comentarios y críticas recibidos en su momento; sin lugar a dudas, todo ello ayudó a mejorar la primera versión de este artículo; sin embargo, cualquier error que permanezca es de mi única y exclusiva responsabilidad.

1 Me referiré a Fernando de Rojas para identificar el autor o autores de *Celestina*, a pesar de que considero que en el texto hay un autor colectivo o múltiple, utilizando la terminología propuesta por Gilles Deleuze y Félix Guattari en su *Mille plateaux* (París: Minuit, 1980), que respondería a la mentalidad de la época. Además, este autor colectivo muy probablemente se materializa en la intervención de un grupo de autores, que, a su vez, construirían el texto como un juego. Entre estos autores se pueden contar con Rojas y Lucena, autor por esa misma época de la *Repetición de amores e arte de axedrez*; con *CL juegos de partido*, intertexto de *Celestina*.

2 Es de notar la coincidencia entre los siguientes factores entre cuatro textos que se pueden llamar de transición: la presencia del discurso matemático y el papel del juego, ambos como forma de aprehender el mundo, así como la forma en que se representa la identidad/subjetividad en el Chrétien, el *Cantar de Mio Cid* (y, por consiguiente, *Le Cid* de Corneille), *Celestina* y, por último el *Quijote*.

3 Véase, al respecto, el sugerente libro de José Enrique Ruiz-Domènec, *El laberinto cortesano de la caballería I. El juego como estructura de identidad en «Le Chevalier de la Charrete» de Chrétien de Troyes* (Bellaterra: Servei de Publicacions de la Universitat

comprender la realidad que la sociedad tenía delante de sí. De esta forma, en el interior del texto se representa la transición a la temprana modernidad, lo que conlleva dejar atrás el mundo feudal, abriendo así la puerta a un nuevo orden social de marcado carácter mercantilista, esto es, con planes de futuro. Por este motivo, *Celestina* es, hasta cierto punto, un texto mediador que se caracteriza por su posición 'inter-ser' y que funciona como laboratorio experimental que utiliza el pasado para ensayar futuros comportamientos de tipo individual, social, político, económico, etc.

Es por este motivo que, en este trabajo, aislaré y estudiaré la contextura lúdica sobre el que Rojas (y el «antiguo autor») construye su texto. Con la noción de «contextura lúdica» me refiero, por una parte, al esqueleto y los nervios de la esfera o red lúdica en tanto que *continuum* temático y estructural de *Celestina*. Con todo, dentro de esta esfera, red o contextura lúdica general se encuentran otros sujetos, a cuyos agentes o jugadores me referiré como «agentes».

Específicamente, se traerá a la superficie la «estructura profunda» del texto con la doble finalidad de demostrar el papel que el juego desarrolla en el texto, y que, a través de la negociación del dolor, en tanto que capital simbólico, debe contextualizarse dentro del paso de la economía de las sociedades precapitalistas a las nacientes sociedades mercantilistas urbanas. Todo esto me permitirá mostrar los momentos definitivos de la ruptura del mundo feudal y abrir paso al Renacimiento.

Para llevar a cabo este propósito recurriré a un discurso interdisciplinar de caras a establecer un espacio de diálogo menos determinado y vertical entre lo que Charles Percy Snow llamó las «dos culturas» (1959), concepción dualista del discurso científico que mantenía separada la inteligencia literaria de científica y que se ha visto recuperada y sometida a revisión en estos últimos tiempos a partir de lo que se ha venido denominando como la «crisis de las humanidades».

La interdisciplinariedad, construida a imagen y semblanza del «manual de conversación» que Robert Musil plasmó en su novela inacabada *Der Mann Ohne Eigenschaften* (2004), se caracteriza por su marcado carácter horizontal dialogante entre disciplinas, así como por una poética y retórica de la trasgresión de las fronteras artificiales e impermeables, que, hasta no hace mucho tiempo, existían entre distintas especialidades académicas. Entre ellas cabe contar, verbigracia, las matemáticas, puesto que, como lenguaje formal y denotativo, permiten estudiar no sólo los aspectos connotativos del signo y de las estructuras lingüísticas, sino que también posibilitan reorientar ciertas interpretaciones, a la vez que abrir nuevos espacios para la relectura de textos, como el que ahora nos ocupa, con el objetivo de ofrecer «un panorama mucho más veraz de lo que fue el conjunto de las manifestaciones estético-literarias en los albores de las literaturas europeas» (Marimón Llorca 1998: 155).

Sin embargo, tal propósito no es nuevo. Es conocido que, en la baja Edad Media, la imagen física del mundo comenzó a concebirse a partir de principios matemáticos, fenómeno que vino de la mano del nacimiento de la perspectiva pictórica modelada por Battista Alberti. A su vez, la matemática,

Autònoma de Barcelona, 1998).

como vehículo de aprehensión de la realidad, permitió enriquecer el discurso de otras disciplinas. De esta forma, y partiendo de la idea de que el cosmos estaba ordenado en base a una serie de correspondencias numéricas y construcciones geométricas, surgió una profunda preocupación por entender las relaciones entre las diferentes disciplinas que conformaban el conocimiento y que ofrecían una explicación del mundo (Martínez 1993).

Así pues, si parto de la necesidad de interpretar una sociedad en su contexto, el uso de un modelo matemático resulta ser una herramienta teórica de gran potencia y alcance, dado que, como argumentaré en las páginas siguientes, me permite llegar, una vez interpretado el modelo, a conclusiones lo suficientemente sugerentes y reveladoras.

Por consiguiente, en este ensayo se construirá un interdiscurso, a manera de «operador experimental» (Moser 1985: 14), que debe enmarcarse dentro de lo que hace ya más de dos décadas se denominó como *New Medievalism*.⁴ En palabras de William D. Paden, el Nuevo Medievalismo se puede definir como:

the literary and cultural theories associated with thinkers such as Derrida and Michael Foucault (...) More specifically, New Medievalism means Postmodern Medievalism, study of the Middle Ages from a consciously held postmodern perspective, a point of view which distinguishes itself from modernity. (1995: 232-3)

Precisamente son dos corrientes teóricas postmodernas (la teoría de juegos, en tanto que modelo matemático, y la fenomenología de la lectura, a partir de los postulados teóricos de Marie-Laure Ryan)⁵ las que me brindan la posibilidad de leer e interpretar *Celestina* de una forma radicalmente nueva y novedosa.⁶

4 Stephen G. Nichols, Marina S. Brownlee y Kevin Brownlee, *The New Medievalism* (Baltimore: Johns Hopkins, 1991). Posteriormente aparecieron *Medievalism and the Modernist Temper*, editado por el mismo Nichols y Howard Bloch (Baltimore: Johns Hopkins, 1996). Igualmente útiles me parecen, por una parte, el trabajo de William D. Paden (1995) «New Medievalism and 'Medievalism',» *The Year's Work in Medievalism* vol. 10, pp. 231-8 y, por otra, Jörg Friedrichs, (2001) «The Meaning of New Medievalism,» *European Journal of International Relations* vol. 7.4, pp. 475-501. Una bibliografía que recoge las aportaciones más recientes puede consultarse en Stephen G. Nichols (2005) «The Changing Profession: Writing the New Middle Ages.» *PMLA* vol. 120.2, pp. 422-41.

5 Me refiero a *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* (2004), ya que en este recoge buena parte de sus reflexiones anteriores.

6 Para un estado de la cuestión de las aplicaciones de la teoría de juegos al estudio de la literatura véase el trabajo de Steven J. Brams, (1994) «Game Theory and Literature», *Games and Economic Behavior* vol. 6.1., pp. 32-54. Aunque publicado hace ya bastantes años, lo cierto es que Brams resume muy bien las líneas principales de investigación que se han continuado siguiendo hasta la actualidad, a pesar de que, como afirmar Marie-Laure Ryan, «la dificultad de la aplicación de las nociones de ganar y perder a la literatura explica por qué el campo matemático de la teoría de juegos y la semántica teórica del juego de jaco Hintikka tienen poco impacto en la teoría literaria. Ambos están basados en la idea de competición entre jugadores» (2004: 222). Otra vía de acercamiento al tema es la bibliografía de Marino, James A. G. (1985) «Annotated Bibliography of Play and Literature,» *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée* vol. 12, pp. 306-58. En el campo de la literatura española medieval y de la

Desde este punto de vista, mi aproximación a la anatomía de *Celestina* viene determinada por el concepto de amor como contienda, tal y como el mismo bachiller anuncia en su prólogo: «[t]odas las cosas ser criadas a manera de contienda. . .» retomando, para ello, las palabras, meridianamente deudoras de Heráclito, del *De remediis* de Petrarca. Como muy bien ha apuntado Bienvenido Morros Mestres (1998), este proceso de citación intertextual no debe entenderse como un mero alarde de erudición, sino, por el contrario, como una explicación de la trama del texto,⁷ en la que todos sus sujetos, en tanto que agentes, experimentan «la vida como un campo de batalla en el que deben luchar por sus propios intereses» (1998: ix). El juego se puede entender, en este sentido, como una «lucha», tal y como se representaba a través de las justas de amor. De hecho, a este género literario de la literatura cortesana, se refiere *Celestina* en el tercer auto, al referirse a la fogosidad de las mujeres.

