

La aventura de la cabeza encantada: entre la burla y lo oracular

Martín E. Calabrese
IdIHCS/ Universidad Nacional de La Plata
martoecalabrese@gmail.com

Resumen: En esta aventura de los personajes cervantinos, como en otras, observamos un pasaje desde una localización agreste, en caminos y tierras catalanas, hacia un espacio urbano en la morada de Don Antonio Moreno.

El ardid presente en ese artefacto pone en juego las discusiones y las normativas contemporáneas sobre la adivinación, que llevan el caso hasta las autoridades mismas de la Inquisición. En este episodio se condensa lo que aparece de trasfondo en casi toda la obra, a saber, que la potencia de lo dicho desarticula la realidad o lo que percibimos de ella.

En este sentido, analizaremos como dato llamativo que después de esta secuencia Don Quijote se tope, en este ambiente urbano, con la imprenta, y puedan ponerse en juego sus opiniones sobre la traducción y sobre el *Quijote* de Avellaneda que, como un oráculo despreciado, hará que el personaje troque su camino (y su destino).

Palabras clave: *Quijote*-oráculos-urbano-imprenta

Gran parte de los pasajes de la obra cervantina ofrecen de manera condensada una carga significativa que puede analizarse desde varios aspectos: el contenido de la narración en sí mismo; las tradiciones literarias que se ponen en juego; la relación de los hechos con el contexto histórico de la obra; la potencialidad semántica de los sucesos y los diversos elementos presentes. Cada uno de ellos, a los que podríamos sumar una gran cantidad, ha sido abordado de formas diversas a lo largo del tiempo. En el capítulo que analizaremos, esta riqueza de sentido, que por momentos resulta avasallante, invita a la confrontación de diferentes autores y miradas, poniendo de manifiesto una de las concepciones subyacentes en la estética narrativa cervantina: la idea de literatura como juego. Sin la pretensión de realizar un exhaustivo análisis etimológico del término, la palabra «juego» proviene del latín *iocus*, entendido como chiste, broma o burla, palabra en la que se encuentra presente la raíz PIE **yek-* que significa palabra o declaración. En este sentido, la idea de juego como entretenimiento que puede llevarse a cabo con diversos elementos: una pelota, naipes, algunas piezas, diversos jugadores y, también, con el lenguaje. En el *Tesoro de la lengua castellana o española*, Covarrubias define el *juego* como un entretenimiento o pasatiempo necesario para los hombres que trabajan, mientras que la definición de *juguete* se presenta como “cosa de niñería y de poca importancia”. En el capítulo 62, “Que trata de la aventura de la cabeza encantada, con otras niñerías que no pueden dejar de ser contadas”, de la segunda parte, confluyen estos elementos que tienen que ver con el artificio, la broma, el entretenimiento: en primer lugar, la cabeza parlante (como juego de artilugio) y la imprenta (en la cual se traduce e imprime un libro intitulado *Los juguetes* y, como si no fuera suficiente, el *Quijote* apócrifo de Avellaneda).

Por mucho tiempo el pasaje de la cabeza encantada fue tenido en cuenta por la crítica como un episodio de burlas sin mayor alcance semántico, opacado por el pasaje de la imprenta. En otros casos, la tendencia fue a focalizarse solamente en uno de estos dos elementos. Nos resulta enriquecedora la búsqueda de Diego Vila (2009), en su análisis del capítulo de manera completa. Es una aventura que ocurre en el marco de un detenimiento del recorrido (como la venta de Juan Palomeque o la estancia en la casa de los duques), marcando un contraste entre los ambientes y caminos rurales, con el ámbito urbano. Quijote y Sancho son hospedados, después de dejar atrás a Roque Guinart, por un amigo suyo, don Antonio Moreno, un burgués adinerado. Implica también la llegada a un centro urbano más moderno en la ciudad portuaria de Barcelona, lo que

habilita la presencia de otro entramado social. Como señala Vila (2009), a diferencia de gran parte de la obra, en este capítulo varios elementos se plantean de manera explícita: un marco temporal, dado por la festividad de San Juan; lo urbano y la imprenta como fenómeno tecnológico. En el mismo sentido, lo urbano pone en primer plano la muchedumbre, la anonimidad, el recorrido a la deriva (a pie y no a caballo) por las calles de la ciudad. Elementos que alejan al relato del imaginario de las novelas de caballerías. Por último, se destaca también la presencia morisca en Barcelona y las dudas sobre el posible origen morisco de don Antonio Moreno. En este contexto vuelve a ponerse en primer plano la figura de Cide Hamete Benengeli y las cuestiones sobre la autoría de la obra y la credibilidad de los moros.

