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*.

Tesis doctoral

Presentada por
José Carlos Presa Díaz
Para optar al grado de Doctor en Filología Hispánica

Dirigida por el
Prof. Dr. D. Antonio Manzanares Pascual

Programa de Doctorado en Literatura Española y Teoría de la Literatura
Departamento de Filología Española, Clásica y Árabe
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Las Palmas, febrero de 2015

PARA CUMPLIMENTAR POR LA POR LA SUBDIRECCION DE TERCER CICLO Y POSTGRADO

Anexo I

D/ Juan José Bellón Fernández, secretario del Departamento de Filología Española, Clásica y Árabe de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.

CERTIFICA

Que el Consejo de Doctores del Departamento en su sesión de fecha.....tomó el acuerdo de dar el consentimiento para su tramitación, a la tesis doctoral titulada “Estrategias derivadas de la teoría de juegos en un héroe literario castellano” presentada por el doctorando D. José Carlos Presa Díaz y dirigida por el Doctor Antonio Manzanares Pascual.

Y para que así conste, y a efectos de lo previsto en el Artº 6 del Reglamento para la elaboración, defensa, tribunal y evaluación de tesis doctorales de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, firmo la presente en Las Palmas de Gran Canaria, a…..de.....de dos mil.....

ANEXO II

Estrategias derivadas de la teoría de juegos en un héroe literario castellano.

Exégesis estratégica en la acción, el efecto y la 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*.

Tesis doctoral

Presentada por el Doctorando

José Carlos Presa Díaz

Dirigida por el Prof. Dr. D.

Antonio Manzanares Pascual

Programa de Doctorado en Literatura Española y Teoría de la Literatura
Departamento de Filología Española, Clásica y Árabe
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria

Finalizada en JAPCC Kalkar, República Federal de Alemania, en diciembre de 2014

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría expresar mi agradecimiento al director de esta tesis, el Dr. Manzanares, Antonio, y también a Reyes, por la confianza y el apoyo demostrados antes y durante la realización de este trabajo.

Del mismo modo, querría testimoniar mi gratitud a la institución: la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, y en particular a Ángeles Mateo y al resto de sus profesores y alumnos, por posibilitar mis estudios a caballo de mi trabajo, viajes y destinos. No solo gratitud hacia la ULPGC, sino también hacia otros profesores de otras universidades y centros, como los Profesores Enric Mallorquí, Steven Brams, Jorge Carrillo de Albornoz y Bruce Hargrave.

Junto a la Universidad, agradecer a mis compañeros de las Fuerzas Armadas sus contribuciones inestimables a esta tesis, en particular a los coroneles Modrego y Cabello, tenientes coroneles González, Bárcenas, Cruz Moro, Castro, Suárez, Molina y Domínguez Martínez-Campos, comandantes Morales, Gallardo y García-Salgado, capitanes de corbeta Hurtado y Fernández, y capitán De Sousa, por sus ideas, humor, correcciones y auxilio. También por su ejemplo a los últimos héroes, con los que tuve el honor de servir en Afganistán, y que no son otros que la tropa y cuadros del Escuadrón de Zapadores Paracaidistas, soldados humildes y esforzados que sirven a España desde un plano moral superior.

Por último, agradecer su apoyo e inspiración a mis padres, a mis hijos Carolina y Marcus por esperarme muchas horas, a mis hijas Verona y Valentina, recién nacidas con esta tesis y, en especial, a mi esposa Julie, cuya realidad a mi lado supera cualquier pago o deseo que se pueda deducir de la realidad o de la ficción, por toda su dulzura, afecto, entereza y espíritu.

RESUMEN

Los personajes de las narraciones prefieren unas cosas sobre otras. Por acción u omisión adoptan estrategias, dirigen el conjunto de sus acciones a un fin o efecto final. La averiguación a lo largo de un texto narrativo de cuál es esa preferencia estratégica, esa intención, ese pago físico o psíquico al que optan en coordenadas de espacio, tiempo y acción, es tarea del lector o del espectador que procesa y formaliza ese texto.

El arte de decidir se llama Estrategia. En los cuentos, los personajes se establecen como entes asociativos o competitivos, como en la política, o en la religión. Éxito frente a fracaso. Premio frente a castigo. Los pares de contrarios compiten, apuestan, se emocionan y juegan por lograr sus metas en forma de objeto anhelado y más o menos cuantificable o más o menos tópico.

Más allá de todos los antecedentes de este estudio que vinculan emociones e intenciones en cuantificación numérica y que en la mayoría de los casos se basan en la estilística y sus figuras, en la contabilidad de palabras o en las estructuras sintácticas, este trabajo pretende hacer objeto de estudio al personaje literario desde una perspectiva nueva, que no es otra que el estudio de un héroe literario, una figura de máximos en cuanto a sus aspiraciones, desde las diferentes aristas cognitivas de su proceso de toma de decisiones, pautado en forma de estrategias estimadas como óptimas sobre una secuencia de acciones tangibles constantes que devengan pagos intangibles.

La teoría de juegos aporta una herramienta limitada de cálculo sobre la base de estructuras de creencias que devengan premios y castigos como pagos a la acción, y por ello se emprende este trabajo interdisciplinar, en cuanto que se incluye al arte de la Estrategia junto con la Literatura en un esquema nuevo de formalización textual que se pretende coherente y lógico, basado en la teoría de juegos y sus propiedades matemáticas ya aplicadas con éxito y reconocimiento en la Sociología, en la Política y en otras ciencias o artes.

ABSTRACT

Characters in narrations prefer certain things over others. By act or omission, they adopt strategies, directing all of their actions to achieve a specific end or desired final effect. The reader or spectator who processes and formalizes this text, accepts the task of analyzing the narrative to determine the character's strategic preferences, intentions, and physical or psychological sacrifices as they occur across space and time and through specific actions.

The art of deciding is called Strategy. Characters in tales are established as associative or competitive entities, in a manner similar to the way in which political or religious entities are established in reality. Success versus failure. Reward versus punishment. Opposite pairs compete and wager bets, excitement mounts and the pair plays in order to achieve goals associated with a desired object that is more or less quantifiable or relevant to a topical issue.

Going beyond previous studies that have attempted to link emotions and intentions in quantifiable terms and have, in most cases, based their hypotheses on stylistic context, word count or syntactic structures, this study aims to examine the literary character from a new perspective. In particular, the study focuses on the literary hero, a figure of exemplary character with the highest aspirations, and the cognitive processes employed by the hero when formulating decisions. Specific emphasis is placed on the hero's standard decision-making process, a process that is generally based on optimal strategies played out through a series of continuous tangible actions that ultimately yield intangible results.

The Game Theory provides a limited calculation tool based on belief structures that reward or punish individuals or entities in accordance with their specific actions. Employing the Game Theory's proven successful application of mathematical properties in the fields of Sociology, Politics, arts and sciences, this interdisciplinary work focuses on the art of Strategy as it applies to Literature by establishing a new textual formalization process designed to provide a coherent and logical framework for analyzing literary characters.

PÁG. ÍNDICE

1 **i INTRODUCCIÓN**
9 **ii EL ENUNCIADO INTERDISCIPLINAR**
16 **iii VALOR INTERDISCIPLINAR DE LA TEORÍA DE JUEGOS**
18 **iiii ANTECEDENTES. TEORÍA DE JUEGOS Y ANÁLISIS LITERARIO**
20 **v TESEO Y TEORÍA DE JUEGOS**
27 **vi ESTRUCTURA INTERISCIPLINAR DEL ESTUDIO**
28 **vii MADUREZ EN LA COMUNICACIÓN INTERDISCIPLINAR. MODELO**
36 **viii HIPÓTESIS**

41 **1. ESTRATEGIA EN EL TEXTO, EN LA LENGUA Y EN EL LENGUAJE**
41 **1.1. ESTRATEGIA. SITUACIONES ESTRATÉGICAS Y TIPOLOGÍA**
41 1.1.1. Tipología general
44 1.1.2. Asociación y competición. El objeto amplio de los juegos
46 1.1.3. Dominancia
47 1.1.4. Tipología en cuanto a la pauta de juego
49 **1.2. ESTRATEGIA. ACEPCIONES Y APLICACIONES**
49 1.2.1. Estrategia en relación con las Matemáticas y la Literatura
51 1.2.2. Sistemas
52 1.2.3. Nomenclatura de los componentes de un sistema
53 1.2.4. Dinámica de un sistema
57 1.2.5. El código de un sistema
59 1.2.6. Acciones y efectos en un sistema
60 1.2.7. Cuantificación de acciones y efectos
63 1.2.8. Polaridad de acciones y efectos
65 **1.3. TEXTUALIZACIÓN DE LA ESTRATEGIA**
65 1.3.1. Aproximación directa e indirecta. La línea temporal
68 1.3.2. El azar y la estructura argumental
73 **1.4. LA ACCIÓN VERBAL. LA RELACIÓN ENTRE ACTORES**
74 1.4.1. Opciones de acciones verbales básicas en el personaje
79 1.4.2. Opciones de relación que formalizan estrategias
82 1.4.3. Efectos estratégicos
83 **1.5. EL ACTOR-PERSONAJE**
84 1.5.1. Estrategias del autor en el personaje
85 1.5.2. Los personajes y su estrategia en la narración

90 1.5.3. Las opciones del actor-personaje. La emoción en actos y efectos
93 1.5.4. Estrategias culturales o de código que complementan al personaje
96 1.5.5. Interacción con los antagonistas. Estrategias de norma y código
100 1.5.6. Estandarización de personajes estratégicamente dominantes
102 1.5.7. Racionalidad e irracionalidad en el personaje
103 1.5.8. Alteración del esquema racional. El ardid de la decepción
104 **1.6. APROXIMACIÓN INTEGRAL A LA NARRACIÓN COMO SISTEMA**
105 1.6.1. Diagrama del sistema como análisis textual
107 1.6.2. Dominios y contextos de la acción
109 1.6.3. Un código para cada dominio
111 **1.7. INFERENCIAS LÓGICAS EN EL TEXTO LITERARIO**
113 **1.8. CONCLUSIONES SOBRE LA ESTRATEGIA EN LA NARRACIÓN**

115 **2. LOS JUEGOS**
115 **2.1. LOS JUEGOS Y SU VINCULACIÓN LITERARIA**
116 **2.2. UNA POÉTICA DE LA DECISIÓN**
117 2.2.1. Una teoría de juegos en la narración
119 2.2.2. La Literatura como juego
122 2.2.3. Las reglas del juego literario. Estrategias en entornos reglados
128 2.2.4. Reglas iterativas y tópicos constantes
130 **2.3. EL TEXTO COMO UNIDAD**
132 2.3.1. La Biblia. Unidad textual
134 2.3.2. Qué es “un texto” respecto del patrón estratégico
135 2.3.3. Texto-oración y texto-documento
136 2.3.4. Texto como conjunto. Adición de documentos
139 2.3.5. Emotividad como modificador en la ponderación
140 **2.4. UNIDADES TEXTUALES ESTRATÉGICAS NO EMOTIVAS**
142 2.4.1. Listados de procedimientos y documentos técnicos
144 2.4.2. *DSS*. Semántica de apoyo a la decisión
149 2.4.3. Estrategia y doctrina. Textos de orientación a la decisión
151 **2.5. EL TEXTO EMOTIVO Y LA DECISIÓN**
151 2.5.1. La emotividad textual
153 2.5.2. Aproximación categorial a la emoción textual-literaria
156 2.5.3. Modelo polar de la emoción textual-literaria
161 **2.6. EL TÓPICO. COHESIÓN LÓGICO - ESTRATÉGICA EN EL TEXTO**
163 2.6.1. Grados de presencia del tópico en el texto literario. *Trending topics*
165 2.6.2. Criterios de *Course of Action*

166 2.6.3. Jerarquía y utilidad en las acciones de un personaje

171 **3. EL PERSONAJE. EL HÉROE**

174 **3.1. TIPOLOGÍAS Y VALORES DE LOS HÉROES**

178 3.1.1. Tipología histórica o diacrónica del héroe

182 3.1.2. Valores universales del héroe homérico real o literario. El caballero

184 3.1.3. Valores del héroe como modelo educativo y literario

187 3.1.4. El héroe espacial. Actor actual real o actor literario

190 3.1.5. Ponderación del rasgo heroico

192 **3.2. EL HÉROE LITERARIO CASTELLANO**

192 3.2.1. La ausencia del héroe homérico en la literatura española actual

198 3.2.2. Del no-heroísmo regeneracionista al falso heroísmo autocrítico

200 3.2.3. El Cantar, las crónicas y los romances

203 3.2.4. Fuentes literarias de reglas y valores del caballero

207 3.2.5. Agregación de valores de otras tradiciones o géneros

210 3.2.6. Valores diversos, reglas diversas para linajes diversos

215 **4. METODOLOGÍA DE ANÁLISIS**

225 **5. *EL INGENIOSO HIDALGO DON QUIJOTE DE LA MANCHA***

225 **5.1. AUTOR, FECHA, GÉNERO, EDICIÓN**

226 **5.2 FRAGMENTO A ANÁLISIS**

228 **5.3. CONFIGURACIÓN DEL PERSONAJE**

230 5.3.1. Antecedentes heroicos en el personaje

232 **5.4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS Y RELACIONALES DEL PERSONAJE**

233 5.4.1. Abstracción de los conceptos que definen el entorno reglado del personaje como individuo. Características de comportamiento y creencias. Pautas estéticas.

235 5.4.2. Abstracción de aquellos conceptos que definen las relaciones del individuo (por las acciones que emprenda) en ese entorno reglado

237 **5.5. ADOPCIÓN DE UN MÉTODO POLAR DE ESTUDIO DE EMOCIONES**

237 **5.6. IDENTIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS BINARIOS**

243 5.6.1. Capítulo III. “Donde se cuenta la graciosa manera que tuvo don Quijote en armarse caballero”. Don Quijote Vs. varios arrieros

245 5.6.2. Capítulo IV. “De lo que le sucedió a nuestro caballero cuando salió de la venta” Don Quijote Vs. Juan Haldudo

249 5.6.3. Capítulo IV. “De lo que le sucedió a nuestro caballero cuando salió de la venta” Don Quijote Vs. mercaderes (M) y un mozo de mulas (MM)

251 5.6.4. Capítulo VIII. “Del buen suceso que el valeroso don Quijote tuvo en la espantable y jamás imaginada aventura de los molinos de viento, con otros sucesos de felice recordación”

255 5.6.5. Capítulo VIII. “Del buen suceso que el valeroso don Quijote tuvo en la espantable y jamás imaginada aventura de los molinos de viento, con otros sucesos de felice recordación”.

Capítulo IX. “Donde se concluye y da fin a la estupenda batalla que el gallardo vizcaíno y el valiente manchego tuvieron”

Capítulo X. “De lo que más le avino a don Quijote con el vizcaíno y del peligro en que se vió con una turba de yangüeses

257 5.6.6. Capítulo XV. “Donde se cuenta la desgraciada aventura que se topó don Quijote en topar con unos desalmados yangüeses”

259 5.6.7. Capítulo XVIII. “Donde se cuentan las razones que pasó Sancho Panza con su señor don Quijote, con otras aventuras dignas de ser contadas”

261 5.6.8. Capítulo XIX. “De las discretas razones que Sancho pasaba con su amo y de la aventura que le sucedió con un cuerpo muerto, con otros acontecimientos famosos”

263 5.6.9. Capítulo XX. “De la jamás vista ni oída aventura que con más poco peligro fue acabada de famoso caballero en el mundo como la que acabó el valeroso don Quijote de la Mancha”

265 5.6.10. Capítulo XXI. “Que trata de la rica ganancia del yelmo de Mambrino, con otras cosas sucedidas a nuestro invencible caballero”

267 5.6.11. Capítulo XXII. “De la libertad que dio don Quijote a muchos desdichados que, mal de su grado, los llevaban donde no quisieran ir”

273 5.6.12. Capítulo XXIV. “Donde se prosigue la aventura de la Sierra Morena”

277 5.6.13. Capítulo XXV. “Que trata de las estrañas cosas que en Sierra Morena sucedieron al valiente caballero de la Mancha y de la imitación que hizo a la penitencia de Beltenebrós”

Capítulo XXVI. “Donde se prosiguen las finezas que de enamorado hizo don Quijote en Sierra Morena”

283 5.6.14. Capítulo XXX. “Que trata de la discreción de la hermosa Dorotea con otras cosas de mucho gusto y pasatiempo”

285 5.6.15. Capítulo XXXV. “Donde se da fin a la novela del curioso impertinente”

287 5.6.16. Capítulo XLV. “Donde se acaba de averiguar la duda del yelmo de Mambrino y de la albarda y otras aventuras sucedidas con toda verdad”

291 5.6.17. Capítulo LII. “De la pendencia que don Quijote tuvo con el cabrero, con la rara aventura de los disciplinantes, a quien dio felice fin a costa de su sudor”
293 **5.7. DIAGRAMA DE INFLUENCIAS Y SISTEMA DE ACTORES**
299 **5.8. ESTUDIO DE LA SECUENCIA DE ACCIONES**
301 **5.9. ESTUDIO DEL RENDIMIENTO DE LAS ACCIONES RESPECTO AL PAGO**
301 5.9.1. En el dominio de la realidad
302 5.9.2. En el dominio de la locura
303 **5.10. ESTUDIO DE LAS EMOCIONES VINCULADAS A LA ACCIÓN**
306 **5.11. ESTUDIO DE LAS EMOCIONES VINCULADAS AL RESULTADO**
309 **5.12. CONCLUSIONES GENERALES SOBRE PAGOS Y EMOCIONES**

313 **6. TÉRMINO DE COMPARACIÓN ENTRE ACCIONES**
313 **6.1. ESTUDIO DE LA ESTRATEGIA ALTERNATIVA**
314 6.1.1. Configuración de los valores de entrada en matriz de pagos
316 6.1.2. Opción de acometida. *Go - no go*
322 6.1.3. Variables emotivas en el entorno de cada pago tópico
326 6.1.4. Aplicación de la herramienta a la definición de los términos de juego de un personaje

329 **7. EL HÉROE AL DECIDIR. DECIDIR ENTRE HÉROES SIMILARES**

333 **8. CONCLUSIONES**

339 **9. THESIS SUMMARY**
339 **i’. INTRODUCTION AND BACKGROUND**
341 **ii’. STRATEGIC PATTERNS IN INTERDISCIPLINARY WORKS**
342 **iii’. THE TEXT AS A SET IN A COMPLEX SYSTEM**
344 **iiii’. INTERDISCIPLINARY MATURITY MODEL - CONCEPTUAL MODEL**
345 **v’. HYPOTHESIS**
346 **vi’. THESIS STRUCTURE**
348 **9.1. CHAPTER 1**
350 9.1.1. The Verb
352 9.1.2. The Actor or Character
356 9.1.3. The System
357 **9.2. CHAPTER 2**
358 9.2.1. Games and Rules in Literature

359 9.2.2. Topics and utilities
360 9.2.3. The Text as a Unit. The Textual Set
362 9.2.4. Emotions as Polar Modifiers
363 9.2.5. The Variables of the Axiom
364 **9.3. CHAPTER 3**
365 9.3.1. The Castilian Hero
367 **9.4. CHAPTER 4**
367 9.4.1. Analysis Methodology
369 **9.5. CHAPTER 5**
371 **9.6. CHAPTER 6**
374 **9.7. CHAPTER 7**
374 **9.8 CHAPTER 8. CONCLUSIONS**

381 ***EPÍLOGO***

383 **BIBLIOGRAFÍA**

ESTRATEGIAS DERIVADAS DE LA TEORÍA DE JUEGOS EN UN HÉROE LITERARIO CASTELLANO

Las respuestas absolutas siempre son mentira
Jorge Volpi

i INTRODUCCIÓN

Las inferencias obtenidas a partir de la búsqueda de axiomas reconocibles en la combinatoria textual, ya sea morfológica, sintáctica, semántica o estilística, son la base de la lógica proposicional empleada a la hora de abordar el análisis textual sistematizado. La imposibilidad de abordar un texto literario desde la totalidad llevará al intento de adoptar un esquema combinatorio que satisfaga las preguntas o inquietudes que el exégeta manifieste al iniciar su tarea.

En la interpretación y el análisis de un texto se hallan elementos repetidos y estructurados, que se puedan enumerar o relacionar como si de los componentes de un conjunto se tratase. Así, se puede obtener la disposición de pautas de repetición o ausencia de palabras, estructuras o temas, de ritmo, de tempo de dos series de acontecimientos paralelos que se miden en su desarrollo diacrónico, o encontrar otras pautas estilísticas que dibujen en los sentidos o en

el subconsciente un mapa textual, como la aliteración, la anáfora o el polisíndeton, empleados de manera profusa en la publicidad, en liturgias diversas y en el discurso interesado en general.

Esta mecanización formal o formalista en búsqueda de pautas, asociadas a la mecánica de resolución de dilemas morales en el estudio que se emprende podría, sin embargo, falsear la base de la Literatura, al alterar a través de formulaciones pretendidamente matemáticas los elementos de coherencia formal[1] que cada texto inspira a cada lector en la esfera real de la totalidad, y habría que entrar en el más literario espacio de la lógica difusa, donde los extremos del intervalo de lo posible y de lo verosímil son abiertos, donde el amor y el odio, por ejemplo, no son absolutos y sí relativos el uno al otro e infinitos en sus interpretaciones, en particular a la interpretación de perfil de un personaje determinado.

Se hace necesario, pues, aproximarse al texto desde varias disciplinas:

- La estratégica, puesto que a raíz de un estudio de criterios de decisión ante las disyuntivas similares, se pueden detectar los patrones de decisión del personaje en relación a sus preferencias.