Para el caso que me ocupa, parto de una definición de «juego» que nos ofrece Johan Huizinga:

[e]l juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo a un jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella placer alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas. (2000: 27)

modernidad temprana, la teoría de juegos proporciona las herramientas teóricas necesarias para abordar, por ejemplo, el estudio de los intercambios económicos y las negociaciones y estrategias que se llevan a cabo en el *Cantar de mio Cid*. Igualmente válidas serían las aproximaciones que desde este punto de vista nos permitiría acercarnos al estudio de las negociaciones del sujeto colonial o, por ejemplo, al análisis del papel de las emociones y/o de la racionalidad de las decisiones por diferentes sujetos conducen a un final trágico, o bien las implicaciones éticas del juego y su relación con el nacimiento de la moderna subjetividad o en el estudio de los cuerpos de conocimiento y cómo estos se manejan –al respecto véase el introductorio, aunque sugerente, trabajo en curso de Agustí Canals, «Quo vadis, KM? La complexitat com a nou paradigma per a la gestió del coneixement». En este sentido podrían leerse las sucesivas hijas de *Celestina* que, a diferencia de ella, no mueren durante el juego ya que, precisamente, es a partir de la mejor gestión del cuerpo de conocimiento dejado por *Celestina*, que saben manejarse de mejor forma en el arte de jugar. Por todo ello me atrevo a decir que las posibilidades que ofrece este marco para pensar algunos de los principales problemas que nuestras letras nos plantean son prácticamente ilimitadas. Aquí tan sólo se han enumerado algunas. Sin embargo, quizás, con respecto a *Celestina*, una de las magníficas posibilidades que el método ofrece es hacerlo más atractivo y adecuado, si es que alguna falta le hace, para su enseñanza a las nuevas generaciones de estudiantes y lectores, tan acostumbrados a vivir con los juegos y de las realidades virtuales que las nuevas tecnologías nos ofrecen de la lectura de *Celestina*.

7 En este trabajo emplearé, de acuerdo con Roland Barthes –«From Work to Text»– y, posteriormente, por Jacques Derrida y Paul Ricoeur, la noción de «texto» en oposición a «obra» por los siguientes motivos: «texto» es un concepto dinámico, abierto, que contempla la agencialidad del lector en la producción del sentido, mientras que «obra» es una categoría estática, semánticamente cerrada, al no ofrecer la posibilidad de pluralidad de significados; además, por la importancia que el lector tiene en mi modelo considero mucho más apropiado el primer concepto, infinitamente mucho más productivo. Parto de la siguiente definición de «texto»: «Everyday usage of the term refers to writing in its various forms so that books and magazines are texts. However, it is an axiom of cultural studies that a text is anything that generates meaning through signifying practices. Hence, dress, television programmes, images, sporting events, pop stars, etc., can all be read as texts». (Baker, 2005: 393).

De esta definición interesa destacar varios conceptos, los cuales están estrechamente relacionados tanto con el modelo teórico como con los objetivos que persigo. Uno de estos conceptos es el del «como si» con el cual Huizinga se refiere al juego en tanto que escape de la realidad, esto es, como un mundo virtual y posible, que, de acuerdo con Félix Martínez-Bonati (1981), es la esfera de la representación imaginaria. El mundo del juego se construye así a imagen de la realidad aunque con la particularidad de que este simulacro virtual permite usar el pasado en un presente de caras a ensayar futuribles comportamientos individuales, sociales, políticos y económicos, ya que los ideólogos más inteligentes –¿no lo es acaso Rojas o quienquiera que fuere el autor o autores de *Celestina*?– buscan solucionar la tensión social y, de este modo, unir el presente con el futuro simplemente deseado, ansiado, con lo que el texto se convierte en el vehículo de la acción social (Ruiz-Domènec 1981, 1999).⁸ Por tanto, y según el modelo desarrollado por Pierre Lévy, en el juego nos enfrentamos a un mundo donde lo virtual debe interpretarse como potencialidad verosímil, o veraz, capaz de convertirse en real.⁹

A pesar de la utilidad de la definición de Huizinga, cabe mencionar que ésta presenta una limitación al afirmar que el juego no persigue ni presenta «ningún interés material» (2000: página) ni se obtiene a partir de ningún provecho. Con ello, Huizinga no contempla los juegos que pueden venir condicionados por cuestiones materiales, como los que aquí estudiaré.

Llegado a este punto cabe decir que los estudios críticos tocantes a los aspectos lúdicos de *Celestina* son casi nulos, a excepción del trabajo de Carlos Rubio de la Llave (1978) titulado «El juego de seducciones en *La Celestina*: una estructura dramática.» En su estudio, Rubio de la Llave presenta un exhaustivo y detallado análisis del esquema del juego de seducciones –en el que cada sujeto desarrolla los papeles de seductor y seducido– y muertes que aparecen en el texto primitivo de la *Comedia* en dieciséis actos. Su análisis muestra como la «obra está dispuesta en torno a un sistema coherente y escondido de sabias estructuras» (1978: 20), que se manifiestan en cuatro juegos, todos ellos íntimamente relacionados con la esfera, estructura, o red lúdica del texto que preside, contextualiza y engloba el texto.

Identifico, así, cuatro juegos en la *Tragicomedia*: a) el que establece Melibea *per se* como estructurador de su identidad;¹⁰ b) el juego entre Celestina y Calisto; c) el juego entre Celestina y los criados:

8 De ahí la importancia de la memoria tanto en este texto, como en otros que marcan la transición del bajo medioevo al primer Renacimiento –véase, verbigracia, el caso de la *Carajicomedia*). Desde el punto de vista del funcionamiento de la memoria en el texto, *Celestina* cuenta con notables acercamientos, tales como los de Dorothy S. Severin (1970), Olga Chiodi (1981), Gareth A. Davies (1991) y James Burke (1993). Finalmente, el tema ha sido abordado de forma tangencial por George A. Shipley (1985).

9 De ahí la importancia de contar con estudios sobre *Celestina* orientados al análisis de la presencia y el uso del modo verbal subjuntivo, así como de la primera y persona del singular en el texto, ya que, en conjunto, se constituyen como los recursos más importantes para la construcción ficcional de estas virtualidades –para una explicación detallada de estos conceptos, véase Marie-Laure Ryan, *Íd.*, especialmente las páginas 43 a 69. Desafortunadamente, en la actualidad sólo se cuenta, que haya podido documentar, con un trabajo al respecto. Me refiero a la tesis de maestría, inédita, de Ethyl E. Thomas, titulada *A Classification of the Subjunctive in 'La Celestina'* (University of Chicago, 1926).

10 A mi modo de entender, el juego de Melibea se puede abordar desde dos perspectivas bien distintas, obteniendo

Pármemo y Sempronio y, d) el que establecen, a su vez, entre sí, Pármemo y Sempronio. Aunque todos estos juegos se desarrollan de forma simultánea en buena parte del texto, e, incluso, uno origine o sea consecuencia del otro, a continuación voy a centrarme en el análisis del juego entre Celestina y Calisto. Estos dos agentes lúdicos o jugadores, negocian, por una parte, con el dolor de Melibea, en tanto que objetivo y objeto puramente sexual con la intención de sanar el dolor de Calisto, y, por la otra, intercambian una serie de bienes materiales que recaerán en posesión de Celestina una vez que haya llevado a cabo una variedad de transacciones que tienen como vehículo principal el discurso erótico.

De acuerdo con esto, resulta evidente que en un texto finisecular como el de Rojas, el dinero adquiere un papel principal ya que el texto se sitúa después del fracaso de la experiencia feudal. En plena época de convulsión y cambios sociales, el tópico del dinero es visto y tratado como motor del mundo –«Bulla moneda y dure el pleito lo que durare. Todo lo puede el dinero»– (III, 102). Baste para ello sólo recordar que la creciente economía mercantilista –esto es, un incipiente capitalismo– de la época se vio favorecida por el surgimiento de las sociedades urbanas en las que, en poco tiempo, sustituirían el modelo económico precapitalista.