Creemos fundamental pensar de manera literal el artificio ficcional que implica el objeto: una cabeza antropomórfica que habla con una voz ajena, en un simulacro que se esconde, en principio al espectador víctima del engaño (los ignorantes, don Quijote y Sancho), para luego ser desenmascarada por el narrador y finalmente terminar desmantelada por orden de la Inquisición. Este artificio es cifra de toda la novela en sí, de lo que se propuso componer Cervantes con el *Quijote* de 1605. No me refiero solamente al libro publicado en ese año, sino a esta nueva forma de hacer literatura que se configura a partir de esa obra.

Retomemos, en este sentido, el relato de los hechos. Como hemos mencionado, el marco temporal es la festividad de San Juan (el santo profeta decapitado como marco temporal de la cabeza parlante encantada). Su huésped le cuenta, llevándolo a un cuarto apartado, que un busto de bronce que tiene allí es capaz de responder de manera acertada cualquier pregunta que se le haga, pero le advierte que ese día no se puede poner a prueba, ya que los viernes no habla (debe tenerse en cuenta que los viernes es el día sagrado para los musulmanes). Al día siguiente ocurre el prodigio. Don Antonio, junto con su mujer y uno grupo de amigos, cómplices de la burla, invitan a don Quijote y a Sancho a esa habitación y todos participan del juego de preguntas a la cabeza encantada. Mucho se ha comentado sobre las preguntas de don Quijote:

Llegóse luego don Quijote y dijo:

—Dime tú, el que respondes: ¿fue verdad, o fue sueño lo que yo cuento que me pasó en la cueva de Montesinos? ¿Serán ciertos los azotes de Sancho mi escudero? ¿Tendrá efeto

el desencanto de Dulcinea?

—A lo de la cueva —respondieron—, hay mucho que decir: de todo tiene; los azotes de Sancho irán de espacio; el desencanto de Dulcinea llegará a debida ejecución.

—No quiero saber más —dijo don Quijote—, que como yo vea a Dulcinea desencantada, haré cuenta que vienen de golpe todas las venturas que acertare a desear.

El último preguntante fue Sancho, y lo que preguntó fue:

—¿Por ventura, cabeza, tendré otro gobierno? ¿Saldré de la estrechez de escudero? ¿Volveré a ver a mi mujer y a mis hijos?

A lo que le respondieron:

—Gobernarás en tu casa; y si vuelves a ella, verás a tu mujer y a tus hijos; y dejando de servir, dejarás de ser escudero.

—¡Bueno par Dios! —dijo Sancho Panza—. Esto yo me lo dijera: no dijera más el profeta Perogrullo.

—Bestia —dijo don Quijote—, ¿qué quieres que te respondan? ¿No basta que las respuestas que esta cabeza ha dado correspondan a lo que se le pregunta?

—Sí basta —respondió Sancho—, pero quisiera yo que se declarara más y me dijera más. (Cervantes, II, p. 809-810)

Varias de las preguntas, porque la lógica del juego lo habilita, tienen que ver con la capacidad oracular de la cabeza, construida teniendo en cuenta la lectura del curso de los astros y otros símbolos desconocidos. A partir de la supuesta elaboración del artificio, Cervantes incorpora un tema en boga en su época: el de la adivinación, relacionada con la astrología y la demonología. Como señala Vila (2009), la cabeza encantada es una máquina accionada por el sobrino de Antonio. Fue realizada a imitación de una de Madrid, hecha por un impresor. Se pone acá en juego la asociación entre impresor-libro y cabeza-palabras falsas, anticipando lo que aparecerá después en el relato. Se suma a este elemento un juego nominal más: el ardid fue realizado por un polaco discípulo de un tal Escotillo, que remite al significante de Miguel Escoto, un sabio escocés tildado de nigromante y astrólogo.

