

ACTAS

**II CONGRESO INTERNACIONAL
DE LA ASOCIACIÓN
HISPÁNICA DE LITERATURA MEDIEVAL**

(Segovia, del 5 al 19 de Octubre de 1987)

II

Editado por:

José Manuel Lucía Megías

Paloma Gracia Alonso

Carmen Martín Daza

UNIVERSIDAD DE ALCALÁ

1992

UNIVERSIDAD DE ALCALÁ DE HENARES

SERVICIO DE PUBLICACIONES

ISBN 84-86981-63-8

DEPÓSITO LEGAL: M-8718-1992

IMPRIME: Imprenta U.A.H.

EL "JUGAR DE PALABRA" EN LA PARTIDA SEGUNDA

La expresión 'jugar de palabra', incluida en el desarrollo de la ley XXIX, título IX, de la Partida Segunda, ha tenido una doble tradición manuscrita, muy explicable por la homofonía de los dos lexemas que se han entrecruzado, pero que revela la deficiente interpretación crítica que del precepto legal se ha venido haciendo.

En la edición de *Las siete Partidas del sabio Rey Alfonso Nono*: por las cuales son deremidas e determinadas las questiones e pleytos que en España ocurren. Sabiamente sacadas de las leyes naturales, eclesiásticas e imperiales e de las fazañas antiguas de España. Con la glosa del egregio doctor Alonso Díez de Montalvo...", en su f^o XCIX, lex XXIX se dice "o para **judgar** de palabra", mientras que en "*Las siete Partidas del Sabio Rey don Alonso el Nono*, nuevamente glosadas por el licenciado Gregorio López, del Consejo Real de las Indias de su Magestad...", editadas tres cuartos de siglo después de las de Díez de Montalvo se dice en su f^o 29 v^o, ley XXIX: "o para jugar de palabra".

Esta confusión se da dentro de un contexto en el que la Real Academia de la Historia en su edición "*Las siete Partidas del Rey Don Alfonso el Sabio*. Cotejadas con varios códices antiguos..." no encuentra variante alguna, redactándolo definitivamente tal como sigue:

Et quando es para fablar como en manera de gasajado, asi como para departir o para retraer, o para jugar de palabra (tomo II, p. 85, ley XXIX).

'Judgar' y 'jugar' podrían considerarse aquí como falsos amigos, cuya homofonía traiciona el verdadero sentido de la expresión. Expresión que además viene condicionada por el contexto legal en el que está inscrita. Uno y otro motivos han hecho que en la edición de bolsillo que se hizo hace unos años de esta Partida se vuelva a incurrir en el mismo error de la edición de Díez de Montalvo,

transcribiendo "o para **judgar** de palabra" (*La Segunda Partida*, Edic. españolas, Madrid, 1961, I, p. 149).

Lo cierto es que no caben dudas de que se debe leer "o para jugar de palabra", tratándose la transcripción "o para **judgar** de palabra" o bien de una errata de imprenta o bien de una mala interpretación del texto.

No parece que sea lo primero en Díez de Montalvo y sí más bien lo segundo, pues en la glosa de esta ley el ilustre jurista se muestra muy escueto, soslayando el conflictivo término "judgar" / "jugar", limitándose a decir:

Ley XXIX. *Palacio*. Dicitur enim palatium locus ubi rex se palam ad iudicandum, comedendum vel amena loquendum prebet. Et dicitur a palam quia omnia fiunt ibi palam nec in tali loco ad aures vel signis sicut faciunt monachi est loquendum, nec nimis alte vel secrete. h. d. *Concor. C. De palatiis et domibus* do l. j. lib XI

Aquí no se hace otra cosa que repetir la definición que de Palacio se da en la Partida ("Palacio es dicho qualquier lugar do el Rey se ayunta paladinamente: para fablar con los omes. Es esto en tres maneras: o para librar pleytos, o para comer, o para fablar engassajado"), añadiendo la advertencia que la propia ley da para aquellos que participan en la comida: "ca non deven estar muy callados: ni otrosi fablar a la oreja: ni mostrar por signos lo que quiere dezir, como omes de orden: ni otrosi dar grandes voces".