Por esta razón el bachiller seguramente decidió ambientar y situar su texto en una ciudad, que, a pesar de representar un «microcosmos» social y urbano, permite extrapolar las relaciones que en ella se establecen, pero, sobre todo, muestra el paradigma del funcionamiento de la incipiente modernidad. En esta ciudad Rojas desarrolla una serie de juegos entre Celestina y Calisto, así como entre la alcahueta y los criados, los cuales se fundamentan en las complejas interacciones entre el amor carnal y la economía. Es en este sentido que se ha afirmado que «la sexualidad constituye, en efecto, la base de la actividad económica de esta ciudad en miniatura» (Deyermond 1984: 4).

para ello resultados igualmente diferentes, aunque, en ambos casos, una argumentación textual es posible para apoyar una u otra lectura. La primera opción pasa por abordar el juego que la Melibea articula y desarrolla a partir del mundo ficcional que el corpus libresco le ha proporcionado. En este sentido, su apropiación de las lecturas le permiten «divinizar» a Calisto –de una manera más o menos semejante, salvando las distancias, de lo que Don Quijote hará con Dulcinea. Con este primer juego, en su calidad de «como sí», y a través de la mediación de la alcahueta, la doncella lleva a cabo una actividad lúdica que, desde nuestra perspectiva, no persigue otra finalidad que la del placer que le proporciona el juego estético, en meridiana relación con las posibilidades que éste, como virtualidad, entendida como potencialidad y ficcionalización, le permiten jugar como recurso para la construcción de su identidad –al igual que Chrétien– como fenómeno natural de su existencia, de modo que ésta el juego es la estructura que le posibilita su voluntad de poder, entendida en términos nietzschanos. De esta forma, el suicido final le proporciona la fama y/o memoria, que, en último término, buscaba y que había conocido a partir de la cultura libresca, literaria, conseguida con sus numerosas lecturas. La otra posibilidad de lectura se debe realizar a partir de la teoría de juegos, dado que, a diferencia de la anterior interpretación, hay dos agentes lúdicos que entran en negociación: Celestina y Calisto, aunque Melibea figuraría participaría en este juego, no sería un jugador en sentido estricto ya que no posee ninguna información previa de los otros jugadores y, por tanto, no podría desarrollar ninguna estrategia. Esta segunda interpretación nos proporcionaría una nueva interpretación del *fin'amors* en su última versión, en parte por el desconocimiento de las reglas del juego por parte de Melibea. En este sentido, consecuentemente, la teoría de juegos nos proporcionaría, igualmente, las herramientas teóricas necesarias para poder periodizar mejor la evolución de una estructura literaria como la del amor cortés, a través del análisis del papel de los agentes involucrados en el conocido juego amoroso. Este argumento lo desarrollé en 2015 «Melibea, o lo lúdico como subjetivación.» *Alba de América* vol. 37, pp. 55-85.

Dado que todo juego debe enmarcarse espacial y temporalmente, esta ciudad, paradigmática y prototípica, configura lo que Huizinga (2000) ha denominado como arena, círculo mágico, templo, pantalla, corte de justicia, etc.; es decir, el espacio, en tanto que campo de juego, en el que se ponen en práctica reglas específicas. Los juegos, así, constituyen bloques de espacio conceptual dentro de los cuales se ponen a prueba y se exponen las habilidades y maestrías de los jugadores (Wilson 1983).

En el caso de *Celestina*, la ciudad es un espacio virtual que no debe ser identificado con ninguna ciudad específica.¹¹ En el texto del bachiller, lo que importa del espacio urbano es que funciona como elemento contextualizador del juego. La ciudad es el escenario donde se representa el juego mercantil del mundo renacentista que es, principalmente, urbano. La ciudad es un espacio de movilidad referencial, lo que conlleva la posibilidad de desplazarse por el tiempo y el espacio del texto.¹² Las ciudades permiten, entonces, trazar un itinerario preciso de las acciones de los sujetos. Esto es, la ciudad presentada en y a través de todos los juegos que se dan en *Celestina* debe ser considerada como una ciudad prototipo que permita que el oyente o el lector, tanto de la época como la actual, pueda apropiársela, gracias a la familiaridad con cualquier otro espacio que pudiera existir en la época.

A partir de lo anterior se aclara que lo importante para este trabajo es reconocer y partir de la idea de que la ciudad que Rojas representa es una urbe caracterizada por su necesidad y deseo continuo del juego, como requisito para explicar simbólicamente el mundo de finales del siglo XV.

Concretamente, se puede afirmar que el juego entre Celestina y Calisto se caracteriza por ser una competición bipersonal finita —«sin contrarios no hay progresión», como diría William Blake (1793)— que se inicia en el momento de la negociación del «dolor» que ha dejado el rechazo de Melíbea en el joven.¹³ Este juego parte de la negociación del dolor de la doncella, en tanto que objeto sexual capaz de «sanar» el malestar o carencia de los jugadores. Pero, sobre todo, el dolor constituye el capital simbólico necesario para intercambiar y movilizar los bienes de la sociedad. Por este motivo, a partir de las estrategias que utilizan los jugadores involucrados, la forma óptima de estudiar estas transacciones es a través de la teoría de juegos, tipo de análisis matemático que, según John Von Neumann y Oskar Morgenstern (1980), pretende «conseguir una auténtica comprensión

11 Véase la acertada argumentación que Miguel Ángel Ladero Quesada (2001: 213) que, de alguna forma, él confirma o apoya nuestra lectura.

12 Muy interesante al respecto es el reciente trabajo de Russell West-Pavlov (2006), *Bodies and their Spaces: System, Crisis and Transformation in Early Modern Theater*. Amsterdam/New York: Rodopi.

13 Me refiero a la enfermedad de amor, que según la medicina árabe medieval que nos transmitió Avicena en su *Al-Qanun fi al-tibb* o *Canon de la Medicina* por un error de la *virtus aestimativa*. La bibliografía al respecto es abundante. Sirvan como ejemplo los trabajos de Bienvenido Morros (1999), «La difusión de un diagnóstico de amor desde la antigüedad hasta la época moderna,» *Boletín de la Real Academia Española* vol. 79.276, pp. 94-150. Del mismo Profesor Morros tomo la referencia inicial del texto árabe que cito al inicio de esta nota. Por la riquísima documentación que aporta, es igualmente interesante el libro de Guillermo Serés (1996), *La transformación de los amantes: imágenes del amor de la antigüedad al Siglo de Oro*. Barcelona: Crítica. Especialmente las páginas 16-23.

del problema del intercambio, estudiándolo desde un enfoque completamente diferente; es decir, desde la perspectiva de un juego de estrategias» (en Davis 1998: 15).

Este juego, que consta de varias jugadas, lo inicia Celestina, de acuerdo con un comportamiento bayesiano-racional, quien asigna una probabilidad subjetiva a cada una de las alternativas posibles, y con una estrategia dominante y ganadora, que cuenta con la colaboración de Sempronio. Desde un primer momento se trata de un juego cooperativo con información perfecta, puesto que ambos jugadores poseen un conocimiento común del juego. Gracias a Sempronio, Calisto se pone en contacto con la medianera, sabiendo de antemano que ella es:

Una vieja barbuda que se dice Celestina, hechicera, astuta, sagaz en cuantas maldades hay. Entiendo que pasan de cinco mil virgos los que se han hecho y deshecho por su autoridad en esta ciudad. *A las duras peñas promoverá y provocará a lujuria, si quiere.*¹⁴ (I, 47)

Por esta razón, ambos jugadores conocen las estrategias del juego y las acciones que ha de emprender cada agente lúdico en cada contingencia posible del juego, así como los intereses del otro jugador. Pero, sobre todo, Calisto y Celestina saben que, para obtener el máximo resultado, la mejor estrategia es la cooperación. De hecho, las opciones que se le ofrecían a Calisto en este juego no le daban otra alternativa. Calisto debe cooperar con Celestina, ya que ella le ofrece el remedio para sanar su dolor a través de la obtención de su premio: el cuerpo de Melibea. Sin embargo, dicha cooperación le repercutirá económicamente, dado que las acciones de Celestina están siempre condicionadas a los diferentes premios, o pagos, esto es, bienes materiales, que Calisto le puede proporcionar.

Para Calisto, aceptar la cooperación de la medianera no afecta su posición social; por el contrario, lo ennoblece, puesto que, de acuerdo con las formas de vida nobles, «[d]ar es señoría, recibir es servidumbre» (Ladero Quesada 2001: 224). Si, por el contrario, y de acuerdo con la noción de «Equilibrio Nash»,¹⁵ (Nash 1950) Calisto decidiera no cooperar con Celestina, el joven conservaría toda su riqueza y, a la vez, se mantendría fiel al código moral de la burguesía ascendente del momento. Sin embargo, optar por esta vía, le impediría sofocar su dolor a partir de la obtención y «beneficio» de su premio, esto es, el cuerpo de Melibea, lo cual, con toda probabilidad, le conduciría, inevitablemente, a la muerte, según las ideas médicas de la época, tal y como explica unos decenios más tarde Francisco Núñez de Coria en su *Tratado del uso de las mujeres* (1572), a propósito de otro caso, como muy bien ha señalado Bienvenido Morros Mestres (2005a).