En el mismo sentido, Campos García Rojas (2010) pone de manifiesto la tradición literaria de autómatas y oráculos propia de la narrativa caballeresca. El carácter adivinatorio y profético del

artificio se relaciona con la tradición de los oráculos grecolatinos. En el contexto histórico cervantino, estas cabezas se usaban y se tenían por mágicas y demoníacas, pero al personaje de don Quijote se le presenta como algo realizado por un encantador, al estilo de los libros de caballerías. Este contexto también se relaciona con la cultura árabe y la tradición de los sultanes de construir y poseer este tipo de elementos pseudomágicos para entretenerse con sus huéspedes. Lo maravilloso oriental combinado con la materia caballeresca. Coincidimos con Campos García Rojas en que con este tipo de artificios “nos encontramos ante un elemento eminentemente barroco que constituye un contraste y que manifiesta una realidad que no es lo que parece” (p. 79), en una obra literaria que pone en abismo esta afirmación a través de sus páginas. Respecto al carácter demoníaco que anticipamos, Kallendorf (2005) plantea que, en lo que ella describe como el auto exorcismo de don Quijote, se introduce la temática que justifica la posterior intervención de la Inquisición. Don Quijote en este capítulo reproduce las palabras exactas del ritual de exorcismo proveniente del *Rituale Romanum*, a saber: “*Fugite, partes adversae*” (II, 62). Sin embargo, las pronuncia como forma de negarse a seguir bailando con las damas alegres. Cervantes estaba familiarizado con las discusiones de la época sobre este tema. La corriente hermética y parte de los neoplatónicos creían que objetos como los talismanes o cualquier escultura podían atraer a las presencias demoníacas, más allá de cómo había sido realizada, algo que históricamente devino en los movimientos puritanos iconoclastas. En la trama literaria que propone Cervantes, todo se ve planteado y resuelto, ya que Cide Hamete Benengeli nos hace saber el funcionamiento de dicha máquina e, incluso, que el mismo don Antonio informa a las autoridades de la Inquisición de la existencia de la cabeza encantada, y acata la orden de desmantelarla definitivamente, para evitar que el vulgo se escandalice y las posibles represalias del santo tribunal. En cierto punto, esta escena retoma la hoguera del escrutinio de los libros.

Todo el capítulo pone en primer plano el juego que tiene que ver con el decir, pero no desde la voz auténtica, sino desde la artificialidad de la escritura. Vale recordar que comienza con un paseo, no sobre Rocinante, sino sobre un mulo, en el que el protagonista tiene cosido un pergamino que dice “Este es don Quijote de la Mancha”, para que la gente de la ciudad lo saludase o se burlase al reconocerlo. Después del pasaje referido anteriormente, en un paseo a pie por la ciudad don Quijote lee un cartel que dice: “Aquí se imprimen libros”. Allí puede ver a

diversos operarios en plena labor, y se acerca primero al sector en el que están imprimiendo una traducción:

—¿Qué título tiene el libro? —preguntó don Quijote.

A lo que el autor respondió:

-Señor, el libro, en toscano, se llama *Le Bagatelle*.

-Y ¿qué responde *le bagatelle* en nuestro castellano? -preguntó don Quijote.

-*Le bagatelle* -dijo el autor- es como si en castellano dijésemos «Los juguetes»; y aunque este libro es en el nombre humilde, contiene y encierra en sí cosas muy buenas y sustanciales. (Cervantes, II, p. 811)

Es decir, que en la primera aparición de una imprenta en un libro de literatura castellano, el primer impreso nombrado es un libro desconocido (no se ha encontrado una referencia real del mismo), inventado por Cervantes, puesto en una traducción del italiano, presentada por su autor-traductor, titulado en castellano como “Los Juguetes”. El primer libro contemplado en su proceso de producción, dentro de una novela cuyo personaje enloquece por leer, que se propone como una obra escrita por un autor arábigo y traducida por encargo de su padrastro, Miguel de Cervantes, se llama “Los Juguetes” y, cabe agregar, no importa su autor, sino su traductor. Podríamos no agregar nada a esta afirmación, pero el juego de Cervantes continúa y hace que el personaje trastocado por la imprenta y los libros de caballerías, después de conversar sabiamente sobre el arte de la traducción, se tope con un posible catecismo intitulado «*Luz del Alma*», primero y, por último, con la versión apócrifa de su historia, el *Quijote* del vecino de Tordesillas Alonso de Avellaneda.