Gregorio López, por el contrario, es mucho más explícito y amplía la glosa, aunque sufre cierta confusión al interpretar el "jugar de palabra", aplicándole lo que en la ley se dice del "departir":

Lex XXIX. Palatium regis dicitur locus ubi rex palam ad iudicandum, ad comedendum, seu ad amoena loquendum se praebet, et dicitur a palam, quia omnia ibi patent: si in iudicio, verba proferantur certa, vera et perfecta, et ornate dicta. Si in prandio, nec nimia sit taciturnitas, nec ad aurem loquutio, nec per signa ut faciunt monachi, sed nec alta voce est loquendum. nec circa ea quae non conferunt ad salutem, et decentem alimoniam, *in amoena vero loquutione id servetur quod per eam intellectus crescant, et quae provocant insania evitentur.* hoc dicitur

La frase de la ley es una de las distributivas, en la que se explicita los distintos modos que el rey tiene para "hablar, como en manera de gasajado". Esta puede ser "en manera de departir, o para retraer, o para jugar de palabra". Es decir, hay tres modos de pasarlo bien en compañía de otros: departiendo,

retrayendo y jugando de palabra. Gregorio López no entiende así la "amoena locutio", sino que elude esta distribución de verbos y concluye su glosa diciendo: "in amoena vero loquutione id servetur quod per eam intellectus crescant, et quae provocant insaniam evitentur", palabras que corresponden a las de la ley: "Ca el departir deve ser de manera, que non mengue el seso al ome ensañandose, ca esta es cosa, que le saca ayna, de su casa, mas conviene, que lo fagan de guisa que se acrezca el entendimiento por ella fablando en las cosas con razon, para allegar a la verdad dellas". La confusión radica en identificar "jugar de palabra" con "departir", y este último bajo la acepción de 'hablar, conversar' alegremente con otros. Acepción que no le conviene de ninguna de las maneras, sino más bien la de 'explicar, aclarar'. El que haya adoptado esa acepción se justifica en razón de encontrarse en un contexto de "gasajado" y de estar precedido por "jugar de palabra". Expresión que quiere decir otra cosa distinta a la que Gregorio López interpreta en esta ley.

Para llegar a comprender con exactitud qué quiso decir el legislador con este "jugar de palabra" habría que acudir a lugares paralelos de otras leyes que traten del juego de palabra y más en concreto a la ley siguiente de ésta, donde se van a decir qué cosas son necesarias tener en cuenta para participar de este juego de palabra palaciego.

Ley XXX. "Quantas cosas deven ser catadas en el retraer"

Avanzando en el desarrollo de la ley, se llega a declarar qué quiere decir "retraer", verbo en el que los juristas a los que venimos refiriéndonos no se ponen de acuerdo, pues mientras en Díez de Montalvo se dice:

Ley XXX. Retraer. In palatio enim possunt causa letitie fieri truphatorie detractiones; tempore, loco et modo consideratis

en Gregorio López se define:

Retraer. Nota quod triplex est reprehensio, imperiosa quae fit imperio potestatis: haec tantum maioribus conceditur: alia socialis, id quod fit cum animo devoto et reverenti: et haec omnibus etiam minoribus conceditur: tertia temeraria quae infamandi causa fit, et haec nulli conceditur gl. notabilis in c. nolite, 21, distn. et secunda videtur loqui ista lex"

Uno interpreta que por motivo de alegría pueden decirse mentiras o maledicencias solapadas; otro declara que la ley sólo permite la 'repreñión' piadosa.

Uno y otro equivocan el verdadero sentido de 'retraer'. Gregorio López atribuyéndole un significado inapropiado de 'echar en cara', 'censurar', presente en el "detrahere" latino y que en el caso que nos ocupa no tiene explicación alguna, pues la ley, siguiendo el discurso aclaratorio de los tres modos que tiene el rey para hablar con los hombres ("departir", "retraer" y "jugar de palabra"), trata aquí del segundo, es decir, del "narrar, contar, referir" ya atestiguado en Berceo y otros autores medievales (Corominas, *DCECH*, V, p. 576, 19).