El «Equilibrio Nash» es importante en este juego porque corresponde a una situación en que dos partes rivales están de acuerdo con determinada situación de juego, por lo que cualquier

14 En adelante, la cursiva es mía.

15 Se puede definir como un modo de obtener una estrategia óptima para juegos que involucren a dos o más jugadores.

alteración de los términos de la negociación ofrece desventajas a ambas partes. De esta forma, ambos jugadores van a maximizar sus resultados y, así, cada uno de ellos obtendrá su tan anhelado y codiciado premio.¹⁶ En este sentido, el juego de suma no-cero es ideal para estos dos sujetos, ya que su antagonismo como jugadores o agentes lúdicos¹⁷ se asienta «sobre una semejanza básica: ambos dan rienda suelta a su particular apetito, desentendiéndose de su prójimo como no sea para usarle de instrumento» (Lida de Malkiel 1962: 506).

Por su parte, Celestina, también cuenta, a priori, con dos posibles estrategias a seguir. La primera consiste en ayudar a Calisto a conquistar a Melibea y así curarle su mal de amor. A cambio, Celestina conseguiría una importante recompensa económica bajo la forma de bienes materiales. Su otra opción es optar por la inacción, con lo cual no mejoraría su situación, cosa que no quiere, ya que, al igual que los criados y las otras rameras que aparecen en el texto, está preocupada por su bienestar económico. Concretamente, la medianera considera que acaparar dinero en el presente beneficiará su futuro. Es decir, que parte de su motivación para cooperar con Calisto reside en el temor que tiene de verse sometida a una vejez empobrecida:

CELESTINA: Agora que voy sola, quiero mirar bien lo que Sempronio ha temido desde mi camino, porque aquellas cosas que bien son pensadas, aunque algunas veces hayan buen fin, comúnmente crían desvariados efectos. Así que la mucha especulación nunca carece de buen fruto (IV, 111).

A través de la cooperación, representada esquemáticamente en una matriz de resultados –o de pagos–, se pueden observar las opciones y beneficios que cada uno de los jugadores puede obtener como resultado del juego de suma no-cero.¹⁸

		CALISTO	
		COOPERA	NO COOPERA
CELESTINA	COOPERA	\$/MELIBEA	0/0
	NO COOPERA	0/0	0/MAL DE AMOR

16 Véase Robert Gibbons (2003), «Fundamentos y definición del equilibrio Nash,» *Un primer curso de teoría de juegos*, trads, Paloma Calvo y Xavier Vilà (Barcelona: Antoni Bosch). También véase, John Nash (1950), «Equilibrium Points in N-Person Games,» *Proceedings of the National Academy of Sciences* vol. 3, pp. 48-9, trabajo fundacional de su famoso «equilibrio».

17 La forma clásica y tradicional de referirse a los juegos de suma no-cero antes de la aparición de la teoría de juegos.

18 En los juegos de suma no-cero la ganancia de un jugador no necesariamente se corresponde con la pérdida del otro. Además, los jugadores pueden obtener los premios o pagos de forma simultánea, dado que el premio que cada jugador persigue es diferente en cada caso, por lo que, en este sentido, no existe un enfrentamiento entre los beneficiados. En ambos casos cada jugador busca su máximo beneficio posible a través de la función de utilidad, que convierte los pagos en bienestar.

Para llevar a cabo su propósito la alcahueta se coloca en el centro de la ciudad, es decir, entre el mundo de los criados de Calisto y el de la nobleza cortesana a la que los dos amantes pertenecen. Este autoposicionamiento de la «remienda virgos» le proporciona ciertas ventajas sobre su contrincante. Concretamente, la vieja supera a Calisto porque es capaz de ver una doble perspectiva del juego; si, por una parte, las intenciones de Calisto, por la otra advierte los rechazos «fingidos», y devaneos de Melibea. Desde esta perspectiva que se despliega del terreno de juego, en estos dos espacios, Celestina, desde el centro, hace y deshace a su vera, ya que es capaz de entrar y salir de los espacios ajenos con suma facilidad. La alcahueta es, de esta forma, como en su día indicó Alcalá-Galán, «un elemento extremadamente permeable y dinámico» (1996: 41).

Esta misma movilidad permite que Celestina visite dos veces la casa de Melibea. Si en su primer encuentro le refiere el sufrimiento de su cliente, presentado eufemísticamente como «dolor de muelas», en el segundo provoca que la muchacha reconozca o identifique el suyo al verbalizar el nombre del joven doliente:

MELIBEA: ¿Cómo se llama?
CELESTINA: No te lo oso decir.
MELIBEA: Di, no temas.
CELESTINA: Calisto (X, 227)

El lenguaje, de esta forma, ayuda a materializar los deseos secretos de Melibea y, a su vez, aumenta el poder de la alcahueta sobre los dos jóvenes, pues «a quien dizes el secreto, das tu libertad» (II, 88). Así, la palabra y el control del discurso permiten que Celestina se adentre no sólo en el mundo de la nobleza a la que pertenece Melibea, sino también en su espacio interior. Si la vida de Melibea, en su calidad de amante, depende del discurso retórico de la alcahueta que termina delineando la figura de Calisto, la voluntad de la hija de Pleberio deberá cooperar con la voluntad de la alcahueta:

Véote, señora, por una parte quejar el dolor, por otra temer la melecina. Tu temor me pone miedo, el miedo silencio, *el silencio tregua entre tu llaga y mi melecina*; así que será causa que ni tu dolor cese ni mi venida aproveche. (X, 223)

El silencio, entonces, es el elemento que muy posiblemente eliminaría a la medianera del juego. Por eso reconoce ante Melibea que sin la palabra jamás podrá sanar ni a la joven doncella ni a Calisto, pero, sobre todo, sin el poder de la lengua, se quedaría sin premios o pagos. La palabra es, consecuentemente, lo que permite a la alcahueta tejer sutilmente las voluntades de los amantes y de otros participantes del juego,¹⁹ como, verbigracia, la voluntad de los criados para que, de este modo, sus planes funcionen a la perfección.

19 Cabe distinguir entre participante y jugador. Aunque ambos criados participan de este juego, no son puramente jugadores como tampoco lo es Melibea en este juego que Celestina y Calisto llevan a cabo.

Asimismo, la dilación del tiempo de espera del intercambio sexual entre Melibea y Calisto contribuye a que la trotaconventos reactive, periódicamente, el interés de los dos futuros amantes y acreciente el valor de su trabajo como medianera.²⁰ Celestina se aprovecha de la vulnerabilidad de los dos jóvenes para conseguir lo que ella más desea: riqueza y ser la mejor en su oficio: «Una sola soy en este limpio trato; en toda la ciudad, pocos tengo descontentos, con todos cumplo los que algo me mandan, como si toviere veinte pies y otras tantas manos» (V, 131).

A partir de lo anterior se puede inferir que, en este juego, Calisto está en clara desventaja, dado que únicamente cuenta con su posición social y con su dinero como recursos para jugar frente a Celestina. Contrariamente, la medianera tiene en su favor varias habilidades, tales como engañar, convencer y torcer los razonamientos, esto es, posee un gran poder embaucador a través de la palabra. Para Celestina, por tanto, la palabra es el vehículo necesario para engañar, como ha mencionado Julio Rodríguez Puértolas (1976), puesto que la red lúdica se explica, en parte, a partir de la manipulación del capital simbólico (154).

Dentro de la microciudad que representa Rojas, Celestina cumple con una función social de gran relevancia la cual consiste en liberar a los dos amantes de cualquier responsabilidad ante los ojos de la comunidad. Es decir, su oficio la convierte en un pretexto para la autojustificación de los amantes ilícitos (Alcalá-Galán 1996). Simultáneamente, su acción como medianera la pone en ventaja frente a su contrincante: «A quien no me quiere no le busco, de mi casa me vienen a sacar, en mi casa me ruegan» (XII, 259). Por esta razón, antes de aceptar ser parte del juego, tanto Melibea como Calisto saben de antemano la función de Celestina y en todo momento son conscientes de las artimañas que la medianera emplea comúnmente en sus trabajos. De ahí que desde el inicio del texto Melibea reconozca:

No me maravillo, que un solo maestro de vicios dicen que basta para corromper un gran pueblo. Por cierto, tantos y tales loores me han dicho de tus falsas mañas que no sé si crea que pedías oración. (IV, 131)

El reconocimiento público de su oficio facilita que la alcahueta penetre en la casa de Melibea para así desplegar su discurso erótico, que, según Sánchez (1994), es «el capital simbólico que pone en contacto la mercantilización con la esfera íntima de los hombres del inicio del Renacimiento» (20). Esto nos confirma cómo el comercio y el negocio de esta época estaban fundados tanto en las relaciones eróticas como en el sentido contemplativo de la vida; esto es, en el ocio característico de la clase social a la cual pertenecían Melibea y Calisto (Sánchez 1994).