Como señala Diego Vila:

La mutación de Alonso Quijano en don Quijote sólo fue posible en tanto y en cuanto la imprenta fue una realidad, porque ella abarató los costos de los impresos, los volvió asequibles a un sinnúmero de lectores, permitió la conformación de bibliotecas

particulares gracias a la superabundancia de ejemplares, y coadyuvó al afianzamiento de la lectura solitaria, aquella que de tanto practicarse -según explica la voz narrativa del capítulo liminar- moldea la insanía y la distorsión identitaria del hidalgo (2009: p. 232)

A lo largo de la obra don Quijote se topa con elementos tecnológicos, que en principio su percepción trastoca (los molinos, los batanes). En cambio, la imprenta la ve como tal. Ve la máquina y los operarios que la accionan, a diferencia de la Cabeza Encantada, en la que somos los lectores quienes vemos su funcionamiento. El lugar en el que se imprimen libros se muestra tal cual es al personaje, a tal punto de estar nombrado de esa manera por el cartel y no como imprenta.

Cervantes propone una serie de juegos que desdibujan los límites entre la realidad y la ficción, dejando al lector en una posición incómoda, tanteando a ciegas para poder descifrar la esencia del personaje y de la novela: ¿es el autor o finge?; ¿es loco o finge?; ¿es historia o finge también? Como señala Rodríguez González “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” (2005: p. 162). En este capítulo se destaca esta idea y se propone desde el epígrafe el campo semántico asociado a lo lúdico en una íntima relación con lo escrito.

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). (Rodríguez González, 2005, p. 168)

En este sentido, retomaremos las características elementales del juego mencionadas por Rodríguez González (2005: pp. 168-169), quien plantea cómo esas características están manifestadas en la obra. El juego como **actividad humana creadora es una actividad libre** en la que se gana o se pierde (don Quijote suele perder); es **una actividad diferente a la realidad y ordenada internamente** (don Quijote en la primera parte dispone esos elementos, mientras que en la segunda suelen estar dispuestos por otros jugadores); es incierta en sus resultados; es

improductiva (incluso don Quijote atenta contra la producción); es reglamentada (don Quijote toma reglas de la ficción literaria). Características que podríamos atribuir, sin más, al acto de leer en sí.

Por otro lado, Rodríguez González identifica que las actitudes fundamentales ante el juego aparecen equilibradas. La visión de don Quijote representaría la *paidía*, la diversión turbulenta, asemejando al personaje con la fantasía desbocada de un niño; mientras que parte de los otros personajes, representarían el *ludus*, la diversión placentera. En medio de estos polos, aparecen *agón* (la pelea, el enfrentamiento); *alea* (el riesgo, la fortuna); *simulacrum* (los juegos ficticios); y, finalmente, *ilingos* (el vértigo, la turbación del juicio).

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 (Rodríguez González, 2005, p. 171)

Los acontecimientos que aparecen en este capítulo no difieren tanto de los anteriores (la burla de la cabeza encantada, podría ser una más dentro de la casa de los duques), sin embargo, lo sustancial del pasaje es que una vez más Cervantes pone de manifiesto, con pequeños guiños (que en este caso son los títulos de los libros), lo que está haciendo con su obra y con el lector. Cervantes plantea que, como en todo juego, puede haber jugadores habilidosos, como él mismo, y jugadores tramposos, como Avellaneda.

Referencias bibliográficas

- Cervantes Saavedra, M. de (1983[1615]). *El ingenioso caballero don Quijote de La Mancha*, Sabor de Cortazar, C. y Lerner, I. (Eds.). Huemul: Buenos Aires.
- Campos García Rojas, A. (2010). La aventura de la cabeza parlante en el Quijote: autómatas y oráculos en los libros de caballerías españoles. En Peña, Margarita (coord). *Alarcón y Cervantes: una mirada alterna*. FFyL Universidad Nacional de México.
- Kallendorf, H. (2005). La Inquisición, ¿por qué deshace la cabeza encantada? En C. Park (Ed.), *Actas del XI Coloquio Internacional de la Asociación de Cervantistas*. Seúl: Universidad Hankuk de Estudios Extranjeros, 173-183.
- Rodríguez González, A. (2005). Realidad, ficción y juego en *El Quijote*: locura-cordura. *Revista*

Chilena De Literatura, (67). Recuperado a partir de <https://revistaliteratura.uchile.cl/index.php/RCL/article/view/1512>

Vila, J. D. (2013). Don Quijote ante el prodigio de las voces inanimadas o la silente polémica por la técnica en la aventura de la cabeza encantada y la secuencia de la imprenta (Quijote II, 62). En J. A. Bendersky (Coord.), *Don Quijote en Azul 3. Actas de las II Jornadas Cervantinas Internacionales. Azul 6 y 7 de noviembre de 2009*. Azul: Editorial Azul.