

REALIDAD, FICCIÓN Y JUEGO EN *EL QUIJOTE*: LOCURA-CORDURA

Ángel Rodríguez González
Universidad Católica de Chile

El Quijote es una novela y, por lo tanto, es ficción, es fantasía o ficción ingeniosa. En esto radica su grandeza perenne. Sin embargo, su lectura nos induce a replantearnos y a considerar lo que es realidad y lo que es ficción o fantasía, pues ninguna obra en el mundo nos ha entregado un juego tan evidente entre realidad y fantasía. ¿Qué pretende Cervantes con su tremendo sentido de realidad? ¿Qué pretende Cervantes con su extraordinario juego de ficción novelesca? ¿Qué pretende Cervantes con su lúdica ficción? ¿Oculta sus rebeldías, frustraciones y su pensamiento? ¿Su ficción lúdica es, quizás, una burla contra todos los que le hicieron mal? ¿Qué pretende crear en el lector con esta mezcla de realidad-ficción y juego novelesco?

La realidad le sirve a Cervantes para crear un modelo de ficción posible y la ficción resultante se transforma en realidad profunda de dimensión humana trascendente. La frontera entre fantasía y realidad no tiene, aparentemente, límites precisos, y no los tiene porque Cervantes así lo quiso. Este es su juego y esa es su venganza: dejarnos en la incertidumbre y ambigüedad de una ambivalente tarea no resuelta. La aparición de la segunda parte del *Quijote*, con sus referencias metaficcionales a la primera, complicó aún más el problema. Al presentarnos la primera parte como un relato de algo “que nunca fue” o de algo que “fue o pudo ser de otra manera” (ucronía pura), nos compromete, en la segunda parte, con una ficción dentro de la ficción que aceptamos como realidad y que no es nada más que una ficción lúdica creíble. La ficción literaria compromete al lector de tal manera, que lo que en un comienzo aceptamos como fantasía creadora

(ficción de realidad) después lo asimilamos como una **realidad de ficción** creíble, interpretable y vital.

Sin embargo, este doble juego cervantino se nos plantea desde un comienzo. Con un estilo retórico, el narrador nos presenta a un personaje ficticio que pudo ser real:

Quieren decir que tenía el sobrenombre de Quijada o Quesada, que en esto hay alguna diferencia entre los autores que deste caso escriben: aunque por conjeturas verosímiles se deja entender que se llamaba Quijana (I: 1).

Y que se volvió loco de tanto leer libros ficticios (**doble ficción**). Este planteamiento de la doble ficción es paradójico, pues no aumenta en el receptor-lector la sensación de mayor ficción, sino que le coloca en los límites imprecisos de una **ficción de realidad** que genera sensación de realidad. Este es el juego de Cervantes y su poética de la ficción. La locura de Don Quijote, **que no quiere o no le permite distinguir los límites entre su realidad** (realidad de ficción) y **la de la ficción de sus lecturas** (ficción de ficción) genera en el lector un juego fenomenológico inconsciente entre lo que es realidad y lo que es ficción, entre sentimiento vital y fantasía, entre verosimilitud y certeza. Al aceptar como ficción los disparatados libros de caballería y sus descabelladas aventuras, pareciera que, tácita e inconscientemente, estamos aceptando como realidad el nivel de la locura originada por una ficción y el entorno histórico-social-geográfico en el que se desarrolla dicha ficción: lugares (La Mancha: indeterminación que luego se precisa con referencias reales), viviendas, costumbres, clases sociales, personajes históricos, referencias a situaciones históricas, situación política. Mucho del contenido del relato pertenece, en una palabra, a la España de las últimas décadas del siglo XVI y de los primeros años del siglo XVII, que Cervantes vivió. Sin embargo, aunque se muestran muchos signos de la época, la esencia más profunda del relato forma parte de lo más imperioso de la naturaleza humana. Lo más decisivo es, sin duda, el mundo interior que discurre por los laberintos de la mente quijotesca. Las rebeldías cervantinas se ocultan con frecuencia en la mente afiebrada de su personaje. Este juego dialéctico entre realidad y ficción queda explicitado en dos citas altamente significativas:

Digoos, compadre, que, por su estilo, es éste el mejor libro del mundo (*Tirante el Blanco*): aquí **comen** los caballeros y **duermen**

y mueren en sus camas, y hacen testamento antes de su muerte, con otras cosas de que todos los deste género carecen (I:6).