Lo anterior posibilita explicar por qué tanto los diálogos entre Melibea y Celestina, así como los que se dan entre Calisto y Celestina, están marcados por un eminente tinte erótico, como han

20 Muy rico en ejemplos que completarían esta opinión pueden verse en George A. Shipley (1975), «¿Qué dolor puede ser tal . . .?»: A Rhetorical Strategy for Containing Pain in *La Celestina*,» *MLN* vol. 90, pp. 143-53.

señalado, entre otros, Carmelo Gariano (1975), Eukene Lacarra (1996), Louise O. Vasvári (2002) y Fernando Cantalapiedra (1995, 2003). La «vieja barbuda» recurre al discurso erótico para que, tanto la doncella como Calisto, imaginen representaciones sobre su objeto de deseo y, con esto, abandonen su voluntad a los deseos de la medianera. En cierto sentido, por consiguiente, la palabra de Celestina busca penetrar la esfera íntima de los enamorados para ejecutar una acción económica como evento simbólico (Bourdieu 1991).

Pero, ¿qué se esconde detrás de la figura de la medianera y su función social?; es decir, ¿cuáles son las estrategias que desarrolla Celestina para que el mercantilismo penetre en el mundo íntimo? Para dar una respuesta convincente a estas preguntas es necesario entender que la realidad de Rojas se caracteriza por la insatisfacción económica por parte del servicio doméstico, del mundo de la prostitución y de la delincuencia. Aparte de la aristocracia urbana y del clero, la mayoría de la población estaba insatisfecha e inconforme con la distribución de la riqueza y con la jerarquización de la sociedad.

En el texto, por consiguiente, se puede distinguir cómo Celestina representa claramente el «yo» egoísta que busca penetrar el mundo de la aristocracia urbana para obtener, por medio de su palabra, riquezas. En efecto, son estos conflictos económicos los que configuran y constituyen las diferentes esferas de producción simbólica, que incluyen imágenes, conceptos y entendimientos prácticos, de la vida diaria. De ahí que Celestina, muy astutamente, establezca una empresa de carácter erótico-dineraria que sustenta en su supuesta «amistad» con los criados, con Areúsa, con Elicia o con Melibea:

SEMPRONIO: Madre bendita, ¡qué deseo traigo! Gracias a Dios que te me dejó ver.

CELESTINA: Hijo mío, rey mío, turbado me has; no te puedo hablar. Torna y dame otro abrazo. ¿Y tres días podiste estar sin vernos? (I, 48)

Así, los lazos de amistad que establece la medianera con su nuevo «amo» Calisto son vitales para este juego:

Mira, mira, que está Celestina de tu parte, y que aunque todo te faltase lo que en un enamorado se requiere, te vendería por el más acabado galán del mundo, que te haría llanas las peñas para andar, que te haría las más crecidas aguas corrientes pasar sin mojarte. Mal conoces a quien das tu dinero. (XI, 235)

Las negociaciones de Celestina dependen de su capacidad para presentar, siguiendo ciertos códigos del amor cortés, a Calisto ante Melibea. Es decir que «disfrazo» o atribuye un determinado *habitus*, de acuerdo con Bourdieu (1991), tanto al motivo erótico como a la negociación del dolor a través del empleo de un conjunto de imágenes y códigos culturales con los que están familiarizados los

dos jóvenes. El capital con que inicia la empresa de Celestina se reduce a un acervo o corpus de carácter simbólico que incluye la amistad y el sexo, es decir, aquellos «elementos propiamente ideacionales o culturales que aun estando dirigidos a la obtención de un beneficio económico desarrollan una lógica propia y autónoma en el nivel de los significados, exclusivamente» (Sánchez 1994: 23). La alcahueta, teniendo una perfecta visión del pasado, presente y futuro, reconoce la necesidad que existe en la sociedad de producir imágenes eróticas que provoquen que aquéllos que poseen bienes los distribuyan fuera de su círculo social. Celestina se encarga, entonces, de mediatizar la distribución de los bienes aunque, muchas veces, en ella es en donde termina esta fluctuación del bienestar.

La sexualidad y su discurso son esenciales para que Celestina establezca lazos de amistad con las diferentes esferas de la sociedad, incluyendo al clero. En gran medida, ella contribuye a mantener cierta cohesión en la sociedad, puesto que, si por una parte, impide que los criados se vuelquen sobre las riquezas de sus amos, por la otra permite que los nobles satisfagan sus deseos carnales y movilicen sus bienes. Sin embargo, al final de la *Tragicomedia*, y como consecuencia directa de la toma de consciencia del «yo» egoísta de los criados, la medianera pierde su poder y control sobre ellos, lo que origina su muerte, como se verá.

Así, la «oferta» que Celestina hace al mundo del Renacimiento es la mezcla de la sexualidad con el dinero, pero sin ninguna valoración moral de por medio. Para la alcahueta, los bienes corporales y la sexualidad no pertenecen a la intimidad de los amantes, sino a la actividad económica, a la esfera del intercambio. De este modo, los dos factores que pueden poner en riesgo su empresa son la moral y el hecho de que la clase insatisfecha con su realidad, en este caso los criados, sean clientes y, a la vez, medianeros en este negocio sexual. Este doble posicionamiento de los criados les conduce a tomar consciencia de que no son ellos quienes reciben los beneficios o ganancias de las transacciones en las que también colaboran. Lo anterior, provoca el incremento de la avaricia en estos jugadores.

Una vez penetrado el mundo del ocio y de la contemplación en que se encuentran Melibea y Calisto, la alcahueta obtiene, de sus dos visitas a casa de Melibea, sendos premios gracias al retorcimiento de los razonamientos. Su deseo por los bienes materiales la lleva incluso a contradecirse, pues, con tal de que Melibea ceda ante su oferta, la alcahueta acepta que sería mejor para todos si ella mantuviera la lengua atada a la razón, lo cual se opone a su razón de ser en tanto que medianera-embaucadora:

Y pues conoces, señora, que el dolor turba, la turbación desmanda y altera la lengua, la cual había de estar siempre atada con el seso, por Dios que no me culpes. Y si él otro yerro ha hecho, no redunde en mi daño, pues no tengo otra culpa sino ser mensajera del culpado; no quiebre la sogá por lo más delgado. (IV, 130)

Si Celestina, como Mercurio, continúa ejerciendo su función de «mensajera», obtendrá premios en forma de bienes materiales como, por ejemplo, las «cien monedas de oro» que consigue al final del primer auto, una vez sellado el pacto económico con Calisto. El hecho de que Celestina enfoque

todos sus esfuerzos en la recompensa económica que le traerán sus acuerdos con el joven la hace ser un sujeto mucho más «libre», sobre todo porque los demás no sólo desean el placer sino, también, la posesión del cuerpo del otro. Por el contrario, Celestina no desea el placer sino el poder, razón por la cual se encuentra en una posición de ventaja frente a los demás sujetos. Su labor como mediadora la libera del dominio ajeno: no tiene deudas ni dependencias con nadie como podrían tener los criados hacia sus amos. Ella es un agente «libre» que se mueve con gran facilidad y que, además, puede deshacer fácilmente los lazos con sus «clientes», a pesar de las dudas que manifiesta en la primera parte del auto IV:

Que, aunque yo he disimulado con él, podría ser que, si me sintiesen en estos pasos de parte de Melibea, que no pagase con pena que menor fuese que la vida; o que muy amenguada quedase, cuando matar no me quisiesen, manteándome o azotándome cruelmente. ¡Pues amargas cien monedas serían éstas! ¡Ay cuitada de mí, en qué lazo me he metido! Que por me mostrar solícita y esforzada pongo mi persona al tablero. (IV, 111)

Ponerse en el tablero es una metáfora que alude directamente al juego y que habla por sí misma de las intenciones lúdicas en el texto de Rojas.

A pesar de estos monólogos de carácter dubitativo y dado que la economía de la sociedad se basa en el comercio del sexo, Celestina continúa siendo el principal medio para distribuir este tipo de beneficios.

Al considerar todas las ventajas de Celestina se puede decir que el cuadro situacional del juego es claramente favorable a la medianera, pues cada punto, o situación particular, le ha generado una combinación y número importante de premios. Es precisamente por este motivo que en el auto IV de la *Tragicomedia* aparecen mencionados, más y en mayor número de veces, diferentes tipos de dolor. Así, verbigracia, «doliente» (IV, 135), «apasionado» (IV, 132), «dolor de costado», que menciona Alisa: «Dolor de costado, y tal que, según el mozo supe que quedaba, temo no sea mortal. Ruega tú, vecina, por amor mío, en tus devociones por su salud a Dios» (IV, 118), o pleuresía. Inclusive, Celestina hace mención al «dolor de muelas» (IV, 129), con clara alusión al deseo sexual:

Una oración, señora, que le dixeron que sabías de Santa Polonia para el dolor de las muelas. Assimesmo tu cordón, que es fama que ha tocado todas las reliquias que hay en Roma y Jerusalem. Aquel caballero que dixes, pena y muere dellas; ésta fue mi venida, pero pues en mi dicha estaba tu airada respuesta, padézcase él su dolor en pago de buscar tan desdichada mensajera. (IV, 111)

La abundancia de referencias al dolor es una muestra meridianamente clara del momento climático que el auto IV supone para el texto. Específicamente, nos indica la influencia del episodio en el desenlace de este juego, el cual se puede igualmente explicar, como se ha visto, a través de la teoría de juegos, puesto que esta perspectiva teórica «lleva muchas veces a que se determine cuál va a

ser el resultado final de la solución de dicho juego» (Rufasto 2004: sin página). En el caso de la *Tragicomedia* será un resultado «fatal del juego», según la denominación que esta teoría nos ofrece.