Díez de Montalvo, sin embargo, va mejor encaminado en cuanto al "jugar de palabra" se refiere, y no en la interpretación del "retraer", exponiendo la doctrina tradicional de que no se puede difamar a una persona y concluyendo su glosa con la seria advertencia siguiente:

Caveat itaque unusquisque aut linguam aut aures habeat prurientes,
id est ne aut ipse de aliis detrahat; aut alios detrahentes audiat

Advertencia que da la medida del comentario moral que hace a esta ley, cuando su sentido último no es otro que el de la ordenación del ámbito y finalidad del palacio, lugar donde el rey solfa solazarse con sus palaciegos discutiendo, contando cosas y haciendo juegos con la palabra.

Y aquí es donde han querido hacer hincapié los comentaristas, dejándose llevar de una mentalidad excesivamente eclesiástica y atribuyendo a este "jugar de palabra" un alcance moral y jurídico excesivo a todas luces.

Así, por ejemplo, el licenciado salmantino al comentar las siguientes palabras de la ley:

En el juego deve catar que aquello que dixere que sea
apuestamente dicho, e non sobre aquella cosa que fuere en aquel
con quien jugaren, mas aviessas dello, como si fuere covarde,
dezirle que es esforçado, e al esforçado jugarle de covardia

propone la siguiente doctrina:

Nota ex ista lege quod licitum est iocari in curia dum tamen
temperate et sine dolo fiat, sed causa ioci, et licet verba iocosa in
alium proferantur non competit actio iniuriarum, ex quo abest
animus iniuriandi, et cum talis ludus sit innoxius non est in culpa
legis nam ludus fit *Ad legem aquil.*, et an fiat causa ludi vel
iniuriandi arbitrabitur iudex, *vide notata en cap. I de presumpt.*, et

ad illam virtutem quae dicitur eutrapelia pertinet bene convitiari secundum Philoso. 4 *ethica*, ca. 15 ex cuius dictis videtur sumpta est ista lex, et tradit, *St Tho.* 2. 2, q. 72 artic. 2

Amplia nota que, según la traducción hecha para la reedición revisada y aumentada por Sanponts y Barba, y otros [1843] quiere decir:

Véase por esta ley cómo es lícito chancearse en corte, mientras se haga mesuradamente y sin malicia, y sí tan sólo por juego; y aunque las expresiones de chanza recaigan sobre alguno, no compete por ello acción de injurias, pues que falta el ánimo de injuriar, y siendo inocente ese pasatiempo no contiene culpa *L. 10 D ad lege aquil.* y el juez decidirá si se hizo por chanza o por injuriar. *V. lo notado en cap. 1 de praesumpt.*, y a la virtud llamada eutrapelia corresponde el embromar buenamente, según Philoso. 4 *Ethicor.* cap. 15, de cuyas palabras parece haberse tomado la ley, y lo expresa *Sto. Tomás* 2. 2. *quest. 72 art. 2.*

A la luz de esta doctrina, de la eutrapelia, es como hay que juzgar cuanto aquí se dice del "jugar de palabra". Se puede 'ultrajar de palabra', según la doctrina del Filósofo, recogida por Sto. Tomás, sin cometer pecado, de ahí que el palaciego puede permitirse esos ultrajes dentro de un orden y de una medida. Se encierra aquí, por tanto, la doctrina que justifica toda la literatura de escarnio y de maldecir de nuestra Edad Media.

Carácter lúdico de la literatura en la Partida Segunda

La voz latina "ludus" no ha tenido demasiado éxito en las lenguas romances. Con este término los romanos solían designar numerosas cosas que iban desde la liturgia a la representación escénica, al juego de azar. En las lenguas neolatinas han prevalecido 'juego, jugar' ('jeu, jouer', 'giuoco, giocare', 'jogo, jogar'), voces que según Huizinga aluden a un movimiento rápido, grácil, semejante al aleteo del pez, con el cual se quiere 'burlar, engañar' y así entretenerse o divertirse.

A diferencia de la Partida Primera, la Segunda concibe el juego desde una perspectiva distinta a la moral y más bien lo entiende como necesario al equilibrio psicológico y social. Así, por ejemplo, en el título V, ley 20, se dice que la caza conviene mucho y "a los reyes más que a otros omes", porque como dice Catón "la cosa que alguna vez no huelga, no puede durar mucho". Este consejo lo ampliará la ley 21 a todos los juegos y de modo especial a la escucha de cantares y sones de instrumentos, juego de ajedrez y de tablas, y añadirá al final: "eso mismo dezimos

de las historias y de los romances y de los otros libros que hablan de aquellas cosas de que los hombres reciben placer y alegría".