[1] Entiéndase la coherencia formal como la lectura que cada individuo, al modo personal y único de una huella dactilar, hace de una inferencia lógica producto de la aplicación de un axioma a la combinación de elementos en un sistema determinado. Contará con el depósito individual de cultura, carácter, creencias y huella genética y próxima de su entorno y su momento histórico. Si las máquinas pueden actualmente programarse para llevar a cabo inferencias lógicas, la coherencia formal, propia de la percepción humana es producto de la impresión que el texto causa en cada individuo. Un canon propio y tan variado como la gama de realidades que percibe cada persona. La búsqueda de una pauta formal en las acciones puede, sin embargo, denotar una estrategia, susceptible hasta cierto punto de adquirir una forma abstracta que sea instrumental para entender al sujeto de dichas acciones secuenciales a estudio. La consideración de los individuos como sistemas complejos es posible, en cuanto que su secuencia de comportamiento se considera científicamente como una línea de causas y efectos que complementa al resto de fenómenos observados dentro del sistema que el mismo individuo conforma. A este respecto se han efectuado estudios de comportamientos de individuos en entornos relativamente básicos, como el comportamiento pautado de los deportistas en juegos sencillos, caso de la tesis defendida por Gil Galve (2008) sobre el comportamiento de los porteros de fútbol en determinadas circunstancias. Con independencia de las preferencias de los deportistas a estudio en cuanto a opciones mecánicas en las tres dimensiones de movimiento de un balón con respecto al marco de una portería, por ejemplo, la percepción, las emociones y la pasión de los seguidores de cada equipo exceden a esa aproximación formalista, que únicamente podría aportar un dato más que ayude a comprender el éxito de cada estrella del deporte en un ámbito social, espacial y temporal (multi-dominio) determinado.

- La literaria y lingüística, al hacer del texto narrativo y de sus pautas emotivas y gramaticales el objeto del análisis formal, sustentado en criterios de polaridad e intensidad, y no solo en el patrón emocional que alimente la decisión de un personaje tópico, sino en otras estructuras textuales que contribuyan a obtener un dato más sobre el texto.
- La matemática, por cuanto se podría establecer una relación de similitud entre las proposiciones del texto tomado como un conjunto (e incluso a nivel sintagmático) y su distribución de cargas semánticas con los guarismos de una ecuación, de modo que las estrategias puedan mostrar, ya que no resultados numéricos concretos, al menos jerarquías en la preferencia del personaje.

Esta aproximación interdisciplinar es, entonces, anticipo del índice que vertebra este trabajo. Por esta razón, el título de esta tesis incorpora léxico propio de las disciplinas enunciadas en los tres apartados anteriores, de modo que la abstracción de la forma literaria del personaje a estudio pueda escapar, a su vez, de los límites estrictos de una sola ciencia o disciplina.

Estrategias derivadas de la teoría de juegos en un héroe literario castellano fue, pues, el título que se acuñó para esta tesis.

Al exponer este objeto de estudio vinculado de manera particular al héroe castellano a algunos de los profesores de la Escuela Superior de las Fuerzas Armadas, en la que el autor de esta tesis fue docente durante el bienio 2012-2014, y en particular a algunos de los titulares del Departamento de Estrategia, la primera reacción fue de lógica reserva, no exenta de cierto escepticismo. Reproduzco la respuesta de uno de ellos, el teniente coronel de Artillería Andrés González Martín, respuesta en la que se advierten las limitaciones y la dificultad de emprender este camino:

> Las Matemáticas aplicadas son una fantástica herramienta para diseñar modelos que nos facilitan la simulación, la predicción y nos ayudan a decidir, pero también me parece que tienen, como todo, sus limitaciones. El mezclar Literatura y Matemáticas me parece un curioso ejercicio que combina lo que se mide con lo que no puede medirse. El alma humana no me parece que pueda sujetarse con

> números y desarrollarse con operaciones. Ni siquiera las variables aleatorias pueden servir para inferir la fuerza interior que anima la vida de los hombres.
>
> Pero si de lo que se trata es de jugar a la analogía y ordenar de alguna manera un discurso, las referencias del lenguaje de la teoría de juegos y de sus conceptos pueden ser de aplicación por la originalidad del enfoque y por potencia de los recursos que las Matemáticas ponen en juego. El problema puede ser dejarse deslumbrar por la magia de los medios y apagar la fuerza de los fines que en este caso es el estudio del héroe literario castellano. A mí me da la impresión de que si verdaderamente hay estrategias y teoría de juegos detrás de un personaje entonces más que de Literatura de lo que estamos hablando es de marketing. Claro que podría ser el caso. (González Martín en correo electrónico, 2012).

La limitación instrumental planteada es un hecho y se anticipa la misma conclusión evidente, esto es, la imposibilidad de reducir actitudes o acciones a números o guarismos y la quimera de operar algebraicamente con esas acciones dentro de lo exacto. La herramienta matemática puede desvirtuar la expresión metafísica del sentimiento humano contenida en el espectro cultural a estudio a la hora de abordar un texto, midiéndolo o acotándolo de algún modo, numérico, geométrico o gráfico. La aportación de Andrés González trata, en cierto modo, de una vertiente científica de la paradoja del arte deshumanizado. La Literatura como arte puro no puede ser estructurada en magnitudes que se relacionen con los números naturales en el proceso de formalización de un texto narrativo.

A este respecto se pronuncia también Antonio Manzanares, director de esta tesis, advirtiendo de cómo la cuantificación de lo intangible por artístico y, por tanto estético e interpretable de maneras múltiples y diversas en el espectro sensorial, puede ser bastarda si escapa a la consideración instrumental que la someta a ser un elemento más en el entendimiento total de un fenómeno literario, por ejemplo:

> En las ciencias humanas también la formalización ha de ser parte, como instrumento de comprensión con cuya ayuda podamos ir a algo que lo excede. El plus es la aplicación y manipulación tecnológica en lo relativo a la naturaleza, y en lo relativo a la ciencia de la sociedad y del hombre ese plus es el ascenso

> a lo concreto. Si la cuantificación no se usa como un instrumento más para la comprensión entonces no vale para nada, por sí misma y por sí sola no vale nada (Manzanares en correo electrónico: 2014).

Al problema de la cuantificación de lo intangible se une además el de la búsqueda de una frontera interdisciplinar por la que progresar, un "criterio de demarcación[2]" que formalice la totalidad con vocación instrumental y que ha sido elemento de discusión junto con el consabido debate entre artes y ciencias (Boecio o Cicerón) ya desde el mundo clásico, así como en otras culturas, como esta observación obtenida de la tradición lírica andalusí, curiosamente demarcada por un criterio de utilidad:

> Me resulta penoso [pensar] que las ciencias de los hombres tienen dos [aspectos] solamente, sin que uno pueda añadir nada más.

[2] Criterio que, al menos, cumpla las condiciones del "Falsacionismo" de Popper, esto es, que de no poderse probar, al menos su refutación no sea posible. Este presupuesto se acerca peligrosamente a una argumentación falaz *ad ignorantiam* en la dirección de este discurso, aunque se puede emplear como elemento discriminador a la hora de evaluar si un concepto es objeto de una u otra disciplina en cuanto estudio o rendimiento científico. En este sentido se expresa Del Río De Ángelis (2007: 12) al plantear el conflicto entre la Moral y la Filosofía cuando aparece la herramienta matemática como elemento vinculante entre la intuición moral y la conducta humana. Lo que sí se admite como base científica de este trabajo es que la cuantificación exacta del texto literario o la ponderación numérica de una acción, elección, emoción, estructura, idea o término es inexacta a menos que se explicite numéricamente en el texto o que sea cuantificable a partir de un número de elementos contables, extremo que se analizará en la valoración de las matrices de pagos que para los personajes bíblicos propone Steven Brams (2003). En términos generales, la demarcación entre lo concreto y lo abstracto y la cuantificación de elementos contables e incontables (o tangibles e intangibles) se enmarca, entre otros, en los conflictos entre religión y ciencia, entre ciencia y creencias u otras denominaciones que se plantean a la hora de delimitar la frontera entre la Física y la Metafísica, entre la realidad y la ficción y, en éstas, entre la Literatura y la Historia, entre el hecho físico narrado y la deriva literaria fruto de la estética narrativa o de las limitaciones del lenguaje. La demarcación entre la Literatura y las Matemáticas ya ha sido objeto de numerosos estudios, fundamentalmente a través de la aproximación teórica a las estructuras y a la discriminación tipológica entre textos, disociando a los científicos e informativos y su aproximación objetiva a la realidad y a los hechos físicos, de los puramente literarios, sujetos de función poética. Otros textos instrumentales, como los jurídicos, administrativos o periodísticos, oscilarán entre ambos extremos. La cuestión surge en el sentido de plantear si todo texto, por el hecho de presentar una estructura sintáctica desarrollada a partir de la agregación de sintagmas y de su configuración semántica mediante la adición planificada de las categorías gramaticales elegidas en cada caso, puede presentar una correspondencia numérica o cuantificable. En particular los textos narrativos y las estrategias incluidas en éstos.

> [Una ciencia de] la realidad cuya adquisición es imposible y [una] de cosas vanas cuya adquisición no tiene ninguna utilidad (Abu-l-Walid al-Waqqasi en Perés 1990: 457).

Este doble problema interdisciplinar y cuantitativo, sin embargo, se aborda en antiguos tratados de Estrategia, desde la relación entre la voluntad humana al competir y los efectos cuantificados de esa competición. En dichas publicaciones doctrinales, de apoyo a la decisión por reflexión sobre otras lecciones aprendidas, alternan la exactitud y relatividad de los factores que afectan a la incertidumbre de la guerra, algunos medibles y otros no. Y la dependencia e independencia de las variables, alternan entre esos dos conjuntos, que se nutren de términos contables como las tropas o la munición, y otros incontables, como la moral.

Así concibe Clausewitz[3] el estudio de los factores que afectan a la guerra, al defender que existen factores no cuantificables (de índole no científica) que inciden en el combate y que afectan a la ecuación total de la lucha, aunque cada uno con un peso específico propio difícil de determinar:

> Los autores de teorías experimentaron muy pronto las dificultades que implicaba el tema y encontraron la excusa para evitarlas limitando sus principios y sus sistemas a las cosas materiales y a una actividad unilateral. Pretendían, como ocurre en las ciencias que tratan de la preparación para la guerra, llegar a resultados perfectamente establecidos y positivos[4] y, como resultado de ello,

[3] Oficial prusiano que, a comienzos del siglo XIX y a raíz de las campañas napoleónicas, redactó las bases del arte militar moderno en cuanto a táctica y estrategia militar. A él se debe la vinculación doctrinal entre guerra y política, así como la intervención en ella de emociones básicas y del azar y las probabilidades, que pretendió sistematizar. La conversión del deseo, de la voluntad política llevada a acciones cinéticas contra el enemigo es ya un ejemplo del tránsito de esferas incontables a elementos más tangibles.

[4] Nótese como estos temas no son banales y se pueden también abordar desde la Filosofía. Permítase observar cómo, en efecto, el intento de positivar la guerra científicamente y en particular a la luz de los avances tecnológicos vinculados al armamento, disparó de manera inhumana las bajas, al desamortizar el conflicto de criterios morales y dotarlo de megatones. En este sentido, el utilitarismo de lo puramente militar, en ausencia de reglas morales que promuevan esa utilidad sin criterio humanitario alguno desde la perspectiva social, se trata de inhibir en la actualidad a través de la *LOAC*, o Ley de los Conflictos Armados, que dota a la guerra de límites que impidan la beligerancia sin coto moral mediante la existencia de un entorno reglado y ya desde los postulados sobre las guerras justas de la Escuela de Salamanca, reglas que determinan y perfilan la secuencia de como en los juegos. La citada ley, sin embargo, es

> tomar en consideración solamente aquello que pudiera convertirse en materia de cálculo (Clausewitz 2002: 61).

Es difícil así cuantificar ese criterio de demarcación en lo que Steven Brams, precursor teórico de la aproximación de los juegos a la Literatura, llama "exégesis estratégica" del texto (2012)[5], y dónde se dividen y en qué proporción lo exacto y cuantificable de lo variable y abstracto o interpretable. La Plástica o la Arquitectura, y muy en especial esta última, viven de la proporción y el equilibrio en sus estructuras, y su alteración [estructural] "por el arte" no conlleva necesariamente el olvido de los primeros.

Dotar entonces al estudio literario de tacómetros, manómetros y termómetros, lleva a la obtención de conclusiones especulativas en las que el analista puede alterar la medición de manera artificiosa a partir del prejuicio tendencioso (*bias*) personal, cultural o histórico al relacionar el elemento artístico intangible con el guarismo adecuado de manera arbitraria. Así, se pretende encontrar un método cuyas conclusiones no generen sinrazón e hipotequen positiva o negativamente los sentimientos heredados acerca del comportamiento de un personaje, conclusiones que no carezcan de la coherencia que el principio de autoridad aceptado por cada comunidad cultural confiere y expresa a aquellos personajes, incluso por la humana imitación, tal y como Alejando Magno, primer héroe

siempre interpretada por el vencedor, en términos prácticos. Uno de los privilegios de la victoria es la interpretación de las reglas desde la postura de fuerza generada por el cambio en las posiciones de dominancia a consecuencia de los efectos de cada estrategia en el sistema. El ganador argumenta *ad baculum*.

[5] En su publicación, *Game Theory and the Humanities*, se analizan los juegos y su reflejo en la Literatura de manera exhaustiva, así como los antecedentes más significativos de esta correspondencia. En particular aquellos autores y obras a análisis que incorporan consideraciones sobre los juegos y su presencia en dilemas literarios. Cita, así, treinta y cuatro obras, y con ellas a los analistas que consideran los juegos como método de formalización. Posteriormente emplea estos estudios en llevar a cabo una aproximación multicultural y generalista a la resolución de enfrentamientos o dilemas. Entre otros: *Sherlock Holmes*, de Sir Arthur Conan Doyle, analizado por Morgernsten en 1935 y Von Neumann y Morgernsten en 1944/1953; varias obras de Shakespeare (la mayoría), Faulkner, Verdi, Poe y muchos otros. De los analistas, aparte de los mencionados Neumann y Morgernsten, padres de la teoría de juegos, multitud de teóricos sobre sistemas aplicados a la Sociología, Economía o Biología, matemáticos, lingüistas y científicos multidisciplinares: Rapoport, Davis, Howard, el mismo Brams, y otros. Toda esta aproximación a la presencia de los juegos en la Literatura denota el impecable carácter multidisciplinar y la limitación obvia de incorporar cualquier tipo de algoritmo al texto literario, que siempre se presta a interpretaciones perceptivas.

histórico, evocaba a los Ciro y Aquiles de sus libros[6] en muchos de sus actos y actitudes a imitación literaria, como don Quijote imitó a Amadís. No el personaje según lo inventó su autor, sino el personaje según se manifiesta para cada lector o espectador, será fuente de inspiración o emulación, consciente o inconsciente para muchos individuos.

Este trabajo, pues, versará sobre tres disciplinas que se cruzan no ya en el plano textual bidimensional, sino en el espacio científico multidimensional, como son, una vez más:

- La Estrategia en cuanto que se opta (como plan de acción) por una estrategia determinada de entre otras en los procesos de toma de decisiones[7].

[6] En este sentido se manifiesta Mary Renault (2004). Con independencia de las referencias a sus fuentes, esto es, Plutarco, Diodoro, Arriano y otros, de todos ellos recoge elementos explícitos del comportamiento de Alejandro que escribe su propia historia y basa sus decisiones en el formato de comportamiento de sus héroes literarios. El Aquiles homérico, un semidiós. El Ciro de Jenofonte, personaje de una novela histórica. Esta mecánica intertextual en la toma de decisiones y en la voluntad de asumir un liderazgo difícil ante la adversidad, la traslada Mary Renault desde el Jenofonte literario de la *Anábasis* hasta el Enrique IV de Shakespeare en la víspera de Agincourt. La emulación del héroe mitológico era muy frecuente en la escenografía greco-latina, en especial en la Roma imperial, de modo que el público interpretase esas recreaciones próximas al aura divina del César o a su interés político, caso de la vinculación virgiliana de la *Eneida* con el origen de Roma. En el caso de Alejandro, sin embargo, se da la apuesta personal del lector por los esquemas afectivos (apunta Renault que la amistad de Alejandro con Hefestión recrea la de Aquiles con Patroclo) asociativos y competitivos de sus personajes favoritos, en especial del Ciro literario. Véase en el siguiente fragmento:

> No podía vivir sin libros, que se hizo enviar hasta el corazón de Asia (…) después de Homero, el autor que más le interesaba era Jenofonte, cuya influencia aparece nítidamente una y otra vez (…) por encima de todo Alejandro mostró en el drama de su vida con quién estaba básicamente en deuda: con la *Educación de Ciro*, la única obra de ficción de Jenofonte (…) una y otra vez el comportamiento de Alejandro pone de relieve la deuda con la que se ha considerado la primera novela histórica del mundo occidental. (Renault 2004: 73, 74).

[7] Ello implica extraer estrategias de configuración coherente de todas las presentes, para que la exégesis del proceso estratégico, de la pauta de acción examinada sea coherente por sí. Sin embargo, este trabajo no va a profundizar en las modernas teorías de toma de decisiones, tipología de la decisión o posible gestión de variables en estos procesos, pues complicaría en exceso el objetivo literario de esta tesis. No se va a profundizar tampoco en el teorema de Bayes (o de la probabilidad condicional de eventos aleatorios), ya que no se busca redactar una estadística de las acciones de un personaje literario, aunque este estudio se lleve a cabo a través de una aproximación de varios análisis subjetivos de las preferencias de dicho personaje y vinculando elementos textuales entre sí (acción verbal, pago tópico deseado y emoción explícita).

- Las Matemáticas y sus modelos creados para satisfacer los distintos aspectos de los juegos en general y de la combinatoria de acciones similares en particular.
- La Literatura narrativa, por recoger en el texto las acciones[8] determinantes de la aplicación de una estrategia y no de otras.

Se podría añadir la Estética, en cuanto que el mundo de la percepción sensorial determina el grado de asociación o competición, de atracción o rechazo o de armonía o caos que puede afectar a una decisión, en especial en el seno de una obra literaria a través de la Historia y de un periodo, generación o movimiento determinados. Se pretende, en cualquier caso, no entrar directamente en los perfiles emotivos y pagos deseados que con criterios de mercado y manejo de voluntades (económicas, políticas o de otras índoles) se formalizan en incontables ocasiones en los textos propagandísticos al perfilar interesadamente al individuo histórico o actual, real o de ficción.

Como última consideración, y aunque algunas de las disciplinas o artes aquí tratados puedan presentar dudas en cuanto que se puedan o no considerar estudios o materias científicas regladas, se escribirán con mayúscula aquellas disciplinas que por su vinculación directa con este estudio sean relevantes en el contexto del mismo por sí o por la demarcación o contraste entre ellas.

ii. EL ENUNCIADO INTERDISCIPLINAR

Al escribir una tesis interdisciplinar se hace necesario un planteamiento de partida para resolver el problema de la compatibilidad y de las posibles sinergias entre conceptos abordados desde diferentes ciencias o artes, y así evitar paradojas confusas o contradicciones inducidas.

[8] Como se planteará más adelante y como también se desprende de la actual doctrina de planeamiento estratégico y operacional de la Alianza Atlántica, la preferencia no se manifiesta en la reflexión, sino en el acto de ejecución de una acción fruto de la elección supuestamente racional (Samuelson en Del Río De Angelis 2007: 13), aunque sea un acto de habla que también devengue efectos. Si bien cada acción según defiende la tesis citada no tiene por qué suponer una expresión maximizada de la preferencia del jugador, la pauta de ellas sí podría jerarquizarse por preferencias estratégicas de quien las ejecuta.

No es novedoso establecer puentes interdisciplinares[9] que relacionen áreas variadas del conocimiento en el intento de completar la información de un juego[10]. Es más, muchas de las publicaciones y trabajos que se llevan a cabo hoy en día incorporan una rica variedad de aportaciones científicas provenientes de diversas fuentes, todas ellas presentes en Internet. No es extraño encontrar tesis doctorales cuyos títulos posean parcelas compartidas por la Química y la Moral, o por la Física y las Ciencias Sociales. Sobre esta nueva variedad cultural y la construcción textual que le es propia, versa la obra de John Brockman, *The Third Culture. Beyond the Scientific Revolution*, (*La tercera cultura* en su edición en español) en cuanto que reúne la aproximación textual interdisciplinar de multitud de científicos cuya obra se pretende abstraer de la ya mentada división entre ciencias y letras[11], de modo que el gradiente de avance científico se

[9] La interdisciplinariedad se ha estudiado durante los últimos ochenta años en todo el intervalo que se extiende de lo filosófico a lo especulativo. En algunos de los estudios ontológicos emprendidos se aborda el aspecto interdisciplinar desde posiciones teóricas, como la sociología del conocimiento y los intereses manifestados por las ideologías de cada actor, como defienden Shumway & Davidow (1991) que, a su vez, citan a Focault y su sistema de control del discurso. Más centrada esta nota en la filosofía del discurso literario, Enric Mallorquí (2004) remite al lector hacia los elementos literarios, elementos que hacen que otros autores aborden un planteamiento de la Literatura como ciencia en relación con las demás, en particular desde la óptica de Barthes, Snow o del "interdiscurso" de Úrsula Link-Heer. Las nuevas poéticas redescubren así la adaptación semiótica a las realidades abrazadas no ya por el *logos* del pensador, sino por el *factum* del actor-personaje que, en Literatura, se encuadrará en tipologías antropológicas muy difíciles de positivar (Rojas, 2000). Por lo anterior, será la convención de los hablantes la que dote de contenido a cada acción del personaje una vez que éste se convierte en tópico cultural, más allá de la intención lógica primera de su creador. El uso, la "*parole*" como elemento del *factum*, de la acción estratégica del personaje en su argumento con independencia de las disciplinas que sustenten cada estrategia y del dominio de estas disciplinas. Y el *factum* de las acciones en pauta secuencial y quizá estratégica, como síntesis física e iterativa del argumento.

[10] Se puede abordar un problema social, moral, matemático o químico como el proceso de completar la información sobre las incógnitas iniciales a partir de variables y constantes conocidas. También un texto literario. En ocasiones los niños anticipan finales a los cuentos, deseosos de completar la información que el narrador demora. El científico puede así abordar estructuralmente una obra determinada y completar no sólo la información argumental, sino la que se deriva de las pautas de decisión del personaje a partir de los juegos. Es obvio que los mundos de las emociones, de la Semántica o de la Estética no son exactos, pero sí pueden servirse de la coherencia de las pautas manifestadas para, dentro de la lógica difusa que permite ordenar preferencias, encontrar nuevas facetas de un personaje, complementarias a la que cada uno infiere de la lectura o de la representación.