Como he venido mencionando, el juego entre Calisto y Celestina es un juego de suma no-cero donde el final se podía predecir, a través de una «intuición educada», haciendo caso a las premoniciones que la propia alcahueta tuvo sobre su propia muerte en el auto IV, así como en otros momentos del texto. Concretamente, Celestina, sabedora y orgullosa de sus poderes y facultades, augura tres veces su final trágico, aunque no es consciente que en la tercera estaba ya muy cerca su hora: ««Quesi me ha dado algo», dice Celestina a los criados, «dos veces he puesto por él mi vida en el tablero» (IV, 111). Sin sospecharlo, la medianera está arriesgando su vida por tercera vez, la cual perderá ante la ira de los criados en el auto XII, para quienes «el dinero y los alimentos componen el único horizonte de abundancia que les es dado imaginar» (Ladero Quesada 2001: 221). Parece así que el final de la medianera es producto de la ironía trágica que Rojas hace funcionar en su texto, dado que son sus propias «amistades» las que acaban con ella, lo que no debe de extrañar, particularmente si se toma en consideración que, Celestina, movida por su extrema avaricia, rompe las reglas del juego, por lo que este se debe deshacerse.

Sin embargo, como había hecho notar, antes de la traición de los criados, ya en el auto IV, Celestina había temido perder la vida en el intento de cumplir su misión o, cuando menos, preveía el riesgo de ser mantecada y azotada cruelmente. Con todo, a pesar de sus más que fundadas dudas, la vieja decide continuar en el juego de la negociación del dolor, del poder y de las relaciones económicas porque, entre otras cosas, los agüeros, indicio de fortuna, le son favorables:

Todos los agüeros se aderezan favorables, o yo no sé nada desta arte. Cuatro hombres que he topado, a los tres llaman Juanes y los dos son cornudos. La primera palabra que oí por la calle fue de achaque de amores; nunca he tropezado como otras veces; las piedras parece que se apartan y me hacen lugar que pase; ni me estorban las haldas, ni siento cansancio en andar; todos me saludan; ni perro me ha ladrado, ni ave negra he visto, tordo ni cuervo ni otras noturnas. Y lo mejor de todo es que veo a Lucrecia a la puerta de Melibea. Prima es de Elicia; no me será contraria. (IV, 113)

Además, para Celestina, tanto por su condición de mujer como por su estado civil, jugar es la única forma posible de participar y sobrevivir en el sistema social del momento. A partir de estos riesgos y dudas, Celestina cobra su último pago de nuevo en forma de una «cadena de oro» (XI, 233), con lo cual alcanza su principal objetivo. Sin embargo, aunque la vieja haya ganado el juego con Calisto, ha perdido la posibilidad de jugar más partidas. Su capacidad para construir el futuro de los amantes ha sido anulada por su avaricia como la de Pármeno y Sempronio. Con esto, los criados arrebatan el poder de penetración y movilización que anteriormente era privilegio de la «trotaconventos».

Además, para ella, tanto por su condición de mujer como por su estado civil, jugar es la única forma de posible de participar y sobrevivir en el sistema social del momento. De igual forma, el suicidio de Melibea, bien podía haberse intuido a partir del funcionamiento interno del modelo matemático. Éste puede prever el riesgo que acompaña a toda decisión-acción por parte de los jugadores, aunque no termina con el problema del riesgo, motivo por el que los jugadores deben tomar conciencia del nivel de riesgo asumido. Aunque Melibea no es propiamente un jugador, sí que es un participante del juego, por lo que, ante el dolor provocado por la intervención del azar, cuya primera reflexión científica la elaboraría Galileo a raíz del llamado «pasadiez», en la caída y muerte de Calisto (auto XIX), se ve obligada a protagonizar un «suicidio anómico», de acuerdo con Durkheim (1897: 253), arrojándose desde lo alto de una torre –suicidio que bien recuerda la muerte de Oriana, quien, al conocer la noticia de la muerte de su marido, Amadís, «se despeñó de una finiestra». Este tipo de suicidio viene condicionado por haberse dejado llevar por el «loco amor», tal y como ya había advertido el Arcipreste de Hita con anterioridad. Según explica en Durkheim en *Suicide* (1897), éste es el principal tipo de suicidio, a diferencia de los otros tres modos existentes –el suicidio egoísta, el altruista y el fatalista–, cuya probabilidad de que se produzca aumenta cuando dejan de actuar las fuerzas reguladoras de la sociedad, tanto si la interrupción es positiva como negativa –crecimiento económico o depresión–, tal y como sucede en la sociedad representada en el texto del bachiller. En palabras de Robert Alun Jones (1986), comentarista de Durkheim, el suicidio de Melibea podría atribuirse a las consecuencias de la insuficiencia individual o a la excesiva integración del individuo con la sociedad a la que pertenece.

Por su parte, Calisto, una vez finalizada su negociación con la alcahueta, obtendrá su premio o pago con la entrega sexual²¹ del cuerpo de Melibea (XIV). En cierto sentido, se puede decir que las palabras y estrategias de la mediadora continúan teniendo efecto aún después de su muerte. Es decir que la penetración del mundo mercantilizado en la esfera íntima de los amantes ha sido todo un éxito. De esta forma, la muerte final de Celestina, no es más que el desequilibrio producido por la traición y engaño en el juego simultáneo que se desarrolla entre ella y los criados. Las dos matrices de resultados son las siguientes:

		CRIADOS	
		COOPERA	NO COOPERA
CELESTINA	COOPERA	33% / 33%	0/0
	NO COOPERA	100% / 0	0/0

21 La urgencia sexual explica el poco interés que tanto Calisto como Melibea muestran por el matrimonio y, aún más si se piensa que con éste se acaba la pasión. Véase, al respecto, de quien tomo esta idea con la que abro esta nota, Bienvenido Morros (2005a), *Otra lectura del «Quijote.» Don Quijote y el elogio de la castidad*, Madrid: Cátedra. En su trabajo, Morros Mestres aporta numerosos ilustrativos ejemplos.

		PÁRMENO	
		COOPERA	NO COOPERA
SEMPRONIO	COOPERA	33% / 33%	50% / 0
	NO COOPERA	0/50%	0/0

Este segundo juego es simultáneo al que acabamos de describir, a la vez que deriva de él, dada la cooperación entre Calisto y Melibea, y se divide en otros dos subjuegos. Concretamente, el que se establece entre Pármeno y Sempronio, por una parte, y el que se organiza entre Celestina y estos dos por otra y del que me he ocupado en otras partes.²²

Resulta evidente, por tanto, que en ningún momento Rojas (y «antiguo autor»), al decir de Francisco Rico (1998) fue consciente, como tampoco lo fue Zola con su *Le roman expérimental* (1880), quien ignoró sistemáticamente el laboratorio en tanto que dispositivo artificial de experimentación que sometía la fisiología de Claude Bernard a todas las normas experimentales de la física y la química, que su *Tragicomedia*, al igual que el ajedrez como *mathal*, es una metáfora de la vida, del amor y del «dolor». Todo ello representado sobre una mesa de un laboratorio experimental donde se proyectan nuevas relaciones –sociales, económicas, amorosas, etc.– hacia un nuevo futuro próximo, casi inmediato, con relación a un presente de crisis total –véase para ello el modelo del amor cortés representado en el texto. Además, es herencia de un pasado, más o menos obsoleto del cual sólo resta, a modo de último vestigio simbólico, la ya caduca *plena de seny* marquiiana, quien determina arrojarse desde lo alto de una torre, en un meridiano similar con la muerte de las torres o del popular «jaque mate» en una partida de ajedrez. Sin embargo, éste es un pasado que dista mucho de verse como un mausoleo, vistas sus potencialidades, de acuerdo con el juego representado, para dar paso a la modernidad.