"Historias", "romances", "otros libros" son, según hemos escuchado en esta misma sesión, denominaciones de otros tantos géneros literarios cuya vigencia duraba ya siglos. Todo ello, por tanto, entraba dentro de aquellos juegos que tenían como fin distender el ánimo, distraer, divertir o, como dice la propia ley, proporcionar placer y alegría.

Entre estos géneros literarios estaba el "jugar de palabra", es decir, 'burlar, escamotear' el sentido de las palabras diciendo veladamente alguna injuria, alguna infamia, sin ánimo de zaherir sino persiguiendo tan sólo el "gasajado" que según la definición más autorizada es el placer y la alegría que se obtiene hablando en compañía. El marco donde se logra o puede lograrse este pasatiempo gozoso es el Palacio, lugar donde el rey se junta públicamente con los hombres para hablar con ellos. La palabra, por tanto, además de constituir el vehículo por el que comunicamos nuestros sentimientos, es instrumento eficaz de distendimiento y placer, sobre todo cuando, sirviéndose de su polisemia, confiamos al entendimiento de los demás su sentido más oculto, su perfil más halagüeño, su sentido más irónico.

Alude, por tanto, la ley a una literatura oral que podríamos denominar dramática. Se concibe para decirla en un espacio escénico, el Palacio, con un auditorio, los palaciegos, y no se excluye que vaya acompañada del gesto. Literatura efímera, hecha para consumirse en su misma ejecución. Pero no obsta el que también lo fuera escrita, destinada a la lectura en público, cuya conversación y perduración dependería del ingenio con que se había concebido.

Literatura efímera y subrepticia de la que tenemos una alusión muy directa en la Partida Primera, título V, ley 75 (Ms. Add. 20. 787 del British Museum), cuando se dice que "ningún obispo no deve seer feridor de palabra", donde se nos revela que "este mal se dize de muchas maneras ca tales y ha que lo dizen por palabra e tales por rimas e otros por cantares o por sennales o por açennas e a las vegadas lo fazen por cartas que escrivuen e las echan encubiertamente en la corte o en la egleſia o en la plaça o en otros logares o las puedan los omnes fallar o leer". Literatura escrita de la que mucha se perdería, pues la Iglesia ya advertía que "los que fallan las cartas e no las rompen luego o no las queman antes que las muestren a ninguno... sean açotados por ende fuertemiente" (*Ibidem*, ley 76), pero de la que también nos han quedado bellas muestras en las cantigas de escarnio y de maldecir.

"Non es juego, donde ome non rie"

Scholberg recuerda en su libro sobre la sátira medieval en España que hay dos tendencias a la hora de enfrentarse con la sátira: la horaciana, guiada por el propósito de suscitar una sonrisa ("ridentem dicere verum"), o bien la asociada a Juvenal presidida por una indignación moral y un desprecio hacia los vicios y la corrupción de los hombres. Matthew Hodgart, por su parte, dice en su libro sobre la sátira que para convertirse en arte la denuncia agresiva precisa de algún rasgo estético que produzca puro placer en el espectador, "ciertos juegos de sonidos o palabras, o el tipo de relación de ideas que llamamos ingenio".

La actitud del legislador parece favorecer el primer supuesto horaciano al concluir la ley con el proverbio antiguo de "que non es juego donde ome non rie". Aquí el juego no hay que entenderlo únicamente bajo su aspecto de competición o de azar. Se trata del "juego de palabra" del que viene hablando desde la mitad del desarrollo de esta ley 30, donde abundan los verbos de índole declarativa ("dixere", "dicho", "dezirle"). La finalidad, por tanto, de este juego es reir y con palabras de la ley "también él ("con quien jugaren") como los otros que lo oyeren".

Esta finalidad se ve reforzada con las palabras finales. En ellas se declara que "sin falla el juego con alegría se deve fazer e non con saña ni con tristeza".

"Saña" tiene que ver con furor, enojo ciego y también con intención rencorosa y cruel; "tristeza", con sentido de aflicción, con pesadumbre o melancolía. Todas estas cualidades se acumulan en los satíricos hoscos e indignados y despectivos de la conducta social de sus cotemporáneos. El juego de palabra aquí no tendría otra finalidad que el ridículo, es decir, poner en evidencia alguna cualidad deformándola, sacarle partido a alguna situación ambigua, jugar, en definitiva, con el doble sentido de las palabras.