[11] Cabe ahora preguntarse si ciencias y letras, según la convención clásica que las separa, evolucionan con el mismo gradiente de velocidad en la sociedad global. Con respecto a la unificación cultural que supone la revolución mediática y global, Brockman aborda directamente el asunto desde la perspectiva que abrió, en 1959, la obra de C.P. Snow, *The Two Cultures*, obra en la que Snow muestra su desacuerdo con la asimilación del monopolio de la intelectualidad a la orilla de las letras.

incorpore, por qué no, a las Humanidades de modo cooperativo con los métodos tradicionales. Este cimiento también ilustra los trabajos de Swirski (2007) al respecto de las estructuras algebraicas presentes en la narración.

La interdisciplinariedad vinculada a la Estrategia, mantiene sin embargo un cariz distinto[12]. Cada ciencia o arte posee una huella distinta según el dominio en el que se vierta. La decisión estratégica en cada dominio necesitará de un discurso propio de dicho dominio (por ejemplo el económico) y aportaciones discursivas de otros dominios (el militar, el de la información, el geográfico) o cualquiera que incida en el sistema a estudio y en el que el sujeto de la decisión trata de resolver el problema estratégico planteado.

En este sentido, las reflexiones generales sobre posibles taxonomías de la interdisciplinariedad de Julie Thompson Klein, afirman que ésta es hija de la

> "Esta nueva definición circunscrita al hombre de letras excluía a científicos como el astrónomo Edwin Hubble, el matemático John Von Neumann, el cibernético Norbert Wiener y los físicos Albert Einstein, Niels Bohr y Werner Heisenberg (…) sugería que una nueva cultura, una tercera cultura, emergería y llenaría el vacío de comunicación entre los intelectuales de letras y los científicos" (Brockman 2000: 13-14).

Continúa Brockman con el desarrollo del antecedente argumental de Stewart Brand en torno al incremento del gradiente en el cambio científico comparado con el esteticismo de la condición humana. Es esa tribuna privilegiada, la que definen ciencia y estética en paralelo pero a velocidades distintas por cuanto una pertenece al dominio de los hechos físicos contrastables y la otra al de las percepciones sensoriales, la que posibilitaría, pues, acceder a un nuevo análisis de los parámetros intelectuales previamente empleados en el análisis literario, incluyendo así el filtrado de los textos a través de múltiples disciplinas como valor añadido, al modo que pretenden los múltiples programas de reconocimiento de voz, de búsqueda o sistematización en los procesos de minería de palabras (obtención de listados de léxico siguiendo criterios determinados) y demás aproximaciones al texto que ofertan una nueva visión del mismo, basadas en diferentes leyes, inferencias (modelo de la cadena de eventos de Markov, que asocia expresiones a conductas ajenas) y algoritmos. Defiende Brockman, en cualquier caso, la capacidad humana de metaforizar modelos científicos como la expresión máxima de esa interdisciplinariedad. Swirski (2007: 10) se refiere al hito de las dos culturas como hito de referencia conector de los problemas sociopolíticos que, como constantes, relacionan ciencia con Literatura.

[12] La Estrategia es el arte de ejecutar operaciones militares o de conducir asuntos, pero también puede ser considerada la ciencia de la toma de decisiones por cuanto se elige la mejor tras la elección de un criterio de ponderación que vincule a las estrategias posibles. Es, por tanto, el arte de responder a los relativos "qué", "cómo", "cuándo", "quién" y "con qué medios" ante una disyuntiva o problema. Puede que las respuestas a cada una de esas preguntas requiera emplear recursos y léxico de varias disciplinas por los varios elementos y dominios presentes en la decisión.

necesidad creada por el avance científico, pero que a su vez contiene unas limitaciones que son difíciles de acotar doctrinalmente:

> *Over the course of the last century, though, this system was supplemented and challenged by an increasing number of interdisciplinary activities. Proliferation gave rise, in turn, to new taxonomies differentiating motivations for interdisciplinary teaching and research, degrees of integration and scope, modes of interaction, and organizational structures. The first major typology was created for the first international conference on interdisciplinarity, held in France in 1970 and co-sponsored by the Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) (Interdisciplinarity1972). It introduced a set of terms that differentiated forms of disciplinary interaction. Other labels soon followed, producing a sometimes confusing array of jargon* (Thompson Klein 2013: 1).

Otras reflexiones cifran la necesidad de un metalenguaje propio de la interdisciplinariedad[13] en la necesidad de eficiencia lingüística a la hora de abordar espacios del conocimiento que se extiendan más allá de los criterios de demarcación marcados para una disciplina, caso de este trabajo en el que el estudio versa sobre un potencial análisis literario-matemático de un personaje.

Un sistema complejo en un entorno que comprenda varios dominios complica enormemente cada intento formal de sistematización. La teoría de la complejidad plantea, entonces, la opción de aplicar algoritmos a fin de resolver problemas y la opción de encontrar algoritmos adecuados a cada situación científica (de cualquier índole disciplinar). En la exégesis estratégica de un texto y con respecto a las preferencias de un personaje tipo, la hipótesis, que se enuncia al final de esta introducción, se estructura de partida como la existencia de una

[13] Este extremo se aborda por la estrategia militar en la actualidad, al plantear el problema estratégico a resolver como un sistema complejo e interdisciplinar, así como multi-dominio. El lenguaje empleado debe no sólo cubrir las necesidades de la comunicación estratégica de la voluntad del actor en el conflicto, sino que debe hacerlo en sintonía cultural con cada uno de los actores objeto de acción, así como con los adecuados tecnolectos o dialectos propios de la porción de espectro estratégico (entiéndase por audiencia, mensaje y efectos deseados) designado para cada hecho de habla.

nueva posibilidad de formalización del texto literario, no única o suficiente pero sí complementaria, y que posibilita:

- Que en el texto literario existan opciones formales de algoritmos, fundamentalmente morfosintácticos o semánticos, aportados por la Lingüística en general y por la Estilística, la Semántica o la Sintaxis en casos particulares, dentro de esquemas algebraicos.
- Que estos se pueden considerar un elemento más para su aplicación al análisis literario de la estrategia y preferencias de un personaje.
- A partir de la combinatoria anterior, que se puede plantear la construcción de una función jerárquica de preferencias en la estrategia del personaje, esto es, un sistema eficaz que permita saber qué es lo que el personaje quiere siguiendo criterios que no sean meramente interpretativos[14].

Esta resolución de lo complejo a partir de algoritmos que permitan estructurar y sistematizar el análisis[15] (dividir un gran problema o sistema a análisis en porciones sencillas) se plantea, entonces, del siguiente modo:

[14] Brams (2012: 5) se marca como meta el mostrar cómo los juegos pueden reforzar el entendimiento de cada lector con respecto a los elementos estratégicos de una ficción literaria. Por el contrario, sugiere que se puede dar el caso de que un dilema literario muestre aspectos de los juegos que deban replantearse o readaptarse a la situación en cuestión. Este trabajo pretende apreciar la pauta de conducta más palpable en cierto tipo de decisiones de un personaje literario, para lo que habrá que acotar varios parámetros a fin de no caer en generalizaciones estratégicas inválidas. No sigue una pauta estratégica comparable el Cid en el amor o en la guerra. Aunque los pagos son invariables (casamiento de las hijas, recuperación del favor real, ascenso social) el entorno estratégico varía, haciendo que amor y guerra se pauten de manera distinta. Con respecto a esos límites entre pautas, se aborda en este trabajo la acotación del texto en unidades, a partir de las múltiples definiciones de texto que como una unidad lo consideran. Sin embargo se darán casos de acciones que devenguen pagos tópicos en dominios diferentes.

[15] En el resumen de su tesis sobre avances en teoría de juegos, Izquierdo Millán (2008) plantea la aplicación de los juegos a la complejidad de un sistema social desde un punto de vista científico y desde lo macro a lo micro. Posteriormente remarca las carencias instrumentales que aparecen al contar con un escenario que comprende un intervalo ilimitado de racionalidad, y de supuestos asumidos desde lo empírico, inducciones que desvirtúan los valores exactos de esa potencial resolución matemática de modelos sociales:

> La teoría de juegos es un área de conocimiento interdisciplinar que utiliza modelos formales para estudiar interacciones sociales. Dichos modelos formales se denominan juegos estratégicos. Actualmente la teoría de juegos constituye una de las piedras angulares de las Ciencias Sociales. Esta teoría proporciona los fundamentos necesarios para entender la formación y la evolución de las complejas estructuras sociales en las que nos vemos inmersos, y lo hace partiendo del análisis de las interacciones a nivel individual que generan dichas estructuras. De esta forma, la teoría de juegos

> *The strive for efficiency is ancient and universal, as time and other resources are always in shortage. Thus, the question of which tasks can be performed efficiently is central to the human experience (...) This theory focuses on computational tasks, and considers automated procedures (i.e., computing devices and algorithms) that may solve such tasks. In focusing attention on computational tasks and algorithms, computability theory has set the stage for the study of the computational resources (like time) that are required by such algorithms. When this study focuses on the resources that are necessary for any algorithm that solves a particular task (or class of tasks), the study becomes part of the theory of Computational Complexity (also known as Complexity Theory)* (Goldreich, 2012).

Lo que puede ser absoluto en fenómenos que pertenezcan al criterio de demarcación de una ciencia, arte o disciplina, puede ser relativo en el ámbito de otra[16], con lo que la complejidad puede, por qué no, establecer vínculos aproximativos o relativos entre disciplinas para el análisis de un mismo fenómeno:

> *Interestingly, so far complexity theory has been more successful in coping with goals of the latter ("relative") type. In fact, the failure to resolve questions of the*

proporciona un marco conceptual que nos permite analizar la emergencia de fenómenos macro a partir de las varias micro-causas estratégicas que los generan. Por esta razón, la teoría de juegos se ha llegado a proponer como la teoría del campo unificado de las ciencias sociales.

Se pretende, en el caso de esta tesis, de recorrer el camino opuesto, esto es, marchar desde el análisis de la estructura a un nivel inferior, a inferencias lógicas a niveles superiores, esto es, a causas ponderadas de la conducta social del personaje ante la asociación o competición desde el relato narrativo. En cierto modo, y como se explica posteriormente, una inducción inversa partiendo desde resultados parciales y consecutivos de acciones verbales similares.

[16] Como se explicará más tarde, esta tesis plantea la limitación de los absolutos literarios en ausencia de la narración omnisciente (que nos aportaría una cuantificación exacta de acción, efecto y emoción), lo que a priori imposibilita la importación de los absolutos matemáticos a los relativos literarios presentes en la toma de decisiones, a no ser a través de la metáfora o la alegoría. Un texto narrativo y el planeamiento de una estrategia son ambos adiciones no conmutativas de acciones verbales que conducen al protagonista (o al protagonista-estratega) a un fin deseado. En esta afirmación, que se corresponde con la elaboración de un plan, se axiomatizan Literatura y Estrategia según un axioma aditivo de índole matemática, ya se corresponda después con las definiciones de serie matemática, sucesión o suma, o con ninguna, en sentido literal. En sentido amplio y del mismo modo metafórico se podría relacionar al quiasmo con un número capicúa. Otra cosa son las relaciones de preferencias pautadas a lo largo del proceso de toma de decisiones de un personaje o actor cuando estas se estructuran en un hilo temporal coherente, ya sea en una narración en imperfectos o perfectos, en el planeamiento de una estrategia empleando futuros o condicionales (*Cuento de la Lechera*) o en la misma vida.

> *"absolute" type led to the flourishing of methods for coping with questions of the "relative" type. Let us say that, in general, the difficulty of obtaining absolute answers may naturally lead to seeking conditional answers, which may in turn reveal interesting relations between phenomena. Furthermore, the lack of absolute understanding of individual phenomena seems to facilitate the development of methods for relating different phenomena. Anyhow, this is what happened in complexity theory* (Op. cit).

Por último, como antecedente de la aplicación de la inteligencia artificial a distintas opciones de la narración (este extremo está ampliamente extendido en la incipiente pero exitosa industria de los videojuegos) se encuentra la teoría de los mundos posibles. Marie-Laure Ryan (1991) relaciona la composición de ficciones narrativas con la combinatoria artificial de elementos de lo posible[17], elementos que se definirán en este trabajo como integrantes de un espacio topológico y que delimitarán las opciones textuales en las que se moverá la elección estratégica del personaje, esto es, la naturaleza de los planes posibles que sustenten su estrategia para, después, ordenar sus pagos. Los mundos posibles y las disciplinas de análisis o formalización posibles ofertan un universo de soluciones interpretativas del texto que hay que acotar.

Por razón de esta dinámica de cambio y fragilidad, presente no solo en la anterior afirmación sino en las múltiples aproximaciones llevadas a cabo a la interdisciplinariedad[18] que, al fin y al cabo se vincula esencialmente por el

[17] Herbert de Ley (1988: 33) describe la teoría de juegos de un modo similar, hablando de hipotéticos escenarios en los que dicha teoría presenta un modelo de toma de decisiones que, especialmente en los planes estratégicos de disuasión nuclear, tuvo aceptación e implantación práctica. El espacio temático común entre redacción de estrategias (de disuasión o de confrontación) y la Literatura es precisamente esa construcción de hipótesis narrativas basadas en pautas probables o posibles, pautas que configuran una línea argumental o *Course Of Action*, término que se analiza más adelante. Sobre las estrategias secuenciales y la variación de creencias que pueda, como parte de un proceso de aprendizaje, afectar al jugador (personaje de una narración en este caso) véase Aoyagi 1996.

[18] Existe un gran esfuerzo investigativo por acotar con criterios de pertinencia válidos las disciplinas que abarca el saber. Entre otras instituciones, el *Center For The Study Of Interdisciplinarity* (Universidad de North Texas) cuyos integrantes se marcan como objetivo el ser los pioneros desarrollar una filosofía integral de la interdisciplinariedad, lo que se podría traducir como pretender desarrollar un metalenguaje común a todo el conocimiento humano. Supondría la convergencia pura entre las dos opciones, la denotativo-matemática y la poético-literaria que referencia E. Mallorquí citando a Link-Heer. La misión que el *CSID* se marca es:

discurso, el aspecto interdisciplinar de las ciencias o artes abordadas desde este trabajo pretende basarse más en el espacio empírico y racional que en el doctrinal propio de los estudios de interdisciplinariedad. Es por ello que se harán frecuentes referencias a la Lógica[19] y a las estructuras lógicas que puedan vincular a la Lingüística en sus distintos planos (en particular el semántico y el sintáctico) con las relaciones entre elementos y conjuntos propias del álgebra matemática.

La regla de un juego implica magnitudes y preferencias de cada jugador. Sobre cómo relacionar acciones en un texto literario y asignar a cada personaje preferencias emotivas y de comportamiento, versa este trabajo, a fin de mostrar cómo la hipótesis propuesta puede, desde este humilde estudio, incorporarse a las metodologías de análisis textual que se emplean hoy en día.

iii. VALOR INTERDISCIPLINAR DE LA TEORÍA DE JUEGOS

La teoría de juegos posibilita la adaptación matemática de conceptos como estrategia dominante, comportamiento óptimo, racionalidad, pago o beneficio y utilidad de éste a una situación o conjunto de situaciones estratégicas en las que los asociados o contendientes deciden cuáles son sus mejores opciones. A partir de la demostración del teorema básico del *minimax* por el profesor John Von Neumann en 1928, dicha teoría se ha aplicado a campos de la Sociología, la Historia, la Economía, la Política y otras ciencias, artes o disciplinas, llevando sus conclusiones más allá de la mera especulación verbal. Heredero de Neumann y Morgernsten, el otro pionero estudioso de los juegos, han sido, entre otros, el premio Nobel John Forbes Nash.

CSID conducts research into the theory and practice of inter- and transdisciplinary approaches to knowledge. Interdisciplinary centers focused on a particular theme or problem are common; CSID is the first center devoted to developing a philosophy of interdisciplinarity (CSID 2013).

[19] La frecuencia de las referencias a conceptos lógicos, matemáticos o estratégicos sencillos puede ser contradictorio según para qué puntos de vista. No se pretende redactar una fórmula magistral, enunciados perfectos, tautologías o formulas veraces en cualquier interpretación, o hallar soluciones universales para analizar textos. Esta repetición interdisciplinar de conceptos lógicos, no obstante, se considera necesaria por cuanto en cada uno de ellos se puede exponer un concepto desde el punto de vista de una u otra ciencia o arte, alternativamente.

Las aplicaciones expresas a la Literatura, que se estudiarán más adelante, han sido, por el contrario, muy limitadas, lo que resulta extraño si se piensa cuánta literatura (y dentro de ella cuántas narraciones) versa directa o indirectamente sobre ganar y perder, asociarse y competir. Existen multitud de obras de índole estratégica de las que se puede inferir, a través del análisis textual clásico, cuál es la pauta estratégica seguida por el autor, el compilador o la que figurativamente mantiene el personaje a lo largo del argumento[20], pero apenas hay tres o cuatro obras dedicadas a la perspectiva que ofertan los juegos a la Literatura, como valor añadido.

Las aproximaciones matemáticas de Von Neumann a las Ciencias Sociales son las que iniciaron el estudio de los juegos como elemento pautado y vinculado al raciocinio humano. Si en multitud de ocasiones a lo largo de la historia de la Literatura se encuentran aproximaciones cuantitativas o estructurales y, desde luego, sociales a los textos, parte de esa nueva y emergente cultura tan participada hoy de una comunicación plena puede, cómo no, vincular los estudios de la teoría de juegos con un texto literario a fin de hallar nuevas huellas en él.

La teoría de juegos enuncia que la oposición de estrategias racionales ante una disyuntiva (por predecibles en cuanto son producto del raciocinio del jugador y no aleatorias) es plenamente abordable desde las Matemáticas, y que este comportamiento más o menos mesurable se lleva a otras disciplinas bajo criterios de eficiencia. Esa racionalidad recoge criterios medibles en los efectos

[20] Incluso las naciones estructuran su discurso y sus narrativas de la realidad de sus entornos con respecto a una estrategia de coherencia. En la actualidad, y en el ámbito de la alta estrategia política y militar, se denomina *StratCom* (comunicación estratégica) a la función estratégica de mantener un esquema narrativo común y coherente, alineado con los objetivos de alto nivel de una nación o elemento de liderazgo. El empleo interesado de la sintaxis por parte de Julio César para justificar sus éxitos de manera más conveniente a sus intereses políticos de futuro, o el papel de Berceo y otros en la reedición de leyendas paganas cristianizadas como vidas ejemplares de santos a fin de dotar de referencias sociales tanto a los feligreses como a sus poblaciones o gremios, son dos ejemplos de presencia de pautas estratégicas en la narración. En ambos casos existe un ingrediente de intencionalidad claro en forma de afán por influir cada uno en su sistema estratégico, empleando a su modo diversas herramientas para lograr alterar al alza los beneficios en el juego establecido. En ambos casos se trataría de establecer cuáles eran las diferentes estrategias que siguieron ambos autores, pero a través del estudio del rendimiento de los hechos de sus protagonistas, autobiográfico en el caso de César.

de la acción ejecutada que, de manera coherente, llevan al jugador a mantener, cambiar o abortar su estrategia en la siguiente jugada.

Dentro de la teoría general de sistemas, en la que se busca la interrelación de las partes estructurales del "todo" con respecto a la configuración de un producto o la consecución de un objetivo, los juegos se centran en la disyuntiva del sujeto protagonista de cada confrontación. Por oposición de estrategias y por relación entre las partes integrantes de un sistema, consideradas como nodos de una red, se puede concluir que es lógico enfrentar, según los juegos, estrategias más o menos opuestas de los personajes de una narración, determinando así pautas en sus comportamientos de asociación o competición a lo largo del sistema "texto".

El autor de esta tesis ejerce en la actualidad (en la fecha de la redacción de este punto) la docencia en una institución vinculada al planeamiento de operaciones militares, que se reduce doctrinalmente al estudio sistemático (y sistémico) de opciones soportadas por una línea estratégica y a la elección de la mejor de ellas o, mejor dicho, de la menos perjudicial para los intereses propios[21]. Esta utilidad del método de planeamiento coincide con las teorías matemáticas desarrolladas por el ya mentado matemático John Von Neumann y el economista Oskar Morgenstern en cuanto al planteamiento de sus conceptos de "teorema del *minimax*", "estrategias dominadas", "puntos de equilibrio" y otros que, de manera ilustrativa, se aplican a la política o a la maniobra militar en presencia de competidores y aliados, así como de los cambios de bando que cambien el esquema de juego en cada caso.

iiii. ANTECEDENTES. TEORÍA DE JUEGOS Y ANÁLISIS LITERARIO

El antecedente más nítido por original es la obra de Steven Brams, que compila, analiza e interpreta todos los antecedentes de Rapoport, Axelrod y otros teóricos

[21] Por contraste, durante los últimos veinticinco años, el autor de este trabajo ha mantenido una trayectoria profesional plenamente vinculada a la operación de aeronaves de altas características. Durante este periodo ha podido comprobar cómo conviven las reducciones tangibles, matemáticas y físicas que ilustran los manuales de vuelo con la lírica, intangible, artística y en lo poético, a veces deshumanizada, de Richard Bach, Saint Exupéry u otros.

de los juegos. Su reducción de los protagonistas literarios de un sistema textual determinado a actores enfrentados a opciones diversas (2003) y la canalización de éstas a través de un modelo matemático aproximado (2012) es, sin duda, el origen de los escasos trabajos interdisciplinares en este sentido que se pueden encontrar.

Sus estudios aparecieron en un documento en español de la mano del profesor Enric Mallorquí-Ruscadella. Él fue quien, a través de su análisis matricial del comportamiento asociativo y competitivo en *La Celestina*, introdujo esta opción de aproximación al interés cuantificado de un personaje literario en las letras clásicas españolas, además de aportar los antecedentes interdisciplinares al empleo de los juegos en la Literatura.