El final de Calisto, por su parte, es igualmente fatal en el texto y puede ser explicado a través del concepto del dolor. En este sentido, el «dolor de costado», al cual antes se ha referido, que experimentaba Calisto, se puede deber, al igual que el de Tirant, a una práctica desmesurada de su relación sexual con Melibea, como muy bien ha indicado Bienvenido Morros Mestres (2005b). Casi con toda seguridad, ésta es la causa de la muerte del amante, pues durante más de un mes fingien «ausencia con todos los de la ciudad» (XVI, 297). Es posible, consecuentemente, que esa actividad mermara sus defensas y lo hiciera más vulnerable a todo tipo de enfermedades e, incluso, fuera un factor decisivo en su fatal caída,²³ ya que por esa debilidad no pudiera afrontar situaciones que en condiciones normales habría superado de manera satisfactoria, y más teniendo en cuenta los atributos, en nuestra opinión para nada irónicos, que de él ofrece Melibea en el auto IV: «¡Jesú, no oiga yo mentar más ese loco saltaparedes, fantasma de noche, luengo como ciguñal, figura de paramento mal pintado...» (IV, 127-8). De hecho, como muy bien ha señalado Bienvenido Morros

²² Cf. la nota 1.

²³ Ya lo señaló en su día Peter E. Russell (1991) en su magnífica edición de *Celestina* Madrid: Castalia, pp. 574-5, nota 56.

Mestres (2005a), un testimonio histórico de la época se refiere a la muerte del infante don Juan de Castilla alerta del peligro que conlleva el exceso de las relaciones sexuales.

Como corolario, la muerte de Calisto pudo deberse más a su debilidad a causa de su gran actividad sexual, y no tanto a la intervención del azar o, incluso, a un posible castigo por sus negociaciones con Celestina.²⁴ La muerte súbita del amante se clarifica cuando se toma en consideración la insaciabilidad de Melibea, que, después de más de un mes de intensas relaciones sexuales, llega a solicitarle: «holguemos y burlemos de otros mil modos que yo te mostraré» (XIX, 321).

En conclusión, se puede afirmar que la teoría de juegos permite sacar a flote los mecanismos internos, esto es, la anatomía de *Celestina* –¿quién juega, con qué o con quién, para qué, con qué normas, con qué objetivo, cuáles son las reglas constitutivas, en qué consiste ganar?, etc.–, a la vez que precisar las insuficientes definiciones de lo que se puede entender como juego –tal es el caso de Huizinga (1938), Eugen Fink (1966), Roger Caillois (1957), entre otros. Más concretamente, este tipo de aproximación interdisciplinar pone en tela de juicio la continua negación que se hace del interés material que reside en el estudio de la esfera lúdica (Huizinga 2000).

Por lo que a la fenomenología de la lectura se refiere, ésta me ha permitido explicar el significado de lo lúdico, que se concreta en el intento de aprehender la realidad en un momento de profundos cambios para, así, ensayar las futuras relaciones sociales y económicas. Asimismo, ha facilitado el estudio de las redes económicas de *Celestina* que se basan en los intercambios de carácter sexual y que afectan a las dos clases sociales –una aristocracia y la plebe de criados y ramera que depende económicamente de la medianera– que cohabitan en un «microcosmos urbano».

Además, la fenomenología de la lectura me ha permitido recrear el campo de juego que Huizinga (2000) denomina como arena, círculo mágico, templo, pantalla, etc., en el que se ponen en práctica reglas específicas de la *Tragicomedia*. Es por esta razón que, a pesar del hecho de que la economía de la clase noble sea el dinero, la casa de Celestina tiene una economía de base sexual y las relaciones entre ambas clases consisten exclusivamente en el comercio sexual de los cuerpos, esto es, de su dolor, o en pretextos para este último –como sería vender el hilado. De ahí que se haya afirmado que «el servicio de paga con dinero y el dinero asegura el servicio continuo» (Deyermond 1984). Sin embargo, a pesar de estos nexos y relaciones, entre los dos estratos sociales hay un abismo económico y social que se manifiesta a través de la envidia y el desprecio que la clase inferior siente hacia los nobles. A pesar de este antagonismo, entre ambas clases existe algo en común: esto es, el carácter contagioso de la lujuria, el verdadero motor del texto que se manifiesta a través del comercio sexual y que viene mediatizado por Celestina. Así queda claro que en torno al deseo del cuerpo del otro se configura la anatomía lúdica de la *Tragicomedia*, la cual se materializa en varios juegos organizados entorno al eje del comercio sexual.

24 No hay espacio aquí para abordar las implicaciones éticas del juego.

Enric Mallorquí-Ruscalleda. *Celestina ludens*: La negociación del dolor desde la teoría de juegos y la fenomenología de la lectura en *Celestina*

Bibliografía

- Alcalá-Galán, M. (1996) «Voluntad de poder en *Celestina*.» *Celestinesca* vol. 20.1-2 , pp. 37-55.
- Anónimo. (2011) *Cantar de mio Cid*. Ed. Alberto Montaner, con un ensayo de F. Rico. Madrid/Barcelona, Real Academia Española/Galaxia Gutenberg.
- Aquino, T. (1996). *Summa Theologica. Patrología latina database*. CD-ROM. Londres: Chadwyck-Healey.
- Baker, C. (2005) *Cultural Studies. Theory and Practice*. London: Sage.
- Barthes, R. (1979) «From Work to Text», en Harari, J. V. (Ed.) *Textual Strategies: Perspectives in Poststructuralist Criticism*. Ithaca, NY: Cornell UP, pp. 73-81.
- Blake, W., (2002 [1ª ed. 1793]) *El matrimonio del cielo y el infierno*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Brams, S. J. (1994) «Game Theory and Literature.» *Games and Economic Behavior* vol. 6.1, pp. 32-54.
- Bourdieu, P. (1991) *Language and Symbolic Power*. Cambridge: Harvard UP.
- Burke, J. F. (1993) «The Insouciant Reader and the Failure of Memory in *Celestina*.» *Crítica Hispánica* vol. 15.1, pp. 35-46.
- Caillois, R. (1957) «Unity of Play: Diversity of Games.» *Diogenes* vol. 19, pp. 92-121.
- . (1967) *Les jeux et les hommes: le Masque et le Vertige*. Paris: Gallimard.
- Canals, A. (2002)«Quo vadis, KM? La complexitat com a nou paradigma per a la gestió del coneixement». IN3 Working Paper Series: Universitat Oberta de Catalunya.
- Cantalapiedra, F. (2003) «Risa, religiosidad y erotismo en *La Celestina*.» en Arellano, I. y Usunáriz, J. M. (eds.) *El mundo social y cultural de La Celestina*. Madrid/Frankfurt: Iberoamericana/Vervuert, pp. 45-70.
- . (1995) «El refranero celestinesco.» *Celestinesca* vol. 19.1-2, pp. 31-56.
- Cervantes Saavedra, M. (1998 [1ª ed. 1605 y 1615]) *Don Quijote de la Mancha*. Edición del Instituto Cervantes. Dir. Francisco Rico. Barcelona: Crítica.
- Chiodi, O. (1981) «Pasado y futuro en los personajes de *La Celestina*: Causa y efecto.» *Dissertation Abstracts International* vol. 42.1, pp. 206A.
- Corneille, P. (2000) «Le Cid.» en Bentley, E. (ed.) *The Misanthrope and Other French Classics*. New York: Applause Books.
- Davies, G. A. (1991) «Destellos de un sub-texto literario: La rememoración del pasado en *La Celestina*.» En Rees, M. A. (ed.) *Leeds Papers on Hispanic Drama*. Leeds: Trinity & All Saints Coll, pp. 9-41.
- Davis, M. D. (1998). *Introducción a la teoría de juegos*. Trad. José Carlos Gómez Borrero. Madrid: Alianza.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1980). *Mille plateaux*. Paris: Minuit.

Enric Mallorquí-Ruscalleda. *Celestina ludens: La negociación del dolor desde la teoría de juegos y la fenomenología de la lectura en Celestina*