Pero no sólo operaba el poeta cortesano -no hay que olvidar que se aconseja que "aquello que dixere que sea apuestamente dicho"- haciendo uso de la polisemia de numerosas voces y palabras, sino que también tenía como recurso comparar o aproximar la realidad cruda y decepcionante de la vida cotidiana con el ideal socialmente establecido. Estas aproximaciones eran también del gusto palaciego donde el caballero de linaje reía muy a gusto con las maneras burdas y toscas del caballero villano o las ingenuidades o zafiedad de los labriegos.

Todo esto debió de estar comprendido en este "jugar de palabra", expresión afortunada que nos confirma lo que ya sabíamos, esa vida cortesana y palaciega en que sus hombres solían solazarse, divertirse de lo cotidiano, usando del noble pero hábil instrumento de la palabra, esgrímido con ingenio. Pero, además, nos da a

conocer que esta actividad estaba promovida y regulada por una ley tan solvente como la que hemos venido comentando.

Jesús Montoya Martínez
Universidad de Granada

BIBLIOGRAFIA

I. Ediciones de las *Partidas*:

1. *Las Siete Partidas del sabio rey don Alfonso Nono*; por las que son dere/midas e determinadas las questiones e pleytos que en Espa-/ña ocurren. Sabiamente sacadas de las leyes naturales ecclesia/sticas e imperiales e de las fazañas antiguas de España. Con/ la glosa del egrecio doctor Alfonso Díez de Montalvo que da ra/zon de cada ley: e a los lugares donde se tomaron las buelve. E/ con la aadición de todas las otras nuevas leyes: enmiendas: correcciones que despues por los reyes sucesores fueron/ fechas. E nuevamente con consejo y vigilancia de sa/bios hombres corregidas y concordadas con los/ verdaderos originales de España: y añadidas/ las leyes y medias leyes que en algunas partes/ faltavan, ya de los muchos vicios y erro/res que tan indignamente antes las con/fundian con gran diligencia alimpia/das y a toda su primera inte/gridad restituydas. Metina. Apud Gulliermum de Millis.

2. *Las Siete Partidas del Sabio Rey Alonso el Nono*, nueuamente copiadas, por el Licenciado Gregorio Lopez, del Consejo Real de su Magestad. Con su Repertorio muy copioso, assi del testo como de la glosa. En Salamanca, En casa de Domingo de Portonariis Ursino, Impressor de la Sacra Real Magestad. 1576 (Existe facsímil de la edición de MDLV, Boletín Oficial del Estado, Madrid, 1984).

3. *Las Siete Partidas del Sabio Rey don Alfonso el IX* con las variantes de más interés y con la glosa del lic. Gregorio López, del Consejo Real de Indias de S. M., vertidas al castellano y estensamente adocoanadas con nuevas notas y comentarios [...] por Ignacio Sanponts y Barba, D. Ramón Martí de Eixals y D. José Ferrer y Subirana, Barcelona, 1983. Tomo I.

4. Alfonso X el Sabio. *Primera Partida*. (Manuscrito add. 20.787 del British Museum). Edición por Juan Antonio Arias Bonet. Universidad de Valladolid. Valladolid, 1984.

5. *Las Siete Partidas del Rey Don Alfonso el Sabio*, cotejadas con varios códices antiguos por la Real Academia de la Historia. Tomo II. Partida segunda y tercera. Madrid en la Imprenta Real. Año 1807.

6. *La Segunda Partida*. Ediciones Españolas. Madrid, 1961. 2 vols.

II. Otras obras citadas:

1. Matthew Hodgart, *La sátira*, Madrid, Ediciones Guadarrama, Biblioteca para el Hombre Actual, 1969.

2. Johan Huizinga, *Homo ludens*, Lisboa, Editorial Azahar, Biblioteca Conocimiento del Hombre, 1938.

3. Kenneth R. Scholberg, *Sátira e invectiva en la España Medieval*, Madrid, Edit. Gredos, 1971.

4. Corominas, J., y J.A. Pascual, *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico*, Madrid, Gredos, 1980-83, 5 vols.