...pues no ha sido otro mi deseo que de poner en aborrecimiento de los hombres las **fingidas y disparatadas historias** de los libros de caballería...(II:74).

La primera cita, referida a *Tirante el Blanco*, es como la estructura base por la que se guía Cervantes para enmarcar todas las fingidas y disparatadas historias que servirán para plantear, como en un juego, que el mundo de la ficción o de la fantasía puede ser relacionado con la existencia o con lo que llamamos realidad. Cervantes no escribió para imitar la realidad ni para reflejarla, sino para mostrar su reverso: un juego novelesco de ficción, un juego de luz y de sombra. Juego y novela sirven para satisfacer un deseo (aquellos que no poseemos) y en el juego reside la concepción trágica de la existencia: vivir una vida soñada y alcanzar los umbrales de una muerte personal.

Cervantes juega con la realidad y con la ficción y obliga al lector a múltiples lecturas, como si de un juego reiterado se tratase. Cervantes juega con sus personajes de ficción y con el discurso ficticio nacido de obras ficticias (novelas de caballerías). Los personajes juegan y se poseionan de su papel de tal manera, que se olvidan de que están jugando, lo que provoca en el receptor-lector una recepción placentera y libre, comprometida y diferente de la vida real.

Sin embargo, como todo juego, tiene su final y, en un nuevo discurso ficticio, los personajes y el narrador nos van sacando de la esfera de la ficción-ficción para retornar al espacio y al tiempo de la ficción de realidad. El final del juego lo anticipará el propio Don Quijote, protagonista principal del juego:

- Andan entre nosotros siempre una caterva de encantadores que todas nuestras cosas mudan y truecan y las vuelven según su gusto, y según tienen la gana de favorecernos o destruirnos; y así **eso que a ti te parece bacía de barbero, me parece a mí el yelmo de Mambrino, y a otro le parecerá otra cosa** (I:25).

- **Yo imagino que todo lo que digo es así**, sin que sobre ni falte nada, y **píntola en mi imaginación** (a Dulcinea) **como la deseo**, así en la belleza como en la principalidad (I:25).

- **Dios sabe si hay Dulcinea o no en el mundo, o si es fantástica o no es fantástica;** y éstas no son de las cosas cuya averiguación se ha de llevar a cabo (II:32).

Estas tres citas, de auténtico relativismo gnoseológico, parecieran indicar que Don Quijote no realiza una mala interpretación de los sentidos (no es loco), sino que su locura consiste en no querer ver la realidad, que el mundo de la fantasía es más fuerte que el de la realidad. Otro juego de Cervantes: nos hace creer que estamos en presencia de un loco cuando es un cuerdo o un loco sublime. En numerosas ocasiones, D. Quijote da muestras de que su locura es aparente o, por lo menos, especial y extraña. Su locura parece consistir, únicamente, en no aceptar la realidad que le tocó vivir y añorar, en cambio, otra supuesta realidad en la que los valores morales y caballescres predominaban sobre la corrupción e inmoralidad del momento.

1- Aunque ha sido frecuente tildar de loco a Don Quijote, su locura quizás solo sea aparente. Si Don Quijote hubiera sido un loco, tal vez ya habría sido olvidado. Quizás la obra de Cervantes solo sea un juego agónico de locos y cuerdos, una lucha que se realiza entre los que siguen dos caminos distintos: los que solo se guían por los sentidos y los que se guían por la fuerza de la mente. Don Quijote es un agonista, cuya lucha y locura consiste, precisamente, en no querer dejar de ser loco para no transformarse en vulgar. O como afirma José Saramago en un artículo aparecido en el diario *El País* (22-V-2005):

“el hidalgo manchego había intuido que la vida auténtica está en otro lugar... para que mudado el nombre de todos los seres y cosas, sobrepuesta la realidad del sueño y del deseo a las evidencias de un cotidiano aburrimiento, pudiera devolver a la tierra la primera y más inocente de sus alboradas” (“La falsa locura de Alonso Quijano”).