El profesor Mallorquí situó a personajes como Calixto, Melibea o la misma Celestina en un enfrentamiento en el que dolor y placer, negociables por la alcahueta, eran ponderables[22]. Como derivada de esa primera aproximación metodológica, y tras llevar a cabo varias conversaciones a este respecto con el citado profesor Mallorquí, el autor de esta tesis decidió que este trabajo llevaría al texto literario la estructura y nomenclatura del método de planeamiento que se emplea en el estudio y resolución de conflictos por parte de la Alianza Atlántica, método heredero de los estudios estratégicos tradicionales y derivado también de los juegos y de la sociología (por conocimiento del aliado y del adversario) y que se centra en el estudio en los patrones de comportamiento asociativo o competitivo de cada actor[23] integrante del sistema, para extraer sus pautas, de modo que, siguiendo el esquema de trabajo de quienes planean a futuros, se

[22] Enfrentar a los distintos personajes dos a dos se corresponde con los esquemas de axiomas de una liga, o de un juego de todos contra todos, lo que en ningún caso permitiría obtener conclusiones más cercanas a uno de los caracteres del texto estudiado. Por eso este trabajo versa sobre un héroe y su cadena secuencial y muy distintiva de enfrentamientos (o trabajos), y no sobre todo un relato y los enfrentamientos de sus múltiples personajes.

[23] Al introducir el concepto de “actor” como individuo con voluntad propia y capacidad de influir en un sistema complejo, y al asimilar el texto literario a ese sistema complejo, las expresiones “actor de un sistema” y “personaje de una narración” serán sinónimas en múltiples apartados de este trabajo. En muchas ocasiones, por tanto, aparecerá la definición de “actor-personaje” para referirse sin ambigüedades a este etiquetado mutuo.

pueda encontrar en el texto un plan asociativo o competitivo en un determinado personaje.

La elección de un héroe literario castellano es, sin embargo, novedosa. Los juegos, paradójicamente, están muy presentes en la literatura castellana y española. El ambiente fronterizo de incertidumbre, de conquista, hace que la suma cero, esto es, ganar o perderlo todo, luchar entre dos por un único pago en litigio (caso del amor de una dama, de una joya o de un título) sea tema central de gran parte de la narrativa de ficción de nuestra tradición literaria[24].

v. TESEO Y TEORÍA DE JUEGOS

La teoría de juegos ha sido empleada como vehículo para estudios de múltiples facetas científicas. A continuación se enumeran los títulos de las tesis doctorales inscritas en TESEO (si bien existen muchas más dentro de este recurso con temática relacionada o fuera del mismo) que la incorporan en su título:

- PÉREZ CALATAYUD, Francisco. (1987) *Interdependencia dinámica. Una aplicación de la teoría de juegos diferenciales a las estrategias de empresa.* Universidad de La Laguna.

[24] Es sencillo generalizar y, sin un análisis profundo previo, localizar claros equilibrios de Nash en la historia de Cardenio y Luscinda, o juegos de suma cero en la novela del *Curioso impertinente*, entre Anselmo y Lotario, o el de la pastora Marcela y el malogrado Grisóstomo, entre otros pertenecientes a la obra cervantina. El Quijote es riquísimo en juegos: baste pensar en los juicios de Sancho durante su gobierno, y la configuración de los pagos al impartir justicia, o en los sucesos de la venta, en los que los juegos de amor (algunos ya citados en esta misma nota) se muestran simultáneos, como el fraternal del Cautivo y el Oidor o las historias de enamorados del séquito de don Fernando y la del mismo Cautivo con Zoraida. Otros personajes, otros movimientos, son más oscuros de interpretar en sus estrategias, como los románticos, en los que el pago es máximo, vinculado al desengaño, al cansancio, a la muerte o al desamor, como si el personaje quisiera dejar el juego por la ruina que éste le ha ocasionado al sumergirse el protagonista de un drama en el tópico del "mundo al revés" o de la fatalidad, y rodearse de emociones contradictorias y extremas, casi imposibles de pautar. Piénsese en los personajes del Duque de Rivas o de Larra o Espronceda, entre otros. Pero más allá del análisis aislado, congelado de un esquema claro de juego, este trabajo pretende ahondar en "cómo juega" un personaje, qué desea un personaje cuando pide naipes de la baraja para conocer mejor no al autor y sus inquietudes, sino a ese individuo de ficción que quizá no sólo precipita sobre su misma historia, sino sobre las de sus lectores e, incluso, sobre la de su autor. A este respecto se pregunta Steven Brams (2012: 2) si el cálculo ordinario de las estrategias de un personaje literario puede aportar elementos interpretativos nuevos sobre las acciones extraordinarias de ese personaje en cuestión.

- BERGANTIÑOS CID, Gustavo. (1993) *Aportaciones a la teoría de juegos.* Universidad de Santiago de Compostela.

- GONZÁLEZ GARCÍA, José Luis. (1993) *Resolución de conflictos: una aplicación de la teoría de juegos.* Universidad Nacional de Educación a Distancia.

- MALO OCAÑA, Miguel Ángel (1996) *La negociación de los despidos en España: una aproximación desde la teoría de juegos.* Universidad de Alcalá.

- GONZÁLEZ ALCÓN, Carlos M. (1998) *Modelos de crecimiento económico: aportaciones desde la teoría de los juegos dinámicos.* Universidad de la Laguna.

- ANCHORENA SERGIO, Oscar. (2003) *Teoría de juegos y sistemas de eco-gramáticas en la simulación de sistemas complejos adaptativos.* Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibersitatea.

- YEPES RODRÍGUEZ, Ramón. (2004) *Situación actual y previsiones del mercado español de electricidad mediante teoría de juegos.* Universidad Nacional de Educación a Distancia.

- IÑARRA GARCÍA, Elena. (1988) *Repartos de costes en proyectos públicos: una aproximación de la teoría de juegos.* Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibersitatea.

- MEJÍA FAJARDO, Ángela Marcela. (2011) *Evolución genética de estrategias para modelos de confianza en redes móviles ad Hooch basados en teoría de juegos.* Universidad de Cataluña.

- MOLINA FERRAGUT, Elisenda. (1999) *Imputación de costes y beneficios: aportaciones desde la teoría de juegos cooperativos.* Universidad Complutense. Madrid.

- LÓPEZ PINTADO, Dunia. (2004) *Redes, difusión y juegos: teoría y experimentos.* Universidad de Alicante.

- ISLA VILLAR MARTINS, Gabriela. (2004) *El juego del desarrollo local. Usos y limitaciones de la teoría de juegos.* Universidad Complutense de Madrid.

- GUARDIOLA ALCALÁ, Luis Antonio. (2007) *Contribuciones a la teoría de juegos de inventario.* Universidad Miguel Hernández de Elche.

- MANZANERA ESCRIBANO, Antonio. (2011) *Análisis dinámico de las operaciones de control corporativo. Estudio sistemático mediante teoría de juegos.* Universidad Nacional de Educación a Distancia.

- SANTA OLALLA TOVAR, Miguel. (2003) *Análisis y crítica filosóficos de la racionalidad en economía y teoría de juegos.* Universidad de Valladolid.

- CARPENTE RODRÍGUEZ, María Luisa. (2004) *Contribuciones a la teoría del valor en juegos en forma estratégica y en problemas de bancarrota.* Universidad de Santiago de Compostela.

- MENA NIETO, Ángel. (1996) *Los procesos de negociación: aplicación de los enfoques sistémicos, de las técnicas de decisión multi-criterio discretas y de la teoría de juegos.* Universidad de Sevilla.

- FERNÁNDEZ SAEZ, María José. (1997) *Estudio de algunos problemas de búsqueda desde el punto de vista de la teoría de juegos.* Universidad de Murcia.

- DEIDDA, Davide. (2009) *Metodología para la asignación de los costes de los servicios del agua basada en la teoría de juegos cooperativos: aplicación a la cuenca del río Turia.* Universidad Politécnica de Valencia.

- POZO JUAN, Mónica. (2010) *Redes sociales y de comunicaciones un enfoque desde la teoría de juegos.* Universidad Complutense de Madrid.

- PULIDO CAYUELA, Manuel A. (2001) *Estructuras de coaliciones y aplicaciones de la teoría de juegos.* Universidad Miguel Hernández de Elche.

- RODRÍGUEZ HEVIA, Luisa Fernanda. (2009) *Incidencia de los derechos de emisión en las decisiones de los generadores de electricidad españoles. Una aproximación desde la teoría de juegos.* Universidad Complutense de Madrid.

- VÁZQUEZ BRAGE, Margarita. (1998) *Contribuciones a la teoría del valor en juegos con utilidad transferible.* Universidad de Santiago de Compostela.

- SÁNCHEZ SORIANO, Joaquín. (1998) *El problema del transporte: una aproximación desde la teoría de juegos.* Universidad de Murcia.

- IZQUIERDO MILLÁN, Luis Rodrigo. (2008) *Avances en teoría de juegos evolutiva y en teoría de juegos con aprendizaje.* Universidad de Burgos.

- ZOROA ALONSO, Carmen Noemí. (1986) *Contribuciones a la teoría de los juegos geométricos.* Universidad de Murcia.

- TOLEDO CASADO, Andrés. (2002) *Problema de inventario con descuento desde la perspectiva de la teoría de juegos.* Universidad Miguel Hernández de Elche.

- GARCÍA MARTÍN, Rafael. (1997) *Modelos formales de conflicto en psicología. Aplicación de la teoría de juegos.* Universidad Nacional de Educación a Distancia.

- GONZÁLEZ PIMIENTA, José Carlos. (2007) *Tres ensayos en teoría de juegos.* Universidad Carlos III de Madrid.

- ALONSO MEIJIDE, José María. (2002) *Contribuciones a la teoría del valor en juegos cooperativos con condicionamientos exógenos.* Universidad de Santiago de Compostela.

- CÍSCAR MARTÍNEZ, Juan Carlos. (2002) *Análisis prospectivo y basado en teoría de juegos de políticas regionales de clima.* Universitat de València (Estudi General)

- BELMONTE MARTÍNEZ, María Victoria. (2002) *Formación de coaliciones en sistemas multi-agente: una aproximación computacionalmente tratable basada en teoría de juegos.* Universidad de Málaga.

Es complicado establecer criterios de demarcación disciplinar cerrados para las tesis expuestas anteriormente, siendo las Matemáticas y la Economía los descriptores más extendidos en la leyenda de cada documento.

Se insiste en que se ha reunido este corpus documental por la inclusión del término “teoría de juegos” en su título.

- La mayoría (13) cuentan entre sus descriptores con la Economía como referencia primaria. Sobre economía de empresa o sobre la misma ciencia económica. Se estudian, obviamente cuantificados o proponiendo los modelos para ello, los esquemas de pagos obtenidos por las diferentes configuraciones de juegos y jugadores. Asimismo se plantea el reparto en virtud de coaliciones o cooperación, de los beneficios generados por la producción o el consumo de un bien con respecto a los tipos de producción empleados y los costes asociados. Se examinan también los esquemas de negociación empresarial, así como aspectos relacionados con la logística de suministros o de negocios.
- Un número menor (7) versa sobre la teoría de juegos en sí misma y sus diferentes facetas, en especial con vínculos a su desarrollo teórico en lo referente a los estudios asociativos y a las relaciones preexistentes entre jugadores, a su entorno de juego, a los equilibrios, a la formación de coaliciones, entornos de coaliciones y a las propiedades que se derivan de todos estos desarrollos teóricos en varias facetas estratégicas en cuanto que existen opciones asociativas o competitivas a estudio. Es de interés observar cómo existen multitud de referencias a las redes sociales y a la reducción a modelos formales que la teoría de juegos posibilita a la hora de emprender estudios sobre las pautas de interacción de los individuos que se someten a reglas determinadas, con la limitación de las consideraciones de racionalidad ilimitada y conocimiento de las reglas, así como del conocimiento por parte del analista del entorno de cada jugador o grupo de jugadores coaligados.
- Otras (7) sobre Sociología o comportamientos sociales, en los que los actores a estudio son nodos en la red sometidos a reglas de juegos, también con respecto a resultados económicos. Se analizan factores comunicativos, cohesión interna, tipología de grupos sociales y otros factores de comportamiento racional cooperativo o egoísta asociado a resultados cuantificables.

Es significativo que, salvo las referencias a los individuo y sus aspectos socio-psicológicos, no existe ninguna relación directa con la Literatura o con alguna opción de formalización de textos literarios en ninguna de las tesis incluidas en

la base de datos consultada, excepto la propuesta de un conjunto de condiciones para una teoría completa de la razón humana (y sus obvias implicaciones con elementos de coherencia racional para el individuo tanto en sus acciones como en el discurso que sustenta su ejecución) relacionada con la teoría de juegos, pero vinculada a la construcción de una teoría económica racional (Santa Olalla Tovar, 2003) y no a la resolución del esquema estratégico de enfrentamiento ponderado según utilidades individuales de índole moral con respecto a criterios no cuantificables.

Sin embargo, y fuera de los títulos recogidos en TESEO, se encuentran otras exploraciones recientes de la relación de los juegos con la toma de decisiones, aunque no en la vertiente literaria que aquí se propone. Ariel Del Río De Ángelis (2007) establece, a partir de la obra de Braithwaite y Harsanyi, entre otros, las opciones de búsqueda de una función de utilidad que no maximice el beneficio por la presencia o el concurso de criterios morales, retornando, en cierto modo, al viejo debate sobre hasta qué punto o tramo el beneficio por actividad económica y social, es moral.

Si bien la Filosofía tradicional a través del utilitarismo emprendió la búsqueda de una función de utilidad susceptible de proyectarse a una sociedad en su conjunto, los juegos la contemplan para el individuo jugador o la coalición, bautizados como “actor” o “actores” en la doctrina estratégica en vigor (*COPD* 2013).

A partir de esos planteamientos y otros, como los de Gauthier y el carácter contractual y moral de su asociacionismo reducido a mecánica de juegos, Del Río De Ángelis emprende la difícil tarea de analizar las opciones de experimentación virtual a través de software especializado de modo que se obtengan modelos de mecanización de preferencias en funciones ordinales y cardinales de utilidad asociadas a una determinada filosofía moral, filosofía que

se analiza en paralelo a los factores de asociación y competición observados por los distintos modelos evolutivos o tradiciones culturales[25].

En cuanto a tesis relacionadas con teoría de juegos y la Literatura como descriptor, la más relevante, por reciente, es la titulada *Competition and conflict: Ludic structures and Strategies in Late Medieval Iberian Romance*, firmada por Michael P. O'Brien (2014) en la Universidad de Kansas. Se analizan en ella los circuitos de relación entre personajes según ciertas teorías sobre el conflicto y su reflejo argumental en cada texto, y ello en una selección determinada de escritos de corte amoroso y caballeresco dentro de la tradición, y entre los que se encuentran la *Cárcel de amor* y el *Amadís de Gaula*.

Esta tesis que ahora se inicia va más allá, a fin de comprobar si existen opciones de correspondencia entre las acciones que ilustran un argumento, las emociones [cardinales] que las marcan y los efectos [ordinales] que se persiguen. Si bien se analiza la pauta competitiva de un personaje en una unidad textual, se plantea de modo generalista cuáles son las pautas estratégicas en el texto, su posible reducción algebraica sencilla y el resultado de su aplicación a un modelo o cliché determinado, integrado en toda una tradición. Si bien este modelo es concluyente en un sentido no exacto, aunque se emplee un software de toma de decisiones, puede servir de punto de partida para estudios en red sobre un mismo personaje, y proceder así a una formalización integral del texto a análisis.

[25] El aspecto que relaciona pautas de juego y tradición cultural se refleja en el estudio que los autores citados por Brams (2012) efectúan de diversos textos literarios. Los juegos de suma no nula por inexistencia de opciones ganadoras para los jugadores por el carácter moral de sus sociedades implica cómo existen géneros en los que la configuración de los juegos en el texto requiere de un tipo determinado de dilema y de esquema estratégico de resolución que culturalmente sean compatibles. Es el claro caso de *Romeo y Julieta*, por ejemplo, escenario en el que la enemistad de Capuletos y Montescos imposibilita moralmente, en su mundo feudal, el triunfo equilibrado [Nash] del amor, junto con un ingrediente de incomunicación que refuerza la mecánica del "dilema del prisionero". Tampoco hay ganadores en el *Otello* de Shakespeare, al morir Desdémona [pago] y morir la opción de suma cero por la que compiten Otello y Iago, ambos devorados por su pasión y arrojados a la destrucción (Teodorescu-Brinzcu en Brams 2012: 15) Este trabajo emprende un camino similar. A las funciones ordinales y cardinales de utilidad propuestas por Del Río De Ángelis para un determinado intervalo social y su moral característica, la metodología adoptada en la tesis que se inicia con esta introducción es obtener una función de utilidad ordinal y cardinal sobre un personaje arquetípico a partir de sus acciones. En ambas tesis se propone el empleo de software especializado para, en la medida de lo posible aproximar a valores tangibles las distintas variables observadas.

vi. ESTRUCTURA INTERDISCIPLINAR DEL ESTUDIO

El último problema formal añadido (expreso también en los estudios citados en el punto anterior) al presente estudio consistía en abordarlo asumiendo el metalenguaje de una disciplina como referencia primaria, esto es, confeccionar un estudio literario sobre el esqueleto procedimental de la teoría de juegos y sobre las pautas estratégicas asimilables a un héroe literario castellano de corte homérico.

Al ser pretendidamente interdisciplinar, era pues necesario identificar no un lenguaje disciplinar principal, sino un umbral de integración satisfactoria de los lenguajes de las tres disciplinas, de la Estrategia, la Literatura y las Matemáticas.

El conocimiento tiende puentes más cercanos, establece una red mucho mejor articulada con cada idea (con reflejo o no en la realidad sensible) desde sus aspectos físicos cuantificables, desde las proposiciones que configuren sus aspectos lógicos en relación con otros elementos o desde las distintas clasificaciones ontológicas que se propongan.

De este modo, la estrategia matemática de resolución de enfrentamientos o juegos extractados de la acción de los personajes de textos narrativos puede ser objeto de estudio interdisciplinar sin ponderar al alza una de las disciplinas con respecto a las otras dos.

Este trabajo se efectúa dentro del departamento de Filología Española, Clásica y Árabe de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria y en el seno de un programa de doctorado de Literatura Española y Teoría de la Literatura. Si bien el antecedente didáctico es plenamente literario, no va a realizarse alternativamente desde cada ciencia o arte aproximados por el autor, sino que pretende establecer un entorno multidisciplinar cooperativo en virtud de la madurez de la red que vincule las ideas aquí expuestas.

Se decide, por lo tanto, adoptar una escala de valoración de la integración interdisciplinar, más allá de adaptar el lenguaje matemático a la Literatura, el

literario a las Matemáticas o el militar operacional de la Estrategia a las otras dos. Esta voluntad de integración interdisciplinar fija, a priori, el nivel mínimo de ambición que este trabajo debe proporcionar.

Las conclusiones obtenidas serán válidas en cuanto que satisfagan este nivel de ambición. En otras palabras: este trabajo se marca un objetivo de satisfacción en la comunicación (fundamentalmente en el eje de la comprensión) entre tres ciencias o artes, la Literatura, la Estrategia y las Matemáticas, como medida de éxito añadida, al nivel de coordinación[26] y búsqueda básica de sinergias o "*Coordinated*". Se introducen, a continuación, los niveles más relevantes del modelo.

vii MADUREZ EN LA COMUNICACIÓN INTERDISCIPLINAR. MODELO

Por motivos de búsqueda de sinergias[27] en la integración de redes federadas[28] que pueden compartir más o menos características de compatibilidad en cuanto a contenidos y códigos, se ha desarrollado un modelo de madurez para operaciones en red (*NATO Maturity Model for Nato Network Enabled Capability*) que permita cuantificar los progresos deseados y las variables técnicas y humanas que concursan en el intercambio efectivo de información dentro de una asociación estratégica compleja y multinacional, como lo supone la Alianza del Atlántico Norte.

Este trabajo pretende llevar el modelo no a una estructura de mando, control y comunicaciones integrada por redes federadas de intercambio de información para satisfacer un objetivo común entre grupos humanos diferentes, sino al

[26] Se trata de una definición que se lista más adelante, y que refleja uno de los cinco niveles de madurez de una escala dada. Los niveles de madurez gradúan la medición en la satisfacción comunicativa y en la relación de conceptos asimilados a varios criterios de demarcación, esto es, a varias disciplinas dentro de una cultura o a varias culturas dentro de una disciplina.

[27] A partir del análisis de los efectos.

[28] Al federar redes distintas, se las conecta y la información se comparte. Se propone este modelo estructural entendiendo por cada red federada un ámbito sustentador de conocimiento en un dominio científico determinado, esto es, una aspiración a la totalidad desde la interconexión de disciplinas. La federación de redes también discrimina qué información pasa y cuál no. Asumir un entorno "*Coordinated*" para este trabajo se hace sobre la premisa de federar disciplinas, pero también sobre la condición de impedir que conceptos o formulaciones de una de ellas puedan entorpecer la comprensión de otras.

campo de las diferentes disciplinas[29] conectadas por un fin común, como es la toma de decisiones federada o integrada a través de una comunicación satisfactoria[30] o mediante la incorporación del lenguaje matemático al análisis

[29] O metalenguajes científicos, caso de este estudio. O lenguas, como es el caso de los niveles determinados por las naciones integrantes de misiones asociativas combinadas (caso del terremoto de Pakistán, del que se extraen enseñanzas a este respecto en el texto de referencia citada en el mismo párrafo) y en las que se define cuál será el nivel de ambición en cuanto a la lengua franca de la operación o en cuanto a los esquemas de traducción, interpretación y coordinación intercultural entre los concurrentes a un mismo fin. Un ejemplo actual de esta realidad es la *joint venture* norteamericana y francesa en el Sahel. La presencia política, diplomática y militar de los Estados Unidos en África, por ejemplo, ha llevado a su gobierno a establecer un modelo disciplinar sinérgico entre su Departamento de Defensa, el de Exteriores y las organizaciones privadas norteamericanas que allí operan. A la vez, ha desarrollado mecanismos de comunicación (tanto redes de comunicaciones como software compatible y herramientas informáticas y humanas de traducción e interpretación) tanto con sus aliados franceses como con los gobiernos de los países africanos que garanticen esa sinergia interdepartamental e intercultural, para crear los efectos deseados en dominios fundamentalmente sociales, políticos y económicos.