- Derrida, J. (1975) «Game, Play, Literature.» *Yale French Review* vol. 52, pp. 31-113.
- Deyermund, A. (1984) «Divisiones socio-económicas, nexos sexuales: La sociedad de *Celestina*.» *Celestinesca* vol. 8.2, pp. 3-10.
- . (1977) «[Hilado-cordón-cadena: Symbolic Equivalence en La Celestina](#).» *Celestinesca* vol. 1.1, pp. 6-12.
- . (1990) «[Pleberio's Lost Investment: The Worldly Perspective of Celestina, Act 21](#).» *MLN* vol. 105. 2, pp. 169-79.
- Durkheim, E. (1897). *Le suicide: Etude de sociologie*. Paris: Les Presses Universitaires de France.
- Fink, E. (1966). *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Minuit.
- Friedrichs, J. (2001) «The Meaning of New Medievalism.» *European Journal of International Relations* vol. 7.4, pp. 475-501.
- Gariano, C. (1975). «El erotismo grotesco en *La Celestina*.» *Vórtice: Literatura, Arte y Crítica* vol. 1.3, pp. 2-16.
- Gibbons, R. (2003) *Un primer curso de teoría de juegos*. Trads. Paloma Calvo y Xavier Vilà. Barcelona: Antoni Bosch.
- Huizinga, J. (2000 [1ª ed. 1938]). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Jones, R. A. (1986) «[The Elementary Forms of the Religious Life \(1912\)](#).» *Emile Durkheim: An Introduction to Four Major Works*. Beverly Hills, CA: SAGE, 1986. 115-55.
- Lacarra Sanz, E. (1996) «Sobre los ‘dichos lascivos y rientes’ en *Celestina*.» en Menéndez Collera, A. y Roncero López, V. (eds.) *Nunca fue pena mayor. Estudios de literatura española en Homenaje a Brian Dutton*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, pp. 419-33.
- Ladero Quesada, Miguel Ángel (2001). «Aristócratas y marginales: aspectos de la sociedad castellana en «*La Celestina*.» *Estudios sobre a «Celestina»*. Ed. Santiago López Ríos, pp. 213-40.
- Lida de Malkiel, M. R. (1962) *La originalidad artística de ‘La Celestina.’* Buenos Aires: Eudeb.
- Lucena, L. (1497). *Repetición de Amores y Arte de Ajedrez*. Salamanca: Leonardo Hutz y Lope Sanz.
- March, A. (1997) *Obra completa*. Ed. Robert Archer. Barcelona: Barcanova.
- Mallorquí-Ruscalleda, E. (en preparación) «La negociación del honor en el *Cantar de mio Cid* a través de la teoría de juegos.»
- Mallorquí-Ruscalleda, E. (2010) «Economía y juego en *Celestina*.» *Neophilologus: An International Journal of Modern and Mediaeval Language and Literature* vol. 94, pp. 595-611.
- . (2017) «Melibea, o lo *lúdico* como subjetivación.» *Alba de América* vol. 37, pp. 37: 55-85.
- . (2015) «*Con la vida en el tablero*. A vueltas con el juego, la estrategia y la economía de la amistad en *Celestina*.» *Crítica Hispánica* vol. 37.2, pp. 101-30.
- Marimón Llorca, C. (1998) «La teoría literaria y los estudios literarios medievales: presente y futuro de una relación necesaria.» *Revista de poética medieval* vol. 2, pp. 155-74.

Enric Mallorquí-Ruscalleda. *Celestina ludens*: La negociación del dolor desde la teoría de juegos y la fenomenología de la lectura en *Celestina*

- Marino, J. A. G. (1985) «Annotated Bibliography of Play and Literature.» *Revue Canadienne de Littérature Comparée* vol.12.2, pp. 306-53.
- Martínez, E. J. R. (1993). «La razón matemática del mundo ¿Una búsqueda del Medioevo?» Voces de la Edad Media (Actas de las Terceras Jornadas Medievales). Eds. Concepción Company, A. González et al. (pp. 83-91). México: UNAM, pp. 83-91.
- Martínez-Bonati, F. (1981) *Fictive Discourse and the Structures of Literature: A Phenomenological Approach*. Ithaca: Cornell UP.
- Martínez-Bonati, F. (1992) «*Don Quixote*» and the Poetics of the Novel. Ithaca: Cornell U P.
- Morros Mestres, B. (1998). «Introducción» en de Rojas, F. *La Celestina*. Barcelona: Vicens Vives.
- . (1999) «La difusión de un diagnóstico de amor desde la antigüedad a la época moderna.» *Boletín de la Real Academia Española* vol. 79.276, pp. 94-150.
- . (2005a) *Otra lectura del «Quijote:» Don Quijote y el elogio de la castidad*. Madrid: Cátedra.
- . (2005b). *Oriana y Melibea. De mujer a mujer*. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá de Henares. Servicio de Publicaciones.
- Moser, W. (1985) «La Mise à l'essai des discours dans L'Homme sans qualités des Robert Musil.» *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée* vol. 12.1, pp. 12-45.
- Musil, R. (2004 [1ª ed. 1930]) *Der Mann Ohne Eigenschaften (El hombre sin cualidades, o sin atributos)*. Ed. Pedro Madrigal. Barcelona: Seix-Barral.
- Nash, J. F. Jr. (1950) «Equilibrium Points in N-Person Games.» *Proceedings of the National Academy of Sciences* vol. 36, pp. 48-9.
- Neumann, J. von y Morgensten, O. (1980) *The Theory of Games and Economic Behaviour* [1944]. Princeton: Princeton UP.
- Nichols, S. J. y Bloch, H. (1996) *Medievalism and the Modernist Temper*. Baltimore: Johns Hopkins UP.
- . Brownlee, M. S. y Brownlee, K. (1991) *The New Medievalism*. Baltimore: Johns Hopkins UP.
- Núñez de Coria, F. (1997). *Tratado del uso de las mujeres*. Ed. Jean Dangler. <http://www.elmedico.net/tractamugeres.htm>
- O'Brien Jr., M. P. (2014) «Competition and Conflict: Ludic Structures and Strategies in Late Medieval Iberian Romance.» Diss U of Kansas.
- Paden, W. D. (1995) «'New Medievalism' and 'Medievalism'.» *The Year's Work in Medievalism* vol. 10, pp. 231-8.
- Petrarca, Francesco de. «De Remmediis.» *Opera Omnia*. Ed. Pasquale Stoppelli. Roma: Lexis Progetti Editoriali, 1997.

Enric Mallorquí-Ruscalleda. *Celestina ludens*: La negociación del dolor desde la teoría de juegos y la fenomenología de la lectura en *Celestina*

- Presa Díaz, J.C. (2015) «Estrategias derivadas de la teoría de juegos en un héroe literario castellano. Exégesis estratégica. Acción, efecto y emoción en la toma de armas del héroe. Obtención de jerarquía de pagos en la primera parte de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*», Diss. U Las Palmas Gran Canaria.
- Rodríguez Puértolas, J. (1976) *Literatura, Historia, Alineación*. Barcelona: Labor, pp. 147-71.
- Rojas, F. de (y «antiguo autor»). (2000) *La Celestina. Tragicomedia de Calisto y Melibea*. Eds. Llobera, F. J., Serés, G., Díaz-Mas, P., et al. Barcelona: Crítica.
- Rubio de la Llave, C. (1978) «El juego de seducciones de *La Celestina*: Una estructura dramática.» *Celestinesca* vol. 2.1, pp. 13-23.
- Rufasto, A. (23 de abril 2004) *Manual de teoría de juegos*. En línea.
<<http://www.geocities.com/Hollywood/Studio/1541/index.html>>.
- Ruiz-Domènec, J. E. (1981) *El laberinto cortesano de la caballería. El juego como estructura de identidad en «Le Chevalier de la Charrete» de Chrétien de Troyes*. Bellaterra: UAB-Instituto Universitario de Estudios Medievales.
- . (1999) *Observando la modernidad desde la Edad Media*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim-Diputació de València.
- Russell, P. E. (1991). *La Celestina o tragicomedia de Calisto y Melibea* de Fernando de Rojas. Madrid: Castalia.
- Ryan, M-L. (2004) *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez, Á. (1994) «Mercantilismo, sociedad y algunos personajes de *Celestina*.» *Torre de Papel* vol. 4.3, pp. 59-71.
- Serés, G. (1996) *La transformación de los amantes: imágenes del amor de la Antigüedad al Siglo de Oro*. Barcelona: Crítica.
- Severin, D. S. (2001) «La ética de Aristóteles y Celestina.» *Tras los pasos de la «Celestina»*. Eds. P. Botta, K. Reichenberger, J. T. Snow, & F. Cantalapiedra Erostarbe. Kassel: Reichenberger, pp. 43-54.
- Snow, C. P. (1987) *Las dos culturas y un segundo enfoque*. Madrid: Alianza. Trad. de Salustiano Masó.
- Shipley, G. A. (1985) «Authority and Experience in *La Celestina*.» *Bulletin of Hispanic Studies* vol. 62.1, pp. 95-111.
- . (1975) «¿Cuál dolor puede ser tal ...? A Rhetorical Strategy for Containing Pain in *La Celestina*.» *MLN* vol. 90, pp. 143-53.
- Thomas, E. E. (1926) «A Classification of the Subjunctive in *La Celestina*.» M.A. Diss. University of Chicago.
- Troyes, C. de. (1989) *Le Chevalier de la Charrete*. Classiques Garnier.

Enric Mallorquí-Ruscalleda. *Celestina ludens*: La negociación del dolor desde la teoría de juegos y la fenomenología de la lectura en *Celestina*

Vasvári, L. O. (2002) «Escolios para el vocabulario de la *Celestina*: La seducción de Pármeno.» *HiperFeira Art & Literature International Journal* vol. 3, sin página. <<http://www.sinc.sunysb.edu/Publish/hiper/num3/artic/vasvari2.htm>>.

Wilson, R. R. (1983) «In *Palamedes*' Shadow: Game and Play Concepts Today.» *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée* vol. 12, pp. 177-99.

Zola, É. (2002 [1ª ed. 1880]) *La novela experimental*. Ed. Laureano Bonet. Barcelona: Península.