No hay duda de que, a pesar de su aparente locura, Don Quijote da muestras de rasgos evidentes de que su **patología** trasciende los modelos de la psiquiatría y es **fingida**, intencional y no fundamentalmente médica. Es en definitiva, una ficción lúdica, una **patología literaria**. Su agonía reside, por lo tanto, en este aparentar loco para tratar de imponer una ilusión, demasiado grande y profunda para ser cuerda, o tan cuerda, que su logro no es nada más que una insensata locura.

- En la mente de Don Quijote se debe **descartar** cualquier tipo de **personalidad sicopática**, debido, fundamentalmente, a la seriedad de su relato, a su concordancia expresiva y a la completa lucidez de su estado de vigilia. En Don Quijote se debe descartar, además, cualquier tipo de daño cerebral crónico, pues no presenta ningún signo neurológico de decaimiento intelectual. Igualmente, se debe descartar la enfermedad afectiva bipolar, pues no se manifiesta en su actuación alternancia de episodios de decaimiento y de éxtasis, ni vacío existencial o vida aletargada.
- Don Quijote **tampoco padece de esquizofrenia**, locura endógena que es producto de una mente escindida, autista. Los esquizofrénicos muestran indiferencia hacia las relaciones sociales, son incapaces, por lo general, de integrarse a la sociedad y nunca configuran un sistema coherente de delirios y sus convicciones están suspendidas, todo lo contrario de Don Quijote. Jamás evocan respuestas afectivas o actuantes y sus ideas esquizofrénicas generalmente aparecen en la juventud (demencia precoz), y súbitamente, para transformarse en componentes de una locura incurable. Don Quijote se integra socialmente, es coherente en sus delirios, que le provocan respuestas afectivas y actuantes. Incluso, con sus 50 años ya es un anciano en una sociedad cuyo promedio de vida apenas superaba los 30 años y, por lo tanto, tampoco padece de demencia precoz.
- La única patología endógena que pareciera manifestar Don Quijote y la única que puede expresarse como patología fingida o patología literaria es la **paranoia** o perturbación mental, fijada en una idea o un orden de ideas, antítesis del autismo, pues presenta una lógica interna en los delirios, al menos aparente. Don Quijote enfrenta al mundo para tratar de imponer sus condiciones y juicios delirantes: no ignora lo real, pero no lo acepta y termina por fusionarlo, al menos eso es lo que nos hace creer con sus propias fantasías (agonía). Su delirio es, por lo tanto, actuado, pues sus convicciones incitan al sentimiento y a la conducta: exige que los demás compartan sus ideas y delirios.

En el fondo, Don Quijote, más que una paranoia declarada, solo manifiesta algunas reacciones paranoicas ante situaciones de intensa carga afectiva que quiebran transitoriamente la dirección normal de su psiquismo. Más que de paranoia, habría que hablar de una personalidad obsesiva, una alteración del ánimo producida por una idea fija que tenazmente asalta la

mente, por un carácter perfeccionista y rígido, exageradamente moralista y preocupado por detalles y reglas, y pletórico de seriedad y buenos propósitos.

Hay que considerar, además, que la **personalidad previa** de Don Quijote era normal y equilibrada y, por lo que se deduce claramente, bondadosa y generosa (Alonso Quijana-Alonso Quijana El Bueno). Su alma es transparente, plena de finura y de gentil señorío, no busca recompensas materiales.

Don Quijote no protesta contra injusticias imaginarias, pues su deseo de justicia se manifiesta, fundamentalmente, en episodios y situaciones concretas. Siempre hay un estímulo que condiciona su actuación. Su personalidad ilusoria es producto de un transactivismo ilusorio. El yo original no desaparece del todo. Incluso, su cambio de nombre (Don Quijote, en vez de Alonso Quijano) es una ocurrencia ilusoria, la representación de un papel. En cambio, siempre existe concordancia entre el pensar, el sentir y el actuar. Su aparente locura se podría interpretar, incluso, como una metáfora de carácter sumerio: “quiere hacerse un nombre” (existir), desea una existencia distinta de la habitual. Gilgamesh trató de conseguir la inmortalidad (aventura más descabellada que la de Don Quijote) y nadie le tilda de loco.

Se podría considerar, por lo tanto, que el delirio alienante de Don Quijote no es nada más que una ficción lúdica de Cervantes, con el fin de burlarse de todos los que le hicieron mal o de crear una obra de proyecciones inconcebibles.