[30] El conjunto de naciones contribuyentes en el desarrollo de este modelo de madurez estructural, buscaba la obtención de la superioridad en la información sobre el conjunto de relaciones, variables y entidades que comparten un escenario (sistema) determinado. Estas entidades comparten las definiciones que este trabajo ilustra y que se incorporan al proceso de planeamiento adoptado por la OTAN en su publicación *COPD* de 2013, esto es, actores que se relacionan como aliados o como oponentes, a través de acciones, en busca de efectos para lograr objetivos. El estudio busca resolver los problemas derivados de alianzas complejas mediante el uso de redes en sentido general, redes en las que se desea obtener unos niveles de intercambio de la información a través del desarrollo no solo de protocolos de comunicación, sino de hábitos asociativos en el factor humano, estableciendo como beneficio racional el comportamiento cooperativo por medio de objetivos de construcción de dicha red, que son los que incorpora el modelo. Pero advierte desde el aspecto interdisciplinar que aquí se aborda, de que el mando y control no es un término perteneciente a la estrategia militar, sino que se incorpora al espacio conceptual del retorno a situaciones de equilibrio, particularmente mediante el intercambio de información como solución estructural al déficit de comunicación y, por tanto, de acción entre entidades/disciplinas diferentes al objeto de asociarse o competir. Por eso los términos “enfoque” y “convergencia” entre disciplinas, concuerdan con la alternativa propuesta por el profesor Alberts en el siguiente párrafo:

> *This creates a semantic problem. If one continues to use the term command and control to talk about the way collections of entities could interact and work toward a shared objective, many people will think that these collectives are to be expected to organise and behave as if they were traditional military organisations. This is clearly not the case. In fact, business communities, non-governmental organisations and many interagency partners perceive the term command and control to imply a rigid hierarchy, information flows that move from the bottom to the top, and guidance that flows from the top to the bottom as well as centralised decision making. To avoid this confusion, we need to think differently about what the term command and control means (…) The term focus and convergence (Alberts: Agility, Focus, and Convergence: The Future of Command and Control) has been suggested, where focus is meant to convey the idea that a collection of entities share an understanding of a situation and some degree of collective purpose and where convergence is meant to refer to the ability of the collective to apply information and resources to make progress and achieve this collective purpose* (Alberts et al. 2010: 23-24).

literario[31] contando siempre con la premisa de que el resultado debe estar también federado en cuanto a comprensión multidisciplinar.

Por ello, se pretende abrir interacciones para eliminar conflictos entre disciplinas no desde el purismo disciplinar estratégico, matemático o literario, sino desde un prisma coordinado entre las tres y las que surjan. Si las Matemáticas y la Física pueden establecer una relación interdisciplinar de "efectos coherentes" puesto que el cálculo y las variables físicas pueden combinarse y compartir objetivos estratégicos de resolución de problemas, es plausible afirmar que las Matemáticas y la Literatura no puedan, a priori, superar un nivel determinado de integración en la red que sustente la solución a un problema estratégico.

Se trata, en resumen, de lograr un nivel de integración en la comprensión tal que un literato y un matemático puedan obtener las mismas conclusiones, y no dos conclusiones disciplinares independientes, en lo literario unas y en lo matemático otras, con lo que se logra un grado [limitado] de sinergia interdisciplinar

El modelo propone, pues, diferentes niveles de integración y desarrollo del trabajo colaborativo en red. Este desarrollo del modelo por niveles es en sí una estrategia, por cuanto cada nivel propone objetivos en forma de efectos. Para cada coalición (de intereses o conceptos) desde los puntos de vista del modelo, y una vez localizados los niveles de decisión, sus pautas y los esquemas de distribución de información, se proponen los siguientes grados de integración. Si bien están acuñados a fin de determinar sinergias en el uso de recursos de

[31] La Lingüística ha anticipado ese modelo integrador del conocimiento, a través de la pérdida del límite que se da entre disciplinas que estudian un mismo objeto partiendo desde varias perspectivas (Munteanu 2007: 7). En este sentido se estructuran las tareas de la gramática textual, esto es, aislar el objeto científico a estudio, analizar las características generales del texto en una lengua determinada, su funcionamiento en términos de producción y comprensión y, por último, formular criterios en términos de la estructura del texto y del contexto. El problema semántico apuntado en la nota anterior, por cuanto culturas o disciplinas diferentes pueden no alinearse en el sentido de producir textos comunes de cierto valor científico, se transmite al nivel de ambición que se debe abordar. Pretender un nivel de integración total entre matemáticas y Humanidades es ilusorio. También lo sería mantenerlas aisladas. Encontrar el nivel de madurez óptimo entre ambas, el objeto de este punto.

información en red, la coalición de objetivos científicos puede proponerse desde los estudios de varias disciplinas empleando los mismos criterios de integración.

En el caso de que no haya posibilidad de comunicación verbal entre dos disciplinas o un conjunto del léxico que posibilite un discurso científico común, existirá obviamente un conflicto interdisciplinar[32]. A partir de este nivel de conflicto (*Conflicted C2*, asimilable a la alegoría de Babel) se desarrollan las opciones colaborativas de los niveles superiores, que se citan. Marcan así una guía y un gradiente de asociación para la formulación de conceptos más allá de la demarcación cultural, conceptual o disciplinar.

[32] Las opciones para definir un grado de satisfacción comunicativa interdisciplinar en esta tesis, entonces, son: primero, las de llevar a cabo un trabajo puramente literario sobre el personaje del héroe, sin aportación disciplinar del arte de la Estrategia o de los juegos y su metodología matemática:

> *Conflicted C2: There is no collective objective. The only C2 that exists is that exercised by the individual contributors over their own forces or organisations. There is no distribution of information between or among the entities* [ciencias, artes o disciplinas en general]*, all of the decision rights remain within each of the entities, and there are no interactions* (Alberts et al. 2010: 51).

La segunda, la de distribuir por capítulos estancos cada una de las disciplinas:

> *De-Conflicted C2: The objective of De-Conflicted C2 is the avoidance of adverse cross-impacts between and among the participants* [ciencias, artes o disciplinas en general] *by partitioning the problem space. In order for entities to de-conflict their intents, plans, or actions, they need to be able to recognize potential conflicts and attempt to resolve them by partitioning across geography, function, echelon, and/or time* (Op. cit. 52).

La tercera y adoptada en este trabajo, un intento interdisciplinar de obtención de sinergias limitadas (refuerzo conceptual) a través de la búsqueda de coordinación interdisciplinar:

> *Coordinated C2: The objective of Coordinated C2 is to increase overall effectiveness by (1) seeking mutual support for intent, (2) developing relationships and linkages between and among entity plans and actions to reinforce or enhance effects* (Op. cit. 54).

Es deseable, tal y como se lleva a cabo en los centros interdisciplinares con concurso de expertos (SME o *Subject Matter Experts* en la terminología de la doctrina estratégico-militar en vigor en lo referente a desarrollo de conocimiento de factores contribuyentes a un fin, a través del axioma factor-deducción-conclusión) en las diversas disciplinas a estudio a fin de encontrar sinergias más definidas tanto en los contenidos como en la división interdisciplinar propuesta en cada caso, plantearse una colaboración al cuarto nivel, pero este extremo no es asumible para un único autor:

> *Collaborative C2: The objective of Collaborative C2 is to develop significant synergies by (1) negotiating and establishing collective intent and a shared plan, (2) establishing or reconfiguring roles, (3) coupling actions, (4) rich sharing of non-organic resources, (5) some pooling of organic resources, and (6) increasing interactions in the Social Domain to increase shared awareness* (Op. cit. 57).

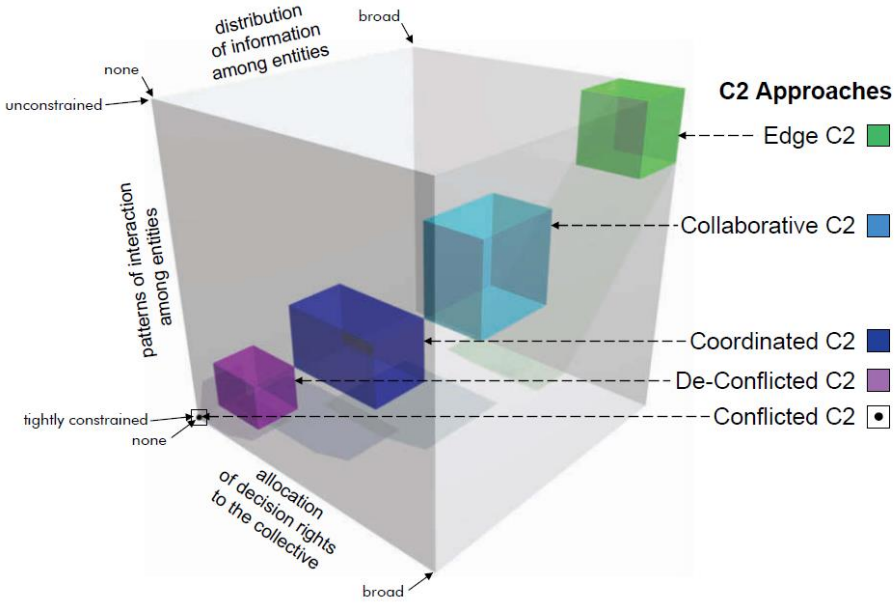

Figura 1. Modelo conceptual de madurez estructural (Alberts et al. 2010: xvi)

La división clásica entre disciplinas, ya sean Ciencias Formales, Sociales, la más manida de Humanidades y Ciencias u otras (propuesta de centro interdisciplinar) se encuadra en un nivel de supresión de conflicto entre ellas. Cada una mantendrá un léxico nominal y verbal determinado y unos objetivos de investigación. El nivel de intercambio de información interdisciplinar se ceñirá al contraste entre conclusiones válidas en cada ciencia, arte o actividad. La instalación de los varios conceptos en un modelo matemático se ceñirá a las variables elegidas y a las funciones o pautas que dibujen en el entorno complejo de su definición (Alberts et al. 2006: 20-21). Se pretende evitar variables espurias o escondidas que sean ajenas a su validez absoluta o relativa en el conjunto de disciplinas federadas.

En los siguientes fragmentos se propone un modelo investigativo conceptual a través de pautas de relación de conceptos. El *DRAE* entiende el vocablo “concepto” como una idea, mientras que la expresión o locución “formar concepto” coincide con la definición empleada por los autores del estudio que se cita, en el que lo emplean de forma más extensiva, como “idea inferida”:

> *A general idea derived or inferred from specific instances or occurrences. Something formed in the mind, a thought or notion* (Alberts et al. 2010: 31).

A partir de este punto es cuando el modelo de madurez propuesto se entiende para la búsqueda de refuerzo conceptual interdisciplinar entre conceptos o conjuntos de conceptos de disciplinas diferentes, pero con el objeto de analizar el mismo texto o "conjunto texto". Préstese especial atención al carácter conceptual no sólo de los elementos (ideas o conceptos) sino también de las relaciones entre ellos, esto es, alegorías, metáforas o designaciones de cualquier tipo en valor de correspondencias entre elementos de conjuntos distintos, marcando diferentes umbrales de cambio en las relaciones:

> *Conceptual models are made up of abstractions or concepts, but they must include relationships posited between those concepts or ideas. Indeed, the relationships themselves are also concepts. They might include:*
>
> - *A simple statement that two or more concepts are related or influence one another.*
> - *A statement that includes the direction of influence.*
> - *A statement that includes the valence of the relationship.*
> - *A statement that includes the strength of the relationship (which can be ordinal, interval, or ratio in nature)*
> - *Statements about the conditions under which the relationships between the concepts will change or be different.*
>
> *Given that the concepts in a model can take different values, they become variables when used to explore the model, explain cause and effect within it, or make predictions about it under different circumstances. This is why a conceptual model is considered a vital part of any experiment design* (Op. cit. 32-33).

Se coincide en este planteamiento por cuanto se hace necesario un modelo conceptual para un trabajo interdisciplinar complejo, una guía para relacionar conceptos de taxonomía variada y obtener inferencias lógicas de ellos. Nótese cómo ya se introducen elementos de valencia e intensidad (necesaria para el objetivo de obtención de utilidades no solo ordinales, sino cardinales en la medida de lo posible) aplicados más adelante en este trabajo a las emociones reflejadas en el texto. Más adelante, se introducen las necesarias

consideraciones sobre dependencia, independencia y control de variables, así como el entorno y limitaciones del fenómeno a análisis (Op. cit. 33).

Como conclusión tangible, entonces, los autores proponen que se otorgue la consideración de variable a cada concepto, con independencia de su origen disciplinar, en tanto que muestre un valor pertinente en el sistema a análisis. El objeto de la adopción de este método es que las variables estratégicas que se determinen puedan tomarse en cuenta para el establecimiento de relaciones causales en un entorno de acciones similares que marquen un umbral de compromiso, de modo que proporcionen información sobre las estrategias en el sistema en cuestión. Aportarán así elementos de ponderación de una estrategia sobre otra según el pago esté inscrito ordinalmente en la función de utilidad.

El nivel último alcanzable y denominado de “efectos coherentes” (*Edge C2*) y que se ceñiría al de una integración total (correspondiente al de una coordinación que derivaría en un juego de información completa en el que todas las variables sujetas a información serían dependientes [un *acto primo* conocido por la omnisciencia del analista] por cuanto los coaligados en esa red derivarían en un único jugador omnisciente) pertenece pues a los aspectos de relación de las Ciencias Exactas (entiéndase Matemáticas), por cuanto no debería haber espacios para la libre interpretación de esos jugadores coaligados[33], ya que las valencias ordinales y cardinales de sus acciones serían absolutas. La intercomunicación sin límites ofertaría el mismo método y la misma estructura de manera plena a todas las disciplinas implicadas. Además contaría con la ventaja volitiva de la auto-coordinación en la interacción y en la distribución de la información, lo cual es utópico e inalcanzable desde un trabajo individual.

[33] De este modo, tampoco sería posible la mera operación algebraica de variables o de estrategias o pagos en función de la inexistencia de una métrica común que sí debería existir a este nivel, como las divisas existen para la Economía en su función de pasarela o federación de equivalencias a nivel global. Se podría metaforizar, entonces, diciendo que la Literatura no cotiza en el mercado de divisas de las Matemáticas, pero que posee un determinado valor reflejado en ciertas variables, cuya potencial ponderación (relativa) es posible. Hay lógica difusa en la Literatura, expresada en términos de comparación.

Por lo anterior, se propone la realización de un trabajo interdisciplinar a tercer nivel, o nivel *Coordinated,* en el que la interacción de las disciplinas a estudio se estructure como un todo a partir de las siguientes premisas:

- Se pretende configurar el empleo de la teoría de juegos a fin de obtener pautas en los textos literarios como un modelo teórico literario, y no como un modelo matemático. No es el objeto de este trabajo representar funciones matemáticas conducentes a la reducción simbólica o numérica de realidades físicas o sociales interpretables, ya que al establecer la presencia de constantes y variables y vincularlas matemáticamente se falsearía el carácter eminentemente humano (y por lo tanto inexacto) de la obra literaria, del texto del autor.
- No se espera encontrar estrategias integrales o modelos universalmente válidos. Tampoco tautologías lógicas. Esto último es consecuencia de la fragilidad teórica del modelo interdisciplinar. Sin embargo, cada disyuntiva, cada elemento de toma de decisiones encontrado en el texto podrá dibujar tendencias que se pretenden no refutables por las características de su proceso de obtención, pero no verdades objetivas o irrefutables contrastables físicamente sobre el personaje o el autor.[34]
- Sí se pretende, por el contrario, observar la obra literaria y en particular el comportamiento de personajes arquetípicos desde los modelos sociales

[34] Se pretende no originar falsos dilemas binarios. Extremo este asumido por la Alianza Atlántica en su método integral de planeamiento o *COPD*. La *COPD* o *Comprehensive Operations Planning Directive,* del Cuartel general Aliado en Europa (SHAPE) en su versión interina de octubre de 2013, bajo autorización, será el documento de referencia en este trabajo en lo referente a doctrina de planeamiento estratégico-militar, pues es el texto que desarrolla el método de planeamiento común para los países miembros de la OTAN y para sus aliados en el partenariado para la paz (PfP). Contempla toda la complejidad que puede existir entre los diferentes actores de un conflicto, como población civil, organizaciones gubernamentales o no gubernamentales, milicias populares, policía, grupos de poder económico o social, líderes religiosos, y una gran variedad de nodos humanos en un entorno determinado en el que interactúan, Se evitan pues los escenarios puramente binarios en cuanto a actores (personajes) opuestos y aislados artificialmente, aunque, como se verá más tarde, la aplicación fundamental de la teoría de juegos a los distintos escenarios asociativos o competitivos es la que contempla dos jugadores, reduciendo esa multiplicidad de actores a dos coaliciones enfrentadas en cada caso, pero bajo la premisa de que el resultado de la elección de cada actor afecta al resto y así sucesivamente en una estrategia evolutiva en la que hay aprendizaje relativo. Cada situación, cada disyuntiva planteará una estrategia particular. Cada escenario se estudia en la *COPD* a través de un diagrama de influencias correspondiente a un diagrama de Forrester para un sistema complejo.

inferidos de los resultados de la aplicación de la teoría de juegos a través de una metodología mixta.

- Se desea dar solución a la producción de un texto cooperativo, coordinado y coherente, en la búsqueda de la asociación conceptual necesaria para que las inferencias obtenidas desde las varias disciplinas abordadas sean válidas también en todas ellas, a partir de la obtención de una función jerárquica (por ordinal) de utilidades para un héroe literario en el marco de sus reglas aplicadas a un tipo de juego repetitivo[35].

viii. HIPÓTESIS

Por lo anterior, el objetivo de este trabajo es sencillo. Se trata de desdoblar, de descomponer los distintos planos de cada toma de decisiones en el entorno de una acción similar, umbral de compromiso de un personaje literario de morfología definida y conocida.

Estas decisiones marcarán objetivos cardinales que expresen sus deseos, según las emociones vertidas y su cuantificación observable en el texto, sistematizando

[35] No sólo mezclar dominios de juegos con connotaciones diferentes en cuanto a regulación, moral o aspecto cultural (como estrategias en la guerra, en el amor o en lo económico por parte de un mismo personaje), sino el tipo de juego a elección, asumiendo que los equilibrios resultantes de este juego secuencial [argumental] serán acumulativos, en cuanto que el argumento [secuencia de juego] en su conjunto influye en el desenlace y que el jugador, desde su racionalidad, aprende relativamente con cada movimiento. En los juegos de suma cero se compite por un determinado bien, mientras que en los de suma no nula o en los que siguen una mecánica determinada, las emociones plantean escenarios difusos y graduales en esa búsqueda de equilibrios válidos entre personaje y antagonistas (Brams 2012: 2). Este tipo de esquemas de juegos (como el tipo *tit-for-tat* o *TFT,* esquema introducido por Rapoport para secuencias de juego iterativas en las que el jugador, inicialmente cooperativo, retribuye en cada turno de juego en función de la actitud de su oponente y muestra así pautas de comportamiento relacional) suponen una de las maneras de encasillar la posible tipología narrativa que apareciese en sucesivas exégesis estratégicas. El *TFT*, en particular, es, según el análisis que Davis (1998: 158,159) hace de los experimentos de Rapoport y Axelrod sobre los patrones de juego y su gradiente de variación (mutación estratégica del jugador) entre posturas asociativas o competitivas, el patrón más eficaz en estrategias de juegos bi-personales de suma diferente que se repiten en un contexto determinado. Swirski (citando a Russell, 2007: 4) explica este extremo en el sentido de afirmar que las fantasías ontológicas que caracterizan a los humanos, y en especial las extraídas de las narraciones, tienen algún tipo de reflejo tangible. Esas fantasías se plasmarían entonces en la elección de la estrategia más adecuada en cada momento, en presencia de pagos deseados y de contrarios que compiten por ellos.

el estudio en cada enfrentamiento para después relacionar todos esos enfrentamientos o juegos evolutivamente dentro de una unidad textual.

Al final será posible obtener una nueva visión de lo que al personaje interesa a la hora de medirse, que es muy probable que coincida con la interpretación del lector que emplea en este análisis su raciocinio y su conocimiento del mundo en exclusiva.

Por lo anterior, la hipótesis de partida es que **la formalización de la obra literaria a partir del análisis de un texto puede llevarse a cabo con el concurso limitado y conceptual (cooperativo) de la herramienta matemática[36], en particular de conceptos algebraicos, y que al distribuirlos según criterios enunciados por la teoría de juegos, se puede determinar una jerarquía ordinal de utilidad de las estrategias del personaje a través de sus acciones similares y expresar esa jerarquía, ya que no en una métrica o unidad común determinada, sí en el orden de importancia de los pagos deseados.**

Por ello, el interés del personaje se concretará en una variable producto del estudio de sus oportunidades estratégicas. La variable del interés que se manifiesta en acciones similares y constantes en la narración. Si el lector común obtiene placer estético, intelectual, cultural o beneficio didáctico en la lectura, este estudio obtendrá de ella un valor relativo a otros valores, no numéricos, en cualquier caso. Aquellos valores que nos puedan aproximar el pago (si es que existe o es identificable) que equilibra al personaje, denominado “valor del

[36] Se parte entonces del concepto expresado por Brams y resumido por Herbert De Ley en cuanto que la tarea no es aplicar las Matemáticas como ciencia formalizadora de la Literatura, sino llevar al análisis literario conceptos matemáticos limitados en número y exactitud que puedan proporcionar aspectos analíticos del texto con cierta dosis de concreción, pero sin la exactitud, obviamente, de la aplicación del Álgebra a, por ejemplo, el conjunto de los números naturales. Lo anterior en virtud de la carencia de pautas objetivas (por numéricas) que permitan ponderar los pagos cuantificándolos, sobre todo ante escenarios [narrativos] de muchas incógnitas, caso de la *Biblia* para el profesor Brams.

> *“I think the Bible provides insufficient information to support applications of these concepts”* (Brams en De Ley 1988: 34).

juego[37]". Qué espera como mínimo el personaje de la historia que protagoniza para decidir que su estrategia es estable por exitosa y dar fin a su epopeya con la consecución de sus deseos.

A lo largo de este trabajo se tratará primero de entender qué es la Estrategia desde un punto de vista estratégico-lingüístico y cómo participa del modelo interdisciplinar propuesto junto a las Matemáticas, la Literatura y otras disciplinas en concurso. Con posterioridad se expondrá el prisma literario de la teoría de juegos y se recorrerán sus bases empleando de nuevo los textos y su análisis como vehículo modulador. Después, se abordará el comportamiento del héroe literario en general y castellano en particular desde las conclusiones obtenidas con anterioridad.