La locura de Don Quijote es, por lo tanto, lúcida, pues solo trastorna el significado de lo real mediante una actitud agónica y profunda; por eso nunca despierta en la humanidad emociones compasivas, sino tierna simpatía y jamás será olvidado, como lo sería si realmente fuera un loco de remate.

Locos son, en cambio, los que buscan acomodar sus vidas a la tiranía de la masa y a la supuesta objetividad de la mayoría, basada en la reacción de una conciencia que solo se sostiene en la percepción de los sentidos y en lo efímero y cambiante. **Cuertos** son, por otra parte, los que luchan, como Don Quijote, por un ideal y por valores trascendentes, los que siguen un proyecto de humanidad heroica, un camino hacia la libertad, la ilusión de una conciencia individual que se sostiene en el misterio y el prodigio de una percepción subjetiva o creación de un mundo imaginario. En otras palabras, lo eterno e inmutable.

Sin embargo, si realmente se insistiera en considerar la actuación de Don Quijote como alienante, su quijotismo delirante, su quijotismo clínico, aparentemente disparatado en las conductas, no puede ser considerado como una actuación sin sentido por una conciencia seria y reflexiva. En el fondo, este tipo de quijotismo solo se manifiesta, fundamentalmente, en dos formas de actuación:

- Una **distorsión ilusoria de la realidad**, no delirante, sino **subjetiva e idealizada** en la interpretación de los hechos y no en todos (caso de Andrés, por ejemplo). Algunas de las aventuras más paradigmáticas de este llamado quijotismo clínico pueden, incluso, interpretarse de distintas maneras según se analicen desde una perspectiva superficial o profunda: el episodio de los molinos de viento, por ejemplo, puede considerarse como una ilusión o alteración rápida e imprevista de lo real surgida de una momentánea exaltación emocional (solo habrían sido instalados en 1575) o interpretarse, proféticamente, como ¿monstruos engendrados por la técnica? El episodio del rebaño de ovejas podría ser considerado como una eclosión de la fantasía o como una locura trágica paródica: burlarse de ciertos episodios de las novelas de caballería o una clara alusión paródica a la locura de Ajax. El episodio de la cueva de Montesinos, considerado inverosímil por Cervantes en un claro juego de ficción, podría interpretarse como un cuadro de delirio orgánico tóxico o como un caso de evidente intertextualidad clásica con signo paródico (bajada a los infiernos, que sirva para plantear desde ese momento el hundimiento definitivo de Don Quijote). Más tarde preguntará a la “Cabeza Encantada” de don Antonio Moreno, si fue verdad o sueño lo que él le contó que le había pasado en la cueva.
- La otra forma de actuación se manifiesta como un **impulso a resolver los problemas de los demás, sin que los afectados lo soliciten**. ¿Es este quijotismo necesariamente locura o una actitud casi evangélica? De esta forma de quijotismo surge, por otra parte, un quijotismo ético, que se orienta hacia el bien de los demás, como una necesidad compulsiva a realizar acciones bienhechoras. Esta manifestación quijotesca es la que percibe cualquier lector serio, y presenta variadas formas: un sentimiento de justicia, ponderada y sabia, superior a la ética común (“Halle en ti más compasión las lágrimas del pobre, pero no más justicia... que las del rico”), un sentimiento de libertad que nada ni nadie podrá quebrantar, una ayuda desinteresada y superior que no se ofrece, sino que trata de imponerse...

La supuesta locura de Don Quijote es solo, por lo tanto, un juego de Cervantes y un deseo de relacionar entre sí varios de los episodios más importantes de la novela con evidentes intencionalidades (invención de Sancho sobre su encuentro con Dulcinea, el encantamiento de Dulcinea, el episodio de la cueva de Montesinos...).

Interesantes son, a este respecto, las palabras que Don Quijote responde al barbero cuando éste le cuenta la historia del loco sevillano:

¡Ah señor barbero, señor rapista (nótese el término despectivo para referirse a él), y cuán ciego es aquel que no ve por tela de cedazo! ¿Y es posible que vuesa merced no sabe que las comparaciones que se hacen de ingenio a ingenio, de valor a valor, de hermosura a hermosura, y de linaje a linaje son siempre odiosas y mal recibidas? Yo, señor Barbero, no soy Neptuno (que es como decirle que no está loco), el dios de las aguas, **ni procuro que nadie me tenga por discreto no lo siendo; sólo me fatigo por dar a entender al mundo en el error en que está en no renovar en sí el felicísimo tiempo donde campeaba el orden de la andante caballería. Pero no es merecedora la depravada edad nuestra de gozar de tanto bien...**(II:1).

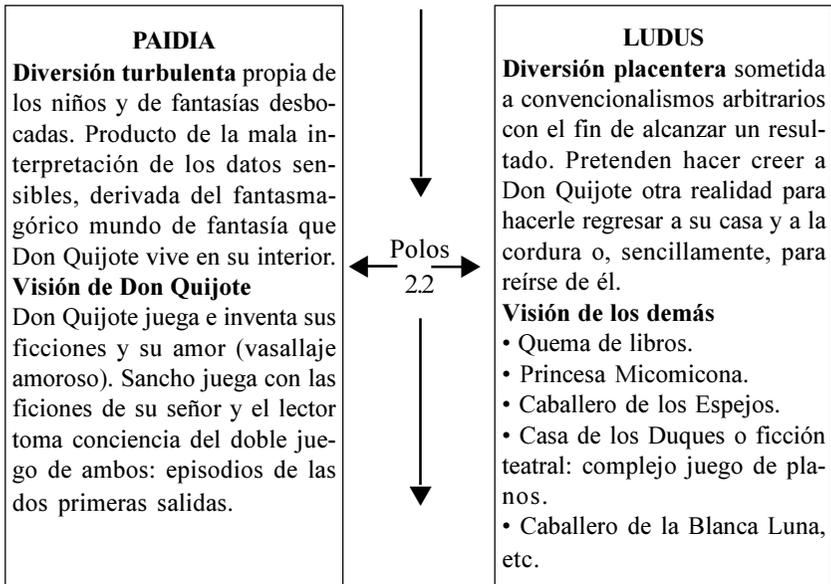
2- Cervantes, por otra parte, estructura su novela como un juego, como una ficción lúdica y el resultado es un **quijotismo lúdico**, y la actuación de los personajes se rige según las características y actitudes fundamentales del mundo del juego: un mundo propio que sitúa las cosas de su mundo en un orden nuevo y grato tal como lo plantean Freud (1948), J. Huizinga (1994) y Roger Caillois (1986).

2.1- El juego como actividad humana creadora

- **Actividad libre en la que se gana o se pierde:** Don Quijote pierde casi siempre. Solo algunos episodios parecerán revertirse de un relativo triunfo (episodio con el Caballero del Bosque, episodio de los leones).
- **Actividad diferente de la realidad:** Don Quijote sale por la puerta falsa de un corral y pretende realizar actos discordantes o distintos de la realidad.
- **Actividad ordenada internamente:** El inicio obedece a una planificación absoluta: busca las armas, pone nombre a su caballo, se pone un nombre y pone nombre a su dama.

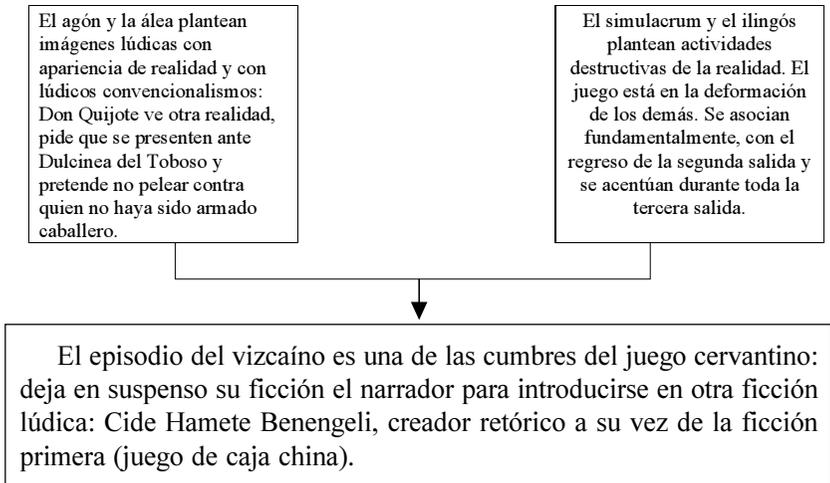
- **Incierta en su resultado:** Inciertas son las aventuras de Don Quijote, y su juego consiste en inventar una respuesta que explique dicho resultado. El narrador y el lector saben que es un juego. Solo el protagonista principal del juego piensa que todo es realidad o actúa como si fuera así.
- **Improductiva:** Don Quijote no busca ninguna finalidad práctica en su actuación. Solo pretende resucitar un mito (la edad de oro), la verdad más absoluta que nunca existió.
- **Es reglamentado** (sometido a normas) y ficticio, características que se complementan mutuamente. Don Quijote debe actuar según la ley de la caballería y para eso debe ser armado caballero, característica imprescindible para poder actuar (la vela de armas y la investidura son una ficción más en el juego de la ficción caballeresca (ficción dentro de la ficción)). El lector lo percibe como un doble juego. La evasión hacia el ideal caballeresco pretende ser, en el fondo, una negación de la realidad para reinstalar una vida aristocrática anacrónica, ridícula y ficticia, o los valores que dicha forma de vida supuestamente representaba (ver II:1).

Incluso, si se examina atentamente la obra, se puede apreciar una concordancia, casi absoluta, con los polos y actitudes fundamentales del juego.



ACTITUDES FUNDAMENTALES

Agón	Alea	Simulacrum	Ilingós
<p>Competencia, lucha, combate físico y espiritual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las peleas de D. Quijote, las promesas (“no luchar hasta...”) y, en general, la mayoría de las aventuras de la primera parte: mercaderes, toledanos, gigantes (molinos de viento), ejércitos (rebaños de ovejas), etc. 	<p>Riesgo, suerte, incertidumbre, escape, fortuna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Don Quijote deja todo al azar: abandona las riendas de su caballo y camina sin rumbo fijo, sin medida ni desmayo. • Se alegra cuando el juego del “álea” se convierte en “agón”: “Alégrate Sancho...” 	<p>Imagen, apariencia. Es fuente de juegos ficticios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Todo lo que sucede en la venta 2 es parte de un juego y simulacro. • Solo en Sierra Morena, Don Quijote cae voluntariamente en el juego: desdoblamiento de la conciencia del actor entre su propia persona y el papel que representa (posible simulacro paródico de Lope). Los demás personajes inician un simulacro que continúa hasta el final de su segunda salida. Es la primera vez que es engañado por una ficción caballerescas. El simulacro está a punto de fracasar varias veces, pero hasta Sancho, que conoce a los que le llevan encantado, se hace cómplice del juego. • El episodio del cabrero Eugenio contrasta dos ficciones: Una realista (Don Quijote) y otra idealista (pastor). • En la tercera salida se acentúa el sentido del simulacro: El palacio de los Duques sirve para una paródica imitación del mundo caballeresco. El sentido de la ficción se acentúa al presentar al iracundo capellán de palacio, cuya actitud de rechazo transforma la lúdica ficción en una ficción de realidad. La aparición de la tonta Doña Rodríguez con su problema personal y real aumenta la sensación de realidad. Aventura de Clavideño (de origen oriental, nacida y muerta en España y cuyo tema figuraba en las novelas de caballería) la transforma Don Quijote en vida (ficción). Sancho miente (juego), los demás personajes juegan y el lector ríe, porque percibe el triple juego (juego de máscaras). • La mayor ficción del simulacro se realiza al convertir a Sancho en gobernador. Este episodio tiene el mismo objetivo que para Don Quijote la bajada a la cueva de Montesinos: mostrar la vanidad de todas las cosas y ser la expresión de las limitaciones humanas. 	<p>Vértigo, turbación de juicio repentina y pasajera, apresuramiento anormal de la actividad, mareo, agitación. El vértigo surge de la conciencia frente a la realidad de lo imposible.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después del episodio de la cueva de Montesinos, todo se acelera, incluso en la mente de Don Quijote, especialmente después de la salida del palacio de los Duques. Tras la derrota por el Caballero de la Blanca Luna, hasta su lenguaje pierde ya el sentido retórico del juego y se hace más humano y real.



El contraste entre la *paidiá* y el *ludus* provoca humor que capta el lector en su función fenomenológica, lo mismo que en la relación entre el *agón* y la *álea*. El *simulacrum* es otra fuente de humor y solo el *ilingós* induce a la compasión catártica. El sentido trágico nace del hecho de que realmente puedan existir gigantes y monstruos que luego desaparezcan o se transformen en molinos de viento. El juego de ficciones produce solidaridad del lector con el protagonista. El lector es un espectador participante y activo de los polos y actitudes fundamentales del juego. La sensación de que todo es un juego novelesco es lo que va produciendo el humor.