Se elegirá de entre las diversas opciones como sujeto de esa acción estratégica en un texto, por la imposibilidad que nace hija de la extensión del corpus de obras heroicas en la literatura española, un héroe castellano que lo sea por integración y herencia de los demás, hijo a su vez del concepto heroico con el que Cervantes, buen soldado y mal jugador, vistió a don Quijote. Y no piense el lector que el loco no es capaz de emplear el mucho o poco juicio que posea en razonar cuáles son sus mejores opciones, caso del concertado disparate de nuestro protagonista. Así lo afirma Brams, cuando desvincula la naturaleza cuerda o no de los objetivos con los medios para conseguirlos:

> *But whatever the goals, if you choose the most effective means to achieve them, you're being rational. That's, I think, the best way of thinking of rationality. It's not that the goals are reasonable; it's that the means to achieve the goals are effective* (Brams: 2010).

Pues don Quijote es exponente de cómo desde la locura se pueden seguir más que fielmente las reglas del juego de una doctrina moral, como para él fueron las reglas de la caballería andante expresadas por las novelas que lo volvieron loco.

[37] Admítase la generalización metafórica de esta expresión, que se expondrá más adelante con respecto a su significado teórico en los juegos de suma cero.

Se analizarán las acciones, efectos, emociones y expresiones del hidalgo manchego a lo largo de la estructura de un fragmento significativo y unitario (fase) de la obra para ser testigos de sus planteamientos y disyuntivas ante cada lance que denote elección estratégica de un perfil determinado de acción[38]. Se obtendrán y valorarán intereses ponderables que se desprendan de sus palabras y actos miméticos con la esencia de la caballería literaria[39] y, por último, se acotará en un sistema jerárquico la medida de los valores que le llevaron a los caminos, con independencia de la deliciosa locura del personaje.

Esta jerarquía será una simple función de utilidad[40] de aquellos valores que el héroe literario español por excelencia, denotó como primarios de manera

[38] Esto es, de cuándo don Quijote decide pasar de las palabras a los hechos de un modo determinado. Este umbral de decisión, su entorno emotivo y las expresiones que lo rodean en cuanto presenten perfiles exclamativos, disyuntivos, explicativos u otros, determinarán qué secuencia de juego adoptó don Quijote a lo largo del texto elegido y con qué expectativas.

[39] Gracián apunta estrategias abreviadas para el éxito en cada empresa cotidiana, para el pago en cada derivada temporal de la vida práctica del varón cuerdo. Don Quijote intenta emular al héroe, pero es loco, lo cual es contradictorio, puesto que en la lógica caballeresca el heroísmo literario es estéticamente aceptable y racional en cuanto a los códigos de caballerías militares que se desarrollan de manera más precisa en capítulos siguientes (véanse *Las siete partidas* y la normalización el proceso de elección de los caballeros, entre otros documentos), pero en la lógica del mundo tangible del manchego, la imitación de lo sublime raya en lo ridículo, aunque la estética de lo caballeresco es el nexo semántico común entre loco y cuerdos, pues todos la entienden. Volviendo a Gracián (2000), el aforismo 75, "Elegir idea heroica" apunta a la emulación, y no a la mera imitación. Al imitarse sin seso, mecánicamente al héroe, en la obra de Cervantes se brinda la opción del estudio de las maneras del héroe homérico en un mundo real, anti-heroico. El aforismo 92, "Seso trascendental" recomienda, antes que nada y en este sentido, la reputación de cuerdo. Una vez más, ante el patrón de decisiones de un héroe literario, la racionalidad es irrelevante ante la elección. Los pagos del caballero de la Triste Figura lo son en cuanto que él los desea, con independencia de su locura. Al explicitar en su conducta los rasgos del caballero literario ideal, *El Quijote* se convierte en un buen campo de pruebas para la aplicación experimental de los juegos, del modo en el que Brams se apoya para su análisis (2012) en los personajes de Shakespeare o en *Sir Gawain.*

[40] O medición jerarquizada del nivel de apetencia primero y satisfacción después que el individuo experimenta ante varias opciones disponibles ante la decisión y según ese criterio de utilidad elabora un juicio y ejecuta una acción *ad hoc*. Los antecedentes filosóficos del utilitarismo se pueden cifrar en el concepto de Hume acerca de la contribución al logro de la felicidad de aquello que es útil colectivamente a la sociedad y de la incorporación de criterios morales en la forja de normas sociales en este sentido, esto es, el refuerzo moral de lo útil en forma de norma social. Más tarde Stuart establece en este sentido una correspondencia entre lo útil y lo bueno. Existe un nutrido desarrollo posterior de la vinculación entre criterio moral y modelos matemáticos, objeto de la tesis de Filosofía del Derecho (Del Río De Angelis, 2007) que se cita en esta Introducción. En un sentido menos filosófico, la sociedad actual vive inmersa en funciones de utilidad multi-dominio: las listas de éxito radiofónicas son funciones de utilidad en el dominio de la información y en el de la estética para el receptor, mientras que lo son en el de la economía

explícita en ese entorno de la acción. Los juegos servirán, ante la ausencia de la moneda o métrica común a las opciones deseadas, para establecer sólo una aproximación, inexacta pero nueva, a cuáles son sus preferencias en un mundo ambiguo, esquivo en el que podía elegir acciones verbales del tipo callar, explicar, insultar, razonar, soñar o golpear. Mundo de lo posible que se debate en el intervalo de las estrategias básicas, esto es, aliarse, competir o desertar de su realidad:

> No son los pagos en dinero (...) existen muchas situaciones en las que la gente no actúa para maximizar sus ganancias esperadas. Esto no tiene que ver con la teoría formal, y se deduce principalmente de la observación de la vida (Davis 1998: 76-77).

En efecto, aquí no se trata de dinero. De Garcilaso a Ercilla o a Calderón, el tópico heroico castellano no tiene un reflejo sustancial en la riqueza o en la ganancia en el dominio de lo económico. Obsérvese la vida de Alonso Quijano, que pasará de la esfera del divertimento de las novelas de caballerías a símbolo de lo mejor del héroe castellano, que asumirá riesgos y calamidades para exhibir las más nobles ideas que puede albergar un hombre (Maeztu 1972: 59).

Léanse pues pasajes del *Quijote*, el imitador de héroes y héroe por Cervantes y por necesidad nuestra, desde este nuevo y humilde prisma interdisciplinar. Estúdiense los momentos de la obra en los que el héroe ejecuta la acción de empuñar espada y lanza para lograr un “algo” sublime que se intentará desentrañar. Búsquense así los premios mínimos a los que, en su locura, el gran héroe español, alma de su pueblo y de la Humanidad toda según Miguel de Unamuno, se quiso hacer acreedor por la fuerza de su brazo y el hervor de su sesera.

---

para el emisor. Este extremo asocia estas listas, entre otras, a pautas de prestigio asociadas al consumo. Su equivalente tangible (efecto) son las listas de ventas.

1. ESTRATEGIA EN EL TEXTO, EN LA LENGUA Y EN EL LENGUAJE

La Estrategia es un pensamiento dirigido a la acción.
Samuel Morales.

1.1. ESTRATEGIA. SITUACIONES ESTRATÉGICAS Y TIPOLOGÍA

Una estrategia se expresa a través de las acciones de un actor, de un personaje en el caso de un texto narrativo. Su voluntad, plasmada en esa ejecución, significa una elección más o menos conveniente en un contexto dado.

Véanse a continuación las opciones tipológicas básicas de la Estrategia, en relación con diversos aspectos de la Lingüística General y sus disciplinas, de la doctrina estratégica en vigor en el ámbito del planeamiento militar y de una perspectiva simple que incorpore la teoría de juegos.

1.1.1. Tipología general

La división más general de entre todas las estrategias posibles[41] es la siguiente: ante una situación estratégica determinada que afecta a dos o más sujetos y que involucre elementos de preferencia e indiferencia para ambos, las opciones son

[41] Se desprende no ya de la condición humana, sino de las opciones básicas que se encuentran en la naturaleza a la hora de catalogar relaciones entre entes diversos y desde varias disciplinas científicas. El análisis referencial de esta tipología se efectúa con respecto al de Gracián en su obra en general y en su *Oráculo manual y arte de prudencia* en particular, por cuanto los elementos de doctrina moral y sabiduría en formato de apólogo o consejo, ilustran una metodología de la decisión relativamente contemporánea al texto que se analiza en esta tesis.

tres[42]: la primera, asociarse[43] por simbiosis[44], en búsqueda de sinergias, como consecuencia de un pacto inducido o casual de reparto de beneficios o como lección aprendida del devenir de estrategias evolutivas. La segunda, competir[45]

[42] En los comentarios a la edición de la obra citada de Gracián, elaborados por Emilio Blanco (2000), se procede al etiquetado tópico de los trescientos ejemplos o aforismos que contiene. El tema del éxito social ante la adversidad y a través de diversos ámbitos y dominios lleva a Blanco a escoger clases de etiquetado (demarcación entre la naturaleza semántica y efectista de los aforismos) que, en este caso, coinciden con pagos producto de acciones racionales y cuerdas (de entre las racionales, la cordura llevará a elegir la mejor), como son la verdad, la eficacia del artificio y otros. Los bloques tópicos fundamentales se forman desde la base de las tres estrategias básicas que se mencionan en el texto principal: asociativa, competitiva y de la estrategia del descarte o de la abstracción. El posterior desglose de cada tópico, al no ser el *Oráculo* un texto de naturaleza emotiva sino más bien todo lo contrario en cuanto que propone el dominio de las emociones y las pasiones para conseguir un autocontrol eficiente, se hace con respecto a la corriente filosófica o a la fuente doctrinal de cada acción propuesta.

[43] Nótese cómo prima la enumeración de estrategias asociativas o que fomenten la asociación en el *Oráculo* (Gracián, 2000). Entre muchos otros, véanse aforismos números 11, 15, 32, 40, 44, 46, 56, 64, 73, 74, 77, 105, 108, 111, 114, 115, 118, 119, 124, 131, 147, 156, 158, 159, 192, 255 y 284. Todos ellos se ciñen al manejo de los aprecios desde el *ethos* y al filtrado del *pathos* del potencial asociado o aliado (actores asociativos de un sistema determinado). La buena fama, la amistad, la inconveniencia de medirse inútilmente cuando la asociación es más cuerda, la elección de esta asociación como derivada de la grandeza en el otro, del amigo, la corrección de los propios vicios sociales y el uso del ingenio ajeno, son la llave del éxito asociativo.

[44] Con respecto a la justificación doctrinal de la ventaja simbiótica, un ejemplo de oposición teórica que ilustra asociación y competición se puede ceñir a la distancia existente entre las ideas estéticas de Rousseau plasmadas en su *Discurso sobre las ciencias y las artes*, donde la belleza y la bondad asociativa armonizan y se establecen como base simbiótica de la creación sensible, y las ideas de Sade o Casanova, que exaltan una estética sensual, individual y egoísta estimulante de la competición que, en muchos casos, incluye o presupone la fragilidad o la inexistencia de reglas de enfrentamiento que, caso de existir, se supeditarán a los deseos, caprichos o voluntad del sujeto estratégico que opta a la mejor dominancia en el juego. Las bodas de Camacho (Cervantes Saavedra 2001, II: 172-188) se regulan, entonces, desde la dominancia que le da su dinero, de modo que Sancho, mediante la frase “El rey es mi gallo, a Camacho me atengo” oferta a Camacho su lealtad en virtud del vínculo que el rico crea con su oferta gastronómica. La victoria final de Basilio a través del ardid, se ampara en las efímeras reglas simbióticas del matrimonio en fingido *artículo mortis*. Esta superioridad moral de la regla común en el conflicto entre ambos amantes y la generosidad final de Camacho, es ejemplo claro de una estructura o entorno moral útil por asociativo que evita un conflicto mayor. La regla moral, útil y aquí superior en jerarquía como elemento catalizador del comportamiento egoísta. En la segunda parte, al recuperar la cordura, don Quijote abraza el concepto molinista de que la eficacia de la gracia divina se manifiesta en la elección cooperativa de entre todas las opciones que el hombre contiene en su albedrío.

[45] Entre otros, aforismos 5, 34, 37, 38, 84, 142, 152, 189, 193, 196, 197, “Nunca embarcarse con necios”; 205, “Saber jugar del desprecio”; 210 “Saber jugar de la verdad”; 212, “Reservarse siempre las últimas tretas del arte”; 213, 214, 244, “Saber obligar”; 248 y 282, además de otros, muchos referidos a la no-asociación y a la explotación del fallo o debilidad del contrario (actor competitivo dominado en un sistema dado), así como a evitar el yerro o la candidez propios (Op. cit.).

hasta la obtención neta por ambos contendientes de todo el beneficio en litigio[46] o hasta una negociación más o menos asociativa de reparto de beneficios[47] potenciando las opciones de recogida de éstos. La tercera y última, permanecer al margen[48] y evitar el conflicto o la asociación, poco habitual por la dinámica de relaciones existente en los sistemas estratégicos que cuenten con canales de comunicación abiertos, y que sean exigentes de compromisos relacionales[49] que

[46] Lo cual da lugar a los denominados "juegos de suma cero", en los que los jugadores o las coaliciones ganan lo que el otro pierde. El ajedrez, excepto la solución de las tablas, es un juego de suma cero en el jaque mate.

[47] Lo cual da lugar a un juego de suma no nula, no puramente competitivo por cuanto hay márgenes de negociación a fin de establecer la solución más adecuada y aceptable de entre varias posibles según un criterio de utilidad por parte de cada jugador.

[48] Esto es, abandonar el sistema en cuyo seno se juega o aislarse de las cuitas de actores asociativos y competitivos ("sistema" de juego se define como tal más adelante). En palabras de Gracián, "Saber abstraher", o una opción de beneficio a través del "no jugar": "Saberse dexar ganando con la fortuna", y la prevención contra la permanencia al margen del reparto de pagos (en referencia histórica imputable al Congreso de Viena, por ejemplo) "No aguardar a ser Sol que se pone". Véanse aforismos 33, 38 y 110 en el *Oráculo* (Gracián 2000: 121, 124, 163) para entender la conveniencia de no aceptar situaciones sistémicas sin opciones dominantes en el tiempo con respecto a esos compromisos y a las leyes que los rigen, lo que valida la idea de que en ciertas situaciones, la mejor manera de ganar es no jugar. Esta última frase se incorpora al guion de la película *Juegos de guerra* o *Wargames* (John Badham, 1983) como conclusión de que una aplicación de los planes de disuasión nuclear llevaría a un escenario de derrota mutua en cualquiera de las soluciones matriciales del juego que el ordenador, protagonista de este film, tenía grabados como supuestos en su memoria.

[49] La *Política* de Aristóteles contiene:

- Una continua referencia a la ley como elemento vertebrador de la conducta de los individuos.
- El reconocimiento de la expresión verbal como condición distintiva y necesaria que hace del hombre un animal social y susceptible de asociarse. Véase como la actitud asociativa se vincula con la muestra sensible de afecto. Las emociones son vehículo de asociación y competición:

> Es verdad que la voz puede realmente expresar la alegría y el dolor, y así no les falta a los demás animales, porque su organización les permite sentir estas dos afecciones y comunicárselas entre sí; pero la palabra ha sido concedida para expresar el bien y el mal, y, por consiguiente, lo justo y lo injusto, y el hombre tiene esto de especial entre todos los animales: que sólo él percibe el bien y el mal, lo justo y lo injusto y todos los sentimientos del mismo orden cuya asociación constituye precisamente la familia y el Estado (Aristóteles. Libro I: 11)

- La afirmación, citando a Homero, de que un hombre asocial y excluido:

> Sólo respiraría guerra, porque sería incapaz de unirse con nadie, como sucede a las aves de rapiña. (ibídem)

Emerge aquí la demostración de Nash en cuanto que la ausencia de comunicación demanda competición como beneficio racional asociado. De todo lo anterior se puede extraer la sencilla conclusión, una vez más, de que negar el habla por silencio voluntario o impuesto está en

se puedan llevar a textos en forma de reglas o leyes, aunque expresen imposición o acuerdo según sea cada dinámica social.

1.1.2. Asociación y competición. El objeto amplio de los juegos

A partir de esta primera división de las estrategias, su tipología es muy amplia, incluso se podrían tipificar instituciones como el matriarcado, el matrimonio o la amistad como estrategias asociativas entre humanos y evaluar y cuantificar sus resultados evolutivos en una sociedad dada. La Antropología, como ciencia integral de lo humano en sociedad[50], también encuentra espacios conceptuales que relacionan estructuras sociales con el esquema estructural de los organismos vivos[51].

---

estrecha relación con el conflicto. La acción política contiene estrategias de confrontación cuando el discurso se silencia o se adapta al metalenguaje de la guerra. Sobre los significados del no-lenguaje, del silencio y sus implicaciones y la manifestación de poder a través del silencio o el habla, es notorio el fragmento propuesto a continuación, puesto que cifra la dicotomía lengua-habla en términos de norma y acción, en cierto modo la propuesta en este trabajo: la lengua es el ejercicio de la política dentro de sus normas sociales. El habla, como hecho momentáneo y creador, es la táctica adoptada en cada momento por el hablante. En medio de ambas, la estrategia de cada individuo en el seno de su comunidad. Una vez más, la Estrategia, en la administración de los hechos de habla o de los silencios, de manera integral en el discurso del actor en el tiempo, es el planteamiento de asociaciones o competiciones que cada jugador establece:

> Cada vez que hablamos y cada vez que nos negamos a hablar nos vemos implicados en un acto de poder. Al propio tiempo que hacemos uso de competencias en las que somos partícipes, luchamos contra un poder que se erige dentro de nosotros mismos. “Toda palabra -ha dicho Maurice Blanchot- es violencia.” “Y al mismo tiempo -dirá- sabemos bien que los que discuten no se golpean y que el lenguaje es la empresa mediante la cual la violencia renuncia a ser abierta para hacerse secreta.” La relación sociedad/individuo se formaliza, en la obra saussureana, en la dicotomía de la *lengua* y el *habla.* La diferencia entre estos dos niveles del hecho lingüístico es notable. El nivel o espacio de la lengua, que es abstracto y teórico, equivale a una descripción y se halla orientado al pasado, mientras que el ámbito del habla, que es concreto y empíricamente verificable, es creador y está orientado al futuro. La lengua es norma establecida, el habla es acción fluyente e inapresable. La primera es de índole parmenídea, la segunda de carácter heraclíteo. (Ramírez, 1989)

[50] El antecedente relacionado con los juegos es amplio y en particular cabe destacar el trabajo de John Maynard Smith, plasmado en su obra *Evolution and the Theory of Games,* publicada en 1982 sobre sus trabajos iniciales en *Nature* (1973). Otros, como Axelrod, continuaron esta línea de investigación en relación con los aspectos cooperativos inmersos en el hecho evolutivo. Recientemente se ha asociado la monogamia (Lukas y Clutton-Brock, 2012) en ciertas especies con el incremento de opciones de supervivencia para las crías. El elemento darwinista de la asociación como causa o influjo de pautas mutantes en la morfología de los seres vivos se trata desde el punto de vista de los juegos a lo largo de estudio de manera paralela e ilustrativa de otros modelos de asociación, en particular a través del legado de Dawkins.

[51] Véanse al respecto los postulados de múltiples corrientes no ya solo antropológicas, sino estructuralistas. Sin embargo, la búsqueda de universales estructurales basados en los esquemas de interdependencia entre los miembros de una sociedad o entre las partes de una

Es aquí donde cada elemento del sistema, cada jugador que posea un presupuesto racional (con los matices que se analizarán más tarde) somete sus acciones en mayor o menor medida a una pauta de juego que se pueda expresar por un algoritmo o regla. Un plan reglado, en la estrategia militar. La "respuesta más conveniente", en virtud del objeto "más deseado" o al que mayor coeficiente de utilidad le haya asignado el actor, es en sí el objeto general de estudio de la teoría de juegos, incluyendo obviamente el ingrediente relacional, de confianza o emotivo que sustenta las reglas como elemento comúnmente útil.

Así, la búsqueda de equilibrios en la decisión entre dos o más jugadores en ámbitos de asociación o competición, con conocimiento o no de las estrategias del otro y con mayor o menor información del ámbito reglado del juego en curso, son los planteamientos que Von Neumann y Morgernsten sistematizaron en su obra *The Theory of Games and Economic Behavior* (1944).

De ella (y del nutrido corpus documental posterior que generó) se desprenden los análisis sistémicos y sistematizados de las jerarquías de preferencias[52] y de su relación con los pagos propuestos para cada juego. En virtud de esos

estructura orgánica, se remontan a la filosofía clásica, en la que se encuentran comparaciones entre la estructura morfológica de un ser vivo con la social de una polis o con la estructura discursiva de un alegato persuasivo.

[52] La racionalidad de las preferencias implicará las siguientes condiciones, extraídas y resumidas de Davis (1998: 82-83) y redactadas con respecto al pago conceptual que se pueda desear en un juego:

- Los elementos deben ser comparables. En este estudio se establece el pago, el beneficio por el que se compite, como elemento ponderable y comparable.
- Esa comparación implica transitividad, en el sentido en el que tres objetos o conceptos deseados como pagos deben ordenarse en una función lineal a consecuencia de su ponderación según un método determinado. Si A se prefiere a B y B a C, entonces A se prefiere a C.
- La indiferencia de un jugador es índice de la equivalencia de los premios. Dos conceptos pueden ser deseados como pagos menos deseables con respecto a otro si se infiere del texto por expresiones, léxico, frecuencia o construcciones equivalentes que permita inferir ese grado de indiferencia relativa a lo largo de la acción argumental.
- El principio de umbral de ambición. Un jugador arriesgará la pérdida de un pago seguro si el riesgo asumible en el juego de azar merece la pena.
- A mayor probabilidad de obtener pagos deseados, más atractivo se hace el juego.
- Una vez definido el pago deseado, y manifestada la voluntad de acción del actor por conseguirlo, la única importancia para el jugador residirá en las posibilidades de obtención y de esos mismos pagos, sin que la mecánica del juego (cuando no se vulnere el código moral de referencia) sea relevante.

resultados se formarán en las narrativas a futuros de los planes o en las narrativas pasadas de un texto literario coherente, los cursos de acción y los argumentos.