3- De lo anteriormente expuesto se deduce, con toda coincidencia, que el **quijotismo** de la obra es **alegórico**, expresión de metáforas esenciales del hombre.

Alonso Quijano y Don Quijote son la encarnación del ser y del valor, del ser y del existir, mirados desde la perspectiva existencialista (“el hombre no es otra cosa que lo que él se hace”). Don Alonso Quijano es un hombre imperfecto e inacabado y solo a través de su segundo nacimiento llegará a la plenitud vital.

Don Quijote es un agonista, un luchador que ha dedicado toda su locura para luchar contra la trivialidad de una realidad sofocante que ahoga todos los intentos de expresión heroica. Es un loco sublime que lucha por seguir

un ideal y alcanzar un imposible, por imponer un sueño de horizontes ilimitados donde encontrarán acomodo perfecto sus grandes anhelos, sus ilusorios delirios. Don Quijote está consciente, en cambio, en medio de su locura, de que sus sueños deben enfrentarse a un mundo hostil y vulgar. Los esfuerzos de su lucha se orientan a la recuperación de una seguridad perdida, solo, aislado y trágico, enfrentando una lucha que para los demás no tiene sentido, casi irracional y con la perspectiva latente de la angustia, del dolor y del posible y casi seguro fracaso.

Don Alonso Quijano quiso dejar de ser una mera realidad contingente y temporal, perder su ser para lograr su valer e integrarse a una realidad superior. Don Quijote, a pesar de su lucha, se transforma en una tentativa fracasada, en el símbolo de la frustración de todos los esfuerzos humanos en la vida. De su actuación se desprende un pesimismo radical sobre las cosas. Es la imagen del hombre que lucha afanosa e inútilmente por hacer triunfar sus anhelos de trascendencia sobre la rutina prosaica de las cosas de este mundo. Al fracasar en su intento, está dejando entrever que las posibilidades del hombre tienen siempre un límite, que la condición humana es dramática y trágica, definida por la imposibilidad de alcanzar lo que se busca.

“A la primavera sigue el verano, el verano al estío, el estío al otoño. Y el otoño al invierno, y el invierno a la primavera, y así torna a andarse el tiempo con esta rueda continua; sola la vida humana corre a su fin ligera más que el viento, sin esperar renovarse si no es en la otra, que no tiene términos que la limiten (II:53)”.

Don Quijote, parodia de héroes míticos y caballerescos, cuya locura está más allá del bien y del mal, es una parodia trascendental, una historia estéril y trastocada, engendro de pensamientos inquietos. Don Quijote recobra la conducta y muere (lucidez de agonía). La cordura no aparece de improviso, pues a lo largo de su tercera salida se va operando el cambio y va apareciendo el carácter decepcionado y reflexivo sobre la vanidad de la existencia humana.

Sus parientes lo mataron al tratar de curarlo, pues destruyeron su ilusión. Su vuelta a la cordura y su muerte son nuevos actos de locura y alienación vital, pues con ellas hizo posibles el heroísmo, la vigencia de valores y de sueños que encarnan en nosotros apetencias insatisfechas. Su lucha y su fracaso nos anuncian y advierten que la realidad resulta estrecha y vacía para nuestros sueños e ideales, que el hombre y la tierra no han sido

agotados y el camino que queda por recorrer es un destino incierto hacia nuevos horizontes.

Don Quijote, con su lucha y sus desvaríos, trasciende lo meramente individual y asume la condición genérica del hombre. La agonía de Don Quijote y su locura son, en definitiva, recursos ficticios y lúdicos para expresar una compleja realidad antropológica, que consiste en luchar contra lo que es a favor de lo que deseamos que sea. La vuelta a la cordura, más que un acto de lucidez, es el último juego, la última ficción lúdica de Cervantes: el que muere no es Don Quijote, sino Alonso Quijano, pues “el quijotismo no morirá, como dijo Salvador de Madariaga, mientras dure la especie humana”. El episodio final nos muestra que la locura de Don Quijote fue fingida y que todas sus actuaciones y circunstancias y todo su lenguaje no fueron nada más que el prelude de la escena final.

Solo nos queda, por lo tanto, un consuelo: que la muerte de Alonso Quijano sea aparente, un juego más de Cervantes, y que Don Quijote se levante del lecho para luchar nuevamente contra el racionalismo y la tecnología y se decida a emprender una quimérica y loca lucha por recuperar la belleza, el misterio y la poesía que parecen perdidos en el tráfico de la modernidad y en el pragmatismo de nuestra disparatada locura. Si esto se hace realidad, y solo entonces, ya no serán atormentadores los versos de León Felipe:

Ya no hay locos, amigo, ya no hay locos.
 Se murió aquel manchego.
 Aquel estrafalario fantasma del desierto
 y... ni en España, hay locos.
 Todo el mundo está cuerdo,
 terrible, monstruosamente cuerdo
 (*El payaso de las bofetadas*).

En última instancia, todo relato es una representación figurada. El reemplazo de lo real por lo representado en la ficción constituye el fundamento de la creación verbal. El lector acepta el juego de Cervantes y acepta al personaje, aun a sabiendas de que su actuación es ficticia en la ficción del relato. En definitiva, las personas, y eso se desprende de la lectura del Quijote, tal vez consistimos tanto en lo que somos (primera realidad) como en la que hemos sido (segunda realidad), tanto en lo comprobable y cuantificable y recordable, como en lo más incierto, indeciso y difumado.

Quizás estamos hechos en igual medida de lo que fue (realidad) y de lo que pudo ser (ficción).

BIBLIOGRAFÍA

- Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Trad. Jorge Ferrier. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- Castilla del Pino, Carlos, *Cordura y locura en Cervantes*. Barcelona: Ediciones Península, 2005.
- Freud, Sigmund, *El poeta y la fantasía*. Trad. L.López Ballesteros. Obras completas. Vol .I. Madrid: Biblioteca Nueva, 1948.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens*. Trad. Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial, 1994.
- Peña y Lillo, Sergio, *El príncipe de la locura*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria, 1999.
- Torrente Ballester, Gonzalo, *El Quijote como juego*. Madrid: Guadarrama, 1975.

RESUMEN / ABSTRACT

Cervantes nos induce a replantearnos y a considerar lo que es realidad y lo que es ficción o fantasía. En *El Quijote* se produce un extraordinario juego de ficción novelesca. Sin embargo, la frontera entre realidad y fantasía no tiene límites precisos, y no los tiene, porque Cervantes así lo quiso. La ficción literaria en *El Quijote* (ficción de realidad, realidad de ficción, ficción de ficción) es un juego que realiza Cervantes para presentarnos a un loco aparente que no quiere distinguir los límites entre su realidad (realidad de ficción, ficción de realidad) y la de la ficción de sus lecturas (ficción de ficción).

El quijotismo clínico no es nada más que un juego cervantino (quijotismo lúdico) para conducirnos a un quijotismo simbólico: agonía en pos de un ideal y de valores trascendentes y en busca de un proyecto de humanidad heroica, un camino hacia la libertad y hacia la ilusión de una conciencia individual que se sostiene en el misterio y en el prodigio de una percepción subjetiva de un mundo imaginario, en otras palabras, de lo eterno e inmutable.

PALABRAS CLAVE: Ficción. Realidad. Juego. Locura. Cordura. Agonía. Quijotismo.

Cervantes induces us to re-examine the problem of reality vs. fiction/fantasy.

Indeed the Quijote leads into an extraordinary play of novelistic fiction. However, the boundary lines between fantasy and reality have no precise definition, and this is because Cervantes himself wished it so. The literary fictions in the Quijote (fiction out of reality-reality out of fiction- fiction out of fiction) is a game played by the author to introduce an apparent lunatic who will not discriminate between the limits of his reality (reality out of fiction) and the fictional in this own reading (fiction out of fiction).

This clinical quixotism is but a cervantine play (ludic quixotism) to lead us to a symbolic quixotism: agony after an ideal and transcendental values, and to a search for a project of

heroic humanity, a road to liberty and to an illusion of an individual conscience sustained by mystery and by the miracle of a subjective perception of an imaginary world: in other words, of the eternal and immutable.

KEY WORDS: Fiction. Reality. Game. Lunacy. Sense. Agony. Quixotism.