La convivencia conceptual del deseo de un pago con respecto a otros, abordable matemáticamente desde los juegos por un lado y literaria y estratégicamente desde el análisis textual por otro, sustenta la razón interdisciplinar de este trabajo.

1.1.3. Dominancia

Se denomina dominancia a una perspectiva de pagos óptimos (por máximos si cuantificables) por un jugador y para una estrategia dada, o para varias de ellas.

Para, por ejemplo, estrategias competitivas, se puede obtener otra clasificación[53] a partir de que la solución al problema estratégico sea la deseada, en virtud de que lo obtenido por el estratega en esa búsqueda de dominancia constituya beneficio, o que se trate del caso opuesto, esto es, que solo sea posible esperar un beneficio secundario por falta de medios de ejecución[54]. Así, se habla de

[53] Existen abundantes tipologías de estrategias competitivas de mercado, en particular aquellas a las que dieron nombre sus teóricos o sus ejecutores a lo largo de la historia o las que toman la denominación nominal de sus estudiosos o de sus características principales. En teoría general de juegos, la ya mencionada *TFT* que estudia el altruismo recíproco y expresa un tipo de juego cooperativo con presencia de comunicación, variante del dilema del prisionero expresado en secuencia de juegos. Sobre los cooperativos o no cooperativos gravita gran parte del modelado tipológico de los juegos. La simetría en los juegos dependerá de su ejecutor, caso de la mecánica del juego de la "gallina", o *chicken*, en el que dos conductores conducen hacia un obstáculo hasta que uno de ellos cede. Se ha hablado ya de la suma cero o no nula en los juegos, dependiendo si el pago en litigio se reparte entre ambos jugadores o existen opciones de beneficio mutuo. Otras variables que configuran los juegos son la simultaneidad o secuencia, el grado de información disponible, juegos discretos o continuos atendiendo a la finitud o infinitud de jugadores, movimientos, eventos o resultados u otras variables. En general, existen modelos de juegos para explicar estas tipologías, como los mencionados *tit-for-tat, chicken*, tres en raya u otros. Para las estrategias competitivas en los negocios, quizá las más extendidas doctrinalmente por la capacidad de cuantificar numéricamente ganancias y pérdidas, se encuentran numerosas tipologías, como (Castro Monge, 2010) las de Miles y Snow y sus adaptaciones sistémicas a través de ciclos organizativos, la ventaja competitiva de Porter, las estrategias de liderazgo en costes, estrategias de diferenciación, y muchas otras. Las tipologías que se exponen en el cuerpo del trabajo son en exclusiva las necesarias para realizar una aproximación literaria sencilla al texto elegido.

[54] Que no implica la ejecución de una estrategia perdedora. Las estrategias dominadas, si bien jugadas, pueden maximizar los pocos beneficios que el jugador tuviera en su horizonte según un criterio de utilidad. No se deben confundir estrategias dominantes y dominadas con ganadoras y

estrategias dominantes como de aquellas en las que el jugador o estratega garantiza las máximas opciones de beneficio del total de las disponibles (Davis 1998: 40).

Este beneficio, comparativamente, debe ser al menos igual o mayor que los beneficios explícitos y cuantificables de la otra o las otras estrategias. El ejercicio de cuantificación implica ponderar criterios, y obviamente, por eliminación, quedan como estrategias dominadas aquellas que no garantizan esas cotas máximas de beneficio en un determinado dominio[55].

La dominancia, de hallarse, estriba en aquellos pagos mínimos con los que se pretende escapar del juego o conflicto, toda vez que los máximos ya no son susceptibles de ser planteados para el jugador. En definitiva, la dominancia es un término que, aunque tangible, se encuadra en cierta medida en la lógica difusa, según el interés de cada jugador por continuar optando a cada pago.

1.1.4. Tipología en cuanto a la pauta de juego

Si la pauta de juego en cuanto a estrategia elegida se mantiene a lo largo de la línea temporal[56] en virtud del valor de beneficio obtenido pues promueve un

perdedoras. La situación final deseada de cada estratega o jugador lo será conforme a la utilidad del juego y a su situación contextual. A partir de aquí, entiéndase "estrategia dominada" como estrategia menos mala del jugador que no puede optar al pago mayor de los posibles en un juego de suma cero, pero sí a un pago útil para él dentro de la morfología del sistema en el que juega. Si la situación de dominancia es inasumible para uno de los jugadores, se saldrá del juego por orgullo. No habrá probabilidades de obtención del pago que merezcan la pena y el umbral de ambición se disipa. Sentimientos y emociones afectan a esta decisión, como es el caso del orgullo o de la envidia.

[55] La estrategia del gigante Goliat era, obviamente, dominante, como dominada la del joven David por aparente probabilidad de victoria en un juego competitivo y en el dominio obvio de la fuerza física. Por ello David debe emplear una estrategia eficaz basada en la causa formal y causa eficaz de la honda en ese escenario, lo que lleva a David al dominio de la habilidad. La matriz de pagos contemplaría el caso del impacto ante el disparo de honda y el caso del fallo. Podría incluso contemplarse de cuántos disparos de honda dispondría David antes de que Goliat, en el tiempo, ejecutase su estrategia. El enfrentamiento de un héroe dominado en fuerza pero dominante en habilidad o ingenio es un tópico prácticamente universal en epopeyas, cuentos, fábulas y otras narraciones. La estrategia evolutiva derivada de este ejemplo, el desarrollo del armamento a lo largo de la historia.

[56] Caso de que se pueda mantener la dominancia en el tiempo. Abandonar una estrategia pura cuando se domina el juego manifiesta un comportamiento irracional. Para una tipología que ejemplifique la estrategia militar competitiva demorada en el tiempo, véase la llamada "Fabiana",

equilibrio[57] para el jugador, la estrategia en ejecución es pura[58]. Se denominará estrategia mixta[59] si la pauta de juego se alterna a fin de maximizar beneficios y aprovechar debilidades del rival[60].

---

en nombre de Quinto Fabio Máximo. La introducción del factor tiempo y su dilación en espera de la debilidad logística del adversario llevó a éste a buscar el desgaste de Aníbal a lo largo de su marcha desde los Alpes al Mediterráneo. Esa demora maximizó relativamente los pagos romanos, dominados en ese momento, y minimizó los cartagineses. En cuanto a la tipología de estrategias que múltiples autores proponen a lo largo de la historia, cabe destacar aquellas que se incorporan, a través de la filosofía, a las opciones de elección del individuo ante la vida.

[57] Se incluye en el párrafo el concepto de "punto de equilibrio", que se puede dar o no según coincidan dos conceptos que se introducen a continuación: *maximin* y *minimax*. El valor del juego es el valor por el que ambos jugadores están dispuestos a continuar manteniendo estrategias puras. A este respecto y al de los dos conceptos mentados, Von Neumann desarrolló los siguientes teoremas: Si el juego es de suma cero (Davis 1998: 38), el jugador "B" sujeto de una estrategia y conocedor de la estrategia contraria (del jugador "A"), intentará minimizar los pagos del oponente, con lo que el otro ("A") maximizará esos mínimos (*maximin* o cantidad que "A" se asegura, como mínimo). Si a su vez "A" conoce la estrategia de "B" y puede optar a máximos satisfactorios, "B" intentará minimizar esos máximos de "A". Por este motivo "B" optará por estrategias de juego en ese sentido y determinará el valor *minimax* (o cantidad mínima que "B" permitirá ganar a "A") Cuando el valor del *minimax* y del *maximin* coinciden, se obtiene un punto de equilibrio, y su cuantificación se denomina "valor del juego", con el problema obvio para el planteamiento de este trabajo de cuantificar elementos argumentales de un texto literario cuando se trate de entender los pagos cruzados de dos personajes como si de un juego de suma cero se tratase. La estrategia en un juego de suma cero que proporciona un valor seguro y maximizado (valor del juego) una vez que se encuentra el punto de equilibrio (si existe) entre las estrategias elegidas por los jugadores, se corresponde con la elección racional. Conducir por la derecha es una estrategia dominante para todos, puesto que los jugadores del sistema "red viaria" que circulan en sentido contrario, adoptarán la misma estrategia equilibrada. Por necesidad de vivir y de evitar el código coercitivo que los multaría, todos circulan por la derecha, excepto en Reino Unido y algunas otras naciones, en los que la regla es inversa.

[58] Referencias a la conveniencia de emplear estrategias puras en el *Oráculo*, véanse, entre otros, los aforismos: 71 "No ser desigual, de proceder anómalo" (Gracián 2000: 142) o 135, "No tenga espíritu de contradicción" (Op. cit. 175).

[59] Referencias a la conveniencia de emplear estrategias mixtas en el *Oráculo*, véanse, entre otros, el aforismo 13 "Obrar de intención, ya segunda, ya primera", aforismo en el que concatena la suspensión, la sorpresa, el manejo del tiempo, el ardid y la decepción, si bien empleados, con un resultado estratégico óptimo (Gracián 2000: 107). También el 217 "No se ha de querer ni aborrecer para siempre", que denota la inevitable alteración de estrategias en el tiempo a largo plazo. Estrategia mixta que se ejecutará cuando, de entre todas las estrategias dominantes el pago medio máximo que se puede obtener lo es en función de una pauta proporcional de empleo de dos o más estrategias, una vez eliminadas las dominadas. Se emplea en casos en los que no es posible definir un valor del juego constante, e incluso en casos en los que se intenta romper el circuito pautado de estrategias del oponente por cambios de actitud o por otros motivos contextuales:

> Confiar de los amigos hoy como enemigos mañana (Op. cit. 221).

[60] Un ejemplo literario lo constituye el comportamiento de Lázaro con su amo el Ciego, tanto con el cántaro de vino horadado como con la ingesta de uvas. En este último caso, Lázaro, amparado en la ceguera del otro jugador, cambia su estrategia cuando observa que el Ciego altera la suya

1.2. ESTRATEGIA. ACEPCIONES Y APLICACIONES

En el ámbito de la docencia militar, la ciencia o el arte de la Estrategia, en términos generales, se define como el empleo de todos los medios precisos para alcanzar un amplio objetivo dilatado en el tiempo.

1.2.1. Estrategia en relación con las Matemáticas y la Literatura.

El *DRAE* contiene dos acepciones. La primera de ellas lleva al término "estrategia" al ámbito particular de las armas:

> **1.** f. Arte de dirigir las operaciones militares.

La segunda acepción generaliza la aplicación del término y lo hace extensivo a la gestión de cualquier asunto.

> **2.** f. Arte, traza para dirigir un asunto.

Incluye el *DRAE*, además, una tercera acepción que vincula el término "estrategia" a las Matemáticas.

> **3.** f. *Mat.* En un proceso regulable[61], conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

Las tres opciones se relacionan a través del término al que hacen referencia, de modo que la Estrategia como ciencia se encuentra con las ciencias Matemáticas a través de la dirección de asuntos o procesos orientados a la obtención de

y pasa a comer de dos en dos, caso claro de retribución o *TFT*. Lázaro decide entonces dominar el juego, maximizar sus pagos e ingerir uvas de tres en tres. Es en este momento cuando el Ciego, más racional de lo que Lázaro desearía, descubre su estrategia porque él mismo había roto las reglas (ley o acuerdo asociativo entre ambos basado en comer las uvas de una en una) y Lázaro callaba.

[61] No habrá pautas o algoritmos sin reglas del juego (comunes) y del jugador (credo o vínculo personal con una ley o uso), reglas contables y morales, físicas y metafísicas. Incluso la guerra en su absurdo plantea reglas que la enmarquen o contengan. No se confunda la regla con un presupuesto moral limitativo de la competición. La "ley del más fuerte" es regla, también.

resultados óptimos, en especial si se considera que a lo largo de la línea temporal de ejecución de una estrategia determinada, ya sea para resolver un problema matemático, para llevar a cabo una campaña militar o para redactar un texto, se pueden pautar y obtener resultados cuantificables a fin de determinar cuál es la estrategia óptima de entre varias posibles.

Se observa, por otra parte que la Literatura es:

> **1.** f. Arte que emplea como medio de expresión una lengua.

Y que las Matemáticas son:

> **1.** f. Ciencia deductiva que estudia las propiedades de los entes abstractos, como números, figuras geométricas o símbolos, y sus relaciones[62].

Continúa el *DRAE* refiriéndose a las Matemáticas aplicadas como al estudio de la cantidad considerada en relación con ciertos fenómenos físicos, y a las Matemáticas puras como el estudio de la cantidad considerada en abstracto.

La Estrategia es el arte de la toma de decisiones ante los hechos del mundo que nos rodea en virtud de la relevancia de estos hechos, de la probabilidad de que sucedan y de la frecuencia observada de estos sucesos[63]. Para un sistema dado,

[62] Este ámbito relacional se llevará, entonces, a la estructura relacional del texto a través del corpus verbal elegido para cada personaje en la ejecución de estrategias.

[63] La Heurística es, según el *DRAE*, una técnica de indagación o descubrimiento. Una de sus acepciones la define como una manera de buscar la solución de un problema mediante métodos no rigurosos, como por tanteo o reglas empíricas. Sobre esta definición se edifica el concepto de disponibilidad o *availability* (referido en este caso a procesos propios de la psicología cognitiva) que desarrolla este concepto a la hora de abordar procesos de cálculo de frecuencia y probabilidad ante una elección sobrevenida. Cuando un tipo de objetos más comunes que otros y sucesos asociados a éstos se presentan frecuentemente en nuestro entorno, desarrollamos mecanismos asociativos que nos permiten inducir razonamientos o deducir inferencias desde premisas asociadas a esa disponibilidad, en un tiempo menor. Si las causas que originan esta asociación de sujeto y suceso son frecuentes (procesos de generación repetitivos, como que el mercado de valores ascienda en los meses de agosto o el mercado de empleo español sea estacional, extremos que sí se pueden cuantificar año tras año) se logra el mismo efecto reductor de demoras en nuestros actos por connotación, lográndose así mayor eficiencia en cada una de las iteraciones del jugador en la secuencia. Por lo anterior, la recepción de un texto tiene efectos más o menos inmediatos en nuestros actos, aunque solo sea en términos de alterar en un sentido u otro la voluntad del individuo a la hora de resolver el problema planteado durante ese análisis y esto por reducción a conclusiones sencillas, y por eso se estereotipa socialmente a cada personaje. La limitación de esos estereotipos contextuales en lo referente a probabilidad y

se hará necesario observar cuándo cada actor emprende acciones y con qué probabilidad y frecuencia.

Si en esa toma de decisiones se deben ponderar aciertos o yerros y si se deben llevar esos éxitos y fracasos a textos que expresen coalición o desafío pues no se compite en soledad, es obvia la vinculación interdisciplinar que se encontrará entre estas tres ciencias, artes y disciplinas a la hora de acometer un juego, empresa, decisión o hito vital que posea componentes de índole racional-deductivo.

1.2.2. Sistemas

Según el *DRAE*:

> **1.** m. Conjunto de reglas o principios sobre una materia racionalmente enlazados entre sí.
>
> **2.** m. Conjunto de cosas que relacionadas entre sí ordenadamente contribuyen a determinado objeto

La cuarta entrada, sin embargo, contempla la definición de "sistema" incluyendo elementos en oposición. Véase cómo se refiere en particular al sistema que forma una lengua. Es de esperar que, por esa dinámica interna de elementos que adquieren valor relativo por aplicación de las reglas combinatorias que rijan, se produzcan cambios continuos:

> **4.** m. Conjunto estructurado de unidades relacionadas entre sí que se definen por oposición; p. ej., la lengua o los distintos componentes de la descripción lingüística.

---

frecuencia nace de la necesidad de escapar del abuso del razonamiento inductivo, y por ello de la ambigüedad y de la confusión:

> *"We propose that when faced with the difficult task of judging probability or frequency, people employ a limited number of heuristics which reduce these judgements to simpler ones"* (Tversky and Kahneman 1973: 163).

1.2.3. Nomenclatura de los componentes de un sistema

Un ejemplo de un sistema simple es el juego de billar: una mesa, tres bolas (dos blancas y una roja) y los jugadores, armados de palos de billar y habilidad (actores)[64]. Por oposición cinética inducida, se desea (y es valor del juego según la regla predeterminada) que, mediante la acción que imprime el jugador con el palo, se genere el efecto de que las bolas impacten en un cierto orden, secuencia y número de impactos (carambola). De este modo se completa la dinámica para que los jugadores acumulen puntos (pagos[65]) y obtengan la victoria (objetivo, meta o situación final deseada) en el juego de billar en curso, al que sirve de dominio físico único, dicho sistema de mesa, bolas, palos y reglas.

Dependiendo del rival, de su escuela y estilo su supuesta habilidad, de la calidad de palos, del diseño de la mesa y del material con el que se confeccionaron las bolas, del apoyo del auditorio y de la apuesta en juego, en las sucesivas partidas cada jugador establecerá una estrategia o curso de acción (*CoA* o *Course of Action*)[66] que hará más o menos explícito a lo largo de sus acciones, a través de

[64] Se entiende por actor aquél que tiene voluntad propia y capacidad de influir en el sistema en el que está presente. Nótese la referencia a los sistemas y sus elementos en oposición:

> *Each actor has its own interests and acts in pursuit of those interests in accordance with their capabilities and motivation.* These actors can be viewed as systems, comprised of different elements that interact *in accordance with their attributes with other systems to influence their behaviour in pursuit of their interests. Their actions will also create effects that may have other consequences.* (*COPD* 2013: 2-6)

[65] En un entorno reglado en el que norma y resultado se asumen por cada jugador, los pagos son *envy free* o libres de envidia, de modo que permiten el equilibrio. Un pago sustentado en la envidia del contrario (expresada en forma de coctel de emociones explícitas e implícitas) induce falta de equilibrio, lo que alargará la secuencia de juego y redunda en la falta de eficiencia del pago obtenido.

[66] En el planeamiento operacional aparece esta figura como criterio de validez a la hora de evaluar un posible esquema de acción (*Course Of Action, CoA*) edificado sobre el deseo propio y que se pueda adoptar ante una sucesión de acciones que se sospeche que pueda ser ejecutada por el enemigo (prescindiendo de gradientes evolutivos en las estrategias o de cambios de actitud significativos en la apetencia por los pagos que muestren ambos jugadores, más propios de la dinámica y la condición de cada juego). Es asumir la historia del conflicto a futuros, la confección de un modelo creíble de lo que va a suceder, basado fundamentalmente en indicadores (un modo de *signaling*, al fin y al cabo) que el sistema complejo de cada conflicto provea. Un *Course Of Action* se puede definir como una propuesta de argumento ante los argumentos propios de un competidor para que la historia arroje el final deseado. Se desarrollan durante el planeamiento como una idea abreviada de la sucesión de acciones que crearán los efectos deseados:

sus enunciados y de sus técnicas o cultura de *signaling*[67]. El diseño de una línea [curso] de acción en el ámbito de estrategias complejas es sumamente complicado (Davis 1998: 58), por lo que será inevitable simplificarlas, en el entendimiento que no es posible reducir a axiomas algebraicos sencillos la evolución de una estrategia compleja, y menos su expresión textual a lo largo de un argumento.

La **línea de operación** es otro término. En el camino (argumental en la narración) se puede llegar al objetivo en ámbitos paralelos. Un argumento hábilmente confeccionado, o un plan, contará con acciones y efectos encadenados en líneas temáticas o por dominios, y todas ellas concurrentes con el final deseado y coherente.

1.2.4. Dinámica de un sistema

Tómese ahora un sistema complejo, como una ciudad, un acuario, un casino o una red de datos asociada a la actividad económica de, por ejemplo, una región. En dicho sistema o conjunto, por la naturaleza de los elementos en él presentes y por las diferentes categorizaciones que de estos elementos se hagan, se encontrarán parcelas del léxico[68] vinculadas en mayor o menor medida a las

> *In the form of a main idea, illustrated by a sketch and a brief outline of the sequence of main actions by different forces, to outline how they will create the effects and required decisive condition* (*COPD* 2013: 4-67).

[67] El *signaling* o la exteriorización mediante el signo de la intención (estrategia adoptada) de los individuos se encuentra estrechamente relacionado con el presente estudio por las emociones que denota. El *signaling* de un jugador es condición necesaria en varios juegos de naipes, por ejemplo, como el mus o el póker. En la naturaleza, y prácticamente en cada sistema, cada jugador marcará su estrategia con palabras, colores olores, sonidos u otros elementos de señalización de su estrategia elegida, y el estudio de la intensidad determinará el umbral de necesidad [de utilidad] que esa partida implica. Se podría definir el *signaling*, entonces, como la envolvente sensorial perceptible de la estrategia adoptada, gestos, objetos o sonidos que se emplean para refuerzo estratégico ante los otros jugadores al tratar de maximizar los pagos. Los juegos asociados al *signaling* se componen de un remitente, que es quien origina la señal asociada a su estrategia, y un receptor, que la interpreta antes de decidir la suya. La particularidad es el "precio" del *signaling*. Este puede ser gratuito o muy costoso. La ausencia de *signaling* por discreción es también *signaling* de apoyo a una estrategia, al esconder la baza propia.

[68] Léxico fundamentalmente verbal, por cuanto las estrategias implican algún tipo de acción asociada como condición necesaria en su fase de ejecución en lo referente a *performances* y a sus medidas, esto es, al intento de llevar esquemas no cuantificables desde el cálculo al ámbito del álgebra relacional, y así poder ordenarlos. Al hablar de interdisciplinariedad y estrategia, al

realidades del sistema descrito. En este sentido se pueden también discriminar géneros y subgéneros en la Literatura. Un texto en aura sublime contendrá así un léxico elevado obligado por el registro deseado por el autor y esperado por el receptor de ese texto.

Las estrategias complejas (por líneas estratégicas) presentes en ese sistema siguen un esquema temporal. Cada línea estratégica representa la actividad de los individuos (actores) presentes en los dominios[69] o ámbitos de ese sistema.

existir la necesidad de sistemas de significación que se adapten a procesos esclavos de unos objetivos y en los que existe una oposición física evidente, el lenguaje se supedita a la acción y flexiona. Un sistema complejo podría ser, por ejemplo, la aeronáutica. Uno de sus géneros de expresión lo supondría la lírica ya mencionada de Richard Bach cuando habla del vuelo como objeto poético y en términos elevados. Otro de ellos, los textos técnicos o doctrinales asociados a la aviación militar. Entre ellos y en el dominio de la operación de aeronaves militares en combate se ha desarrollado así una lengua propia, o metalenguaje que se recoge en la publicación *APP* 7. En ella se reducen enunciados complejos a nombres o verbos, reducción necesaria por la compresión del tiempo de la acción debida a la velocidad de las plataformas aéreas modernas. Cada uno de estos nombres o expresiones a nivel proposición y alegóricos a un elemento de la realidad reconocible y asociable a la realidad vivida en la acción militar en el aire, genera momentos impresivos de alto rendimiento en el locutario y un efecto en la operación de la aeronave a los dos o tres segundos de la recepción. Así, dentro de la taxonomía de disciplinas y de discursos asociados a cada una y asociativos de todas ellas, el *APP* 7 sería una lengua derivada de la necesidad operativa y no de la reflexión filosófica o de la confección de una poética *ad hoc,* que ilustrase sobre como componer discursos en el aire. Este código asociado a la aeronáutica militar occidental se ha extendido incluso a la lírica. Dos pilotos norteamericanos fundaron una banda de música, cuyas letras incorporaron muchas de estas expresiones. Títulos como *Two is blind* (*2's blind* en el CD original), *Going in for Guns* o *Boots on the Ground* incorporan el léxico técnico militar y a veces el específico del *APP 7* como elemento integrante de su producción, disponible en http://www.dosgringosrocks.com/. Es notorio que estos nombres o sintagmas (*bandit, hostile, bingo, commit, pump* y muchas otras Unidades de Significación Especializada) que se emplean incluso en el lenguaje coloquial de otros ámbitos técnicos y sociales, en especial en los Estados Unidos por contribución del cine bélico en versión original, se encuentran en el corazón del diagrama propuesto por Mercè Lorente (2000) para explicar la distribución verbal en los textos especializados. En este mismo sentido se manifiesta Munteanu en referencia a la actividad verbal, y entiéndase cómo esa actividad se manifiesta en acciones y, por tanto, se categoriza como sucesión de acciones en búsqueda de una finalidad aunque el término "actividad verbal" se refiera más concretamente a la comunicación con intención de resultado, y no al empleo de un corpus verbal como semántica de las acciones que a ese resultado conducen, aunque se puede entender de ese modo en relación con los *CoA* planteados anteriormente:

> La comunicación es una actividad verbal (…) son los procesos mediante los cuales se trata de conseguir un determinado medio utilizando los medios del lenguaje hablado o escrito. Implícitamente reconocemos que el emisor del texto a la hora de realizarlo debe tener una finalidad (…) Por tanto la actividad verbal tiene que ser considerada como una manifestación específica de la teoría general de la actividad más general (Munteanu 2007: 10).

[69] Clave para entender el estudio que se emprende es el concepto de "dominio", por cuanto un actor real o de ficción en un sistema complejo dado, se puede mover en varios dominios, como una nación, una ciudad, la guerra, el dominio del conocimiento de un arte u otros vinculados al "ámbito real o imaginario de una actividad" (*DRAE* en su quinta entrada) o, en la sexta, al "orden

Un ejemplo. En el acuario, en los dominios de la alimentación, de la reproducción o del territorio geográfico dominado, por ejemplo, las líneas estratégicas de cada especie basan su eficiencia en los efectos creados dentro de ese entorno específico, en el que existirá un contexto de abundancia, carencia, luz, oscuridad u otros factores (variables) que faciliten o dificulten la consecución de los objetivos de cada espécimen. Así los actores, individuos o grupos, se relacionan, se asocian o compiten[70] en cada dominio para satisfacer esos objetivos a base

determinado de materias y conocimientos" o un sistema en el sentido que se ha expuesto, amplio en su realidad física y su concepto. Los dominios son en cualquier caso, una convención similar a los géneros, pero por acción o concepto. La acepción más extendida en el planeamiento militar es la que implica a diferentes ámbitos de la acción, y la división más clásica es el dominio de la información separado del de las acciones cinéticas, esto es, se habla y se combate en dominios distintos pero en aplicación de la misma estrategia, con los mismos fines. De este modo y desde el punto de vista genérico, un mismo protagonista actor (el Cid) se mueve también en varios dominios genérico-temporales, y cada uno de esos momentos de la historia influencia prejuicios cruzados entre otros personajes. Desde el *Carmen Campidoctis* hasta el *Cid* de Corneille o el de Guillén de Castro, poemas, épica o teatro alternan personajes legendarios, realistas o grotesco-románticos, realidad superpuesta al dominio de la fantasía (por creación literaria sobre mitos) o al revés (por ficción sobre Historia). El estudio de los dominios en la *COPD* los vincula al entorno de un actor y sus recursos, haciendo hincapié en las influencias cruzadas entre dichos dominios que plantea la intertextualidad, lo que se estudia también desde la existencia de daños colaterales o potenciales beneficios que para cada actor tienen sus antecedentes en otros movimientos, generaciones o géneros en cuanto a distorsiones tipológicas que dicho actor arrastre como prejuicio.

> *Different actors have their own internal dynamics (…) or even crossing several domains is possible to understand actors and resources that are linked as a system or a system of systems (…) Creating effects in one domain often influence conditions in another domain, in others systems or in its system elements* (*COPD* 2013: 2-7).

Un ejemplo claro de dominios conceptuales paralelos en cuanto que comparten magistralmente un texto coherente y concordante, son el de la locura y fantasía de don Quijote y el de la ingeniosa realidad que le rodea y que expresa. Un tercer dominio sería el de la estupidez de Sancho, dominio paralelo al de la realidad de su señor, pero sin seso. El "concertado disparate" es el magistral sistema complejo de la obra de Cervantes y expresión del cruce de caminos de los dominios de la locura y de la cordura y de los efectos creados en ambos por la acción de cada personaje. Su expresión futura en el tiempo, el "quijotismo" como estereotipo.

[70] Un ejemplo más: de asociación en el dominio físico y en el metafísico, esto es, una estrategia en dos líneas de acción, si se quiere. El cristianismo, por ejemplo, se trata por los teóricos de los juegos como doctrina simbiótica, como estrategia asociativa integral permitiría, a través de sus textos, personajes y las pautas asociativas que ilustra de manera doctrinal, no solo la convivencia de los individuos, sino la salvación de cada uno de ellos, la inmortalidad del alma en armonía con el Dios inspirador. De igual manera o con el mismo esquema aborda Brockman el problema de la ausencia de asociacionismo biológico que se resuelve, citando a Dawkins (Brockman 2000: 82) a través del carácter humano impreso en el individuo por la educación. Es Dawkins quien reduce biológicamente el concepto de inmortalidad al interés o instinto genético (ambas voluntades explican su aproximación biológica a este concepto) del padre en proteger al hijo, que metafóricamente se corresponde con el legado cristiano en la relación paterno-filial del hombre con Dios. El legado genético como información y materia transmitida hace inmortal al individuo, que porta trazas de sus antepasados y que las transmitirá a su estirpe. Se podría incorporar la noción biológica de Dawkins (et al. en Brockman 1998: 69-88) sobre el fenotipo extendido al autor y su protagonista, esto es, interpretar que el autor es el gen y el protagonista el cuerpo

de efectos creados por sus acciones[71]. Incluso pueden aliarse y competir de manera simultánea en diferentes dominios[72].

El fin de este esquema es un retorno a una estabilidad coherente. La regla determina opciones de retorno a la estabilidad para evitar derivas hacia el caos, a no ser que sea este el fin perseguido por la estrategia del mismo nombre y en

desarrollado, el ente físico que sirve de soporte y armazón a esa estructura genética, pero ello conllevaría recurrir a un reduccionismo teórico meramente estético. Valdría, no obstante, como alegoría para explicar cómo el Jesucristo literario o cinematográfico es la recreación física en un personaje de un autor legión cuyo ADN es la creencia común. En cualquier caso, es notoria la presencia de asociacionismo, competición y evasión del sistema o neutralidad en éste (tercera y última opción estratégica) en la doctrina mentada. Las figuras de Satán (claro competidor por sus opciones alternativas en cuanto a pagos y beneficios) y de actores (por cuanto tienen capacidad de influir y voluntad propia, se recuerda) indiferentes al conflicto (Poncio Pilatos es un buen ejemplo de estrategia de neutralidad conveniente) así lo demuestran. En relación a la teoría de juegos y el asociacionismo simbiótico o competitivo desde nivel bacteriano a distintas especies y, en particular asociados a la especie humana, véase Davis (1998: 156-160).

[71] El caso más relevante de análisis de un sistema dinámico de actores, por similitud con la línea argumental de una narración, es el análisis que se hace de redes terroristas, en particular aquellas redes cuyas acciones se encuadran en categorías muy específicas, caso de las redes terroristas que articulan sus acciones hostiles a través del empleo de artefactos explosivos improvisados, o redes cuyas estructuras de apoyo corren en paralelo a otras, como es el caso de aquellas con estructuras de financiación que permiten su federación en ese ámbito. La segmentación de sus dominios se lleva a cabo a partir del corpus relacional que presentan, esto es, relaciones afectivas, económicas, informativas u otras. El perfil relacional de cada nodo de la red (actor) se pauta a través de un algoritmo de relevancia o centralidad, según su posición y/o jerarquía en la red. A partir de ahí, se analiza la inmediatez o itinerancia de la causa-efecto (desde la pertinencia de consideración o no de evidencias relevantes según el criterio de Wigmore, esto es, circunstancialidad de pruebas, calidad de los testimonios u otras que puedan probar relaciones causa-efecto complejas), la inferencia de Bayes, que determina aumentos de probabilidad de hechos futuros sobre pautas observadas de determinadas evidencias (contribuyentes a la forja de heurísticas de cada individuo y de uso profuso en el uso de programas de detección de tendencias de consumo) y un análisis sentimental que pondere relaciones al alza o a la baja según se pueda polarizar cada una de ellas. Cada nodo se asocia, entonces, a un ámbito o dominio de actividad (de ahí el papel central de las acciones y, por tanto, de los verbos en este trabajo y en aquellos asimilables por materia de estudio) y la aplicación del algoritmo elegido permitirá jerarquizar nodos de esa red en particular. El objeto de este trabajo, sin embargo, es jerarquizar pagos u objetivos, más orientado a la “Sociología organizativa” que se desprende del estudio de redes terroristas y que determina el criterio jerárquico o transitivo que sigue una red insurgente para determinar objetivos en relación con su pago deseado (Cruz Moro, 2012). Al elegir a un personaje, a un actor como nodo central del estudio literario, se simplifica el establecimiento de jerarquías de nodos en la red, pues el héroe literario será central en su epopeya.

[72] Aliarse en la defensa de un territorio (dominio territorio, actor especie compite con especies o individuos ajenos) o competir por una hembra (dominio reproducción, actores individuales compiten entre sí para asociarse a la hembra).

una fase determinada de un plan. La vuelta del sistema a su nivel de estabilidad más clásica en la narrativa es el final feliz.

1.2.5. El código de un sistema

El código empleado, principalmente una lengua común, es un dominio en sí en cuanto que hablar esa lengua es una actividad y la propia lengua puede ser objeto de estrategias. Sirva este punto de introducción a la importancia de las reglas de un juego, que se analiza más en profundidad con posterioridad.

En una lengua, si no hay un nivel de competencia lo suficientemente elevado entre locutor y locutario[73], no habrá puesta en común, y por tanto no habrá entendimiento, negociación o beneficio mutuo (reto estratégico ganar-ganar con un aliado), y sí desconfianza[74] y conflicto (reto estratégico ganar-perder). La

[73] El problema de la competencia lingüística o sígnica del locutario es vital. En escenarios de comunicación ligados al analfabetismo y a estrategias de enseñanza con fines determinados, al no ser posible la lectura del pensamiento del líder o su distribución como texto escrito por incapacidad de editarlos, la música se ha revelado como un medio muy extendido para la transmisión de consignas. Los cantos y los himnos, ligados a la *Poética* aristotélica en virtud de la solemnidad de cada ocasión y en relación con cada composición, han pasado a ser básicos de cada liturgia, ya sea religiosa, social, educativa (caso de las primeras letras en la escuela, frecuentemente musicalizadas) o política. En la Hispanoamérica revolucionaria, el culto musical a la naturaleza de cada nación y a sus héroes, es moneda común en la inspiración de las masas, e incluso detalles nimios pertenecientes a lo puramente táctico, como las instrucciones para la carga de la munición, se han musicalizado a fin de instruir a los guerrilleros analfabetos. Se escribe esta nota en la fecha de la muerte de Hugo Chávez. Su modulación del lenguaje, su liturgia mediática musicalizada e interpretada y su uso de la televisión para difundir su discurso le llevó a cautivar a mayorías electorales, lo que explica una estrategia dominante basada mayoritariamente en el texto solemne y ceremonial llevado por la televisión a la masa humilde.

[74] Es el planteamiento del dilema del prisionero (Nash en Davis, 1998) planteado anteriormente con respecto a la ausencia de comunicación como germen de potencial conflicto, y ahora en parámetros lingüísticos. La ausencia de comunicación motivada por el aislamiento, ya sea físico o de código, empuja al individuo a la decisión egoísta. Dos reos que deben elegir entre la colaboración o la delación mutua acabarán delatándose entre sí como opción más probable, y esto a consecuencia de que, en una situación de incomunicación, el beneficio propio es racional. Delatar al contrario rompiendo el acuerdo previo es un intento desconfiado de lograr la recompensa a costa de la ruina del no presente. Esta actitud racional y no cooperativa motivada por la incomunicación, se explica científicamente por la teoría de juegos. En ella, cada jugador intenta lograr el máximo beneficio propio sin tener en cuenta los acuerdos previos (por ejemplo una ley) con otros jugadores y en caso de que esa estrategia no cooperativa se imponga en la voluntad de todos los jugadores, se produce un equilibrio de Nash en el que todos salen perjudicados. En el caso del lenguaje, podemos adaptar el enunciado del modo siguiente: si una conversación o acto comunicativo tiene un único equilibrio de Nash y los hablantes son completamente racionales, dichos hablantes orientarán su discurso a las estrategias que forman parte del equilibrio, incluyendo la destrucción mutua como estrategia racional de supervivencia, especialmente si se pondera el efecto catártico de un texto trágico orientado a exaltar las pasiones del espectador en su representación. A raíz de esta afirmación es fácil deducir que la incomunicación es, en el sentido alegórico del ejemplo, origen matemático del conflicto en el

estrategia de un actor nación (o de los dos actores de una pareja) que aspire a emplear sus recursos de poder con una mínima sinergia, necesita del código compartido e idealmente exclusivo para alcanzar sus objetivos estratégicos[75].

Este concepto es igual de válido en el plano individual. Un estratega en el contexto lingüístico pretenderá, a través de su producción textual, hablada o escrita, conseguir un amplio objetivo. El código (relacionado hasta cierto punto

dilema planteado por Nash. También es el origen de la muerte de Romeo y Julieta en la obra del mismo nombre, muertos ambos por la incapacidad material de comunicarse sus estrategias recíprocas.

[75] Se ha introducido con anterioridad el peso de ciertos modelos como ejemplos comunes de estrategias evolutivas. Es cuanto menos llamativa la analogía existente entre los modelos estratégicos clásicos estudiados por la teoría de la estrategia y los generados por diferentes teorías evolucionistas en la Biogenética. En particular aquellos que contemplan cada organismo como una máquina de supervivencia. Sin perder de vista las múltiples prevenciones que se han hecho sobre el empleo de teorías que desde la biología y la genética explican otros procesos combinatorios o adaptativos a través de mutaciones, o sin ignorar otros avisos en el sentido de filtrar matemáticamente otras disciplinas de manera especulativa (Lynn Margulis en Brockman 2000: 123) y esclavizar fenómenos científicos a explicaciones vinculadas a la Economía como ciencia, la evolución sustentada por las estrategias presentes en la genética es una carrera competitiva para defender la vida del organismo propio y de los vinculados-asociados. Con respecto a la simbiosis vinculada a códigos compartidos, objeto de este comentario a pie de página, afirma Lynn Margulis que:

> "La simbiosis no tiene nada que ver con costes y beneficios. El economicismo ha pervertido la ciencia con odiosas analogías (…) Lo que se debate es la importancia de la simbio-génesis como fuente principal del cambio evolutivo. Yo defiendo que la simbio-génesis es el resultado de una convivencia a largo plazo, especialmente entre microbios, y que es la principal fuente de innovación evolutiva el todos los linajes de organismos superiores no bacterianos" (Margulis en Brockman 2000: 71).

Esta reflexión explicaría el amor maternal, por ejemplo, existente en el verso del Soneto XIV de Garcilaso en el tema heredado de Petrarca y March cuando menciona a la madre que "aplaca el llanto y dobla el accidente", madre simbiótica que pierde de vista los beneficios por no soportar el coste del dolor filial. La convivencia "a largo plazo" crea vínculos de código, genético en este caso, por la proximidad y la herencia genética de años y años de este contacto útil. Así otro biólogo evolucionista, Richard Dawkins, establece analogías simbióticas entre códigos metafísicos asociativos, como ciertas religiones o costumbres sociales, y modelos simbióticos evolutivos que se encuentran en la naturaleza. Sin perjuicio del más que merecido prestigio de Dawkins, cuadrar el círculo del cristianismo y de la evolución a nivel bacteriano ha sido relacionado con el fundamentalismo cristiano en muchas ocasiones y por plumas autorizadas. Existen multitud de trabajos sobre la conexión en los que se trata la naturaleza cognitiva del lenguaje, su replicación genética y la determinación social del protocolo de comunicación entre individuos de tradición textual similar, o especies en las que se ha encontrado un esquema genómico relacionado con el *signaling* empleado en su rutina social (a este respecto resaltar los trabajos del Dr. López-Otín, catedrático de Bioquímica y Biología molecular en la Universidad de Oviedo, o especialmente la publicación en *Nature* (2010) por Wesley C. Warren de sus trabajos sobre el pinzón cebra, en cuanto a modelos de comunicación con reflejo tanto en los genes de la especie como en el comportamiento colectivo de sus colonias) para ilustrar la anterior afirmación. La enseñanza es que las desigualdades y similitudes entre individuos o sociedades en cuanto a la replicación lingüística de su consciencia y de la de su comunidad, son ingrediente estratégico-simbiótico de los actores similares de ese sistema complejo.

con la regla asociativa o competitiva del juego) será la normalización necesaria para que esas acciones y efectos sean viables.

1.2.6. Acciones y efectos en un sistema

Todas estas mecánicas asociativas o competitivas se plasman en el denominado "diagrama de sistema", o mapa conceptual que permite realizar un corte transversal y determinar un esquema evolutivo de las acciones entre los diferentes actores con respecto a un producto final (*output*), que en el caso de los juegos será el pago al que se opta.

Actores, relaciones y variables se descomponen, ponderan y estudian en busca de dinámicas y acciones susceptibles de ser pautadas. Al respecto de estas acciones, existirá un axioma racional básico de esquema factor-deducción-conclusión que se sustanciará en cada acción, o no, si cada conclusión que la provoque es relevante.

La cadena de eventos que se determina en el diagrama de actores construirá, dibujará un argumento. La cadena de acciones, una estrategia visible en las preferencias del actor mostradas en esquema acción-efecto. Hasta aquí se puede observar una mecánica similar a la estructura del comentario tradicional de un texto. Se establecen correspondencias entre los distintos elementos de cada conjunto y se valoran en cuanto a los efectos que crean al respecto del impacto estratégico logrado.

Los efectos causados en el sistema por la acción de los diversos actores junto con las situaciones contextuales ajenas a ellos, funcionan como variables independientes, es decir, no están bajo el control pleno del actor que los provoca con sus acciones o con su presencia. Las acciones[76], por el contrario, son

[76] Existe doctrina sintáctica sobre los correlatos sintácticos de acciones y efectos La *COPD* establece cómo las acciones planeadas deben escribirse en infinitivo, y los efectos deseados en pretérito perfecto. La acción perfeccionada es el objeto del deseo y de la voluntad de ejecución a fin de obtener los objetos que conforman los pagos. Los esquemas más habituales, para un sistema dado y un problema estratégico por oposición de actores, se pueden expresar en forma de elección en cualquier formato: coordinación adversativa o disyuntiva, o también como subordinación adverbial causal. En la estrategia existirá, por tanto, una acción verbal que llevará aparejado un efecto como expresión de consecuencia en cualquier esquema sintáctico

variables dependientes del actor que las planea y ejecuta. La acción de escribir un drama o una tragedia efectuada por un autor-actor estratégico, busca el efecto catártico asociado al texto dramático. La personalidad o la capacidad dramática del actor que la representa en el escenario, puede modular o graduar hasta cierto punto esa catarsis a conveniencia. Sin banalizar con el ejemplo, se podría cuantificar el efecto catártico de los conciertos (acción) de los *Beatles* por la ratio de desmayos (efecto) entre sus seguidores con respecto al volumen de asistentes, o por el volumen de aplausos medido en decibelios, por ejemplo.

1.2.7. Cuantificación de acciones y efectos.

Por lo anterior y en cuanto a las acciones ejecutadas según una pauta estratégica y a la lectura matemática de éstas, la acepción tercera del vocablo "estrategia" en el *DRAE* es la piedra angular de su vinculación. Es la expresión, por tanto, de cómo la Estrategia moderna, basada en rasgos formales de la ciencia Matemática, desarrolla herramientas de cuantificación[77] para validar una

(subordinación adverbial u otros). La opción de jerarquizar los efectos en determinados esquemas sintácticos no es recomendable, ya que puede ocasionar que esta recurrencia limite la búsqueda de pautas estratégicas en el personaje, al no existir la posibilidad de interpretar otras estructuras no contempladas pero que puedan sugerir otro tipo de aproximación a la estrategia en curso o, por el contrario, que estructuras similares desvirtúen la pauta a causa, por ejemplo, de la función poética. No es lo mismo "matar cuando se hizo de noche" que "matar cuando se hizo de noche en el corazón del asesino" o que "la noche a su llegada le obligo a matar". La inferencia estratégica es distinta ante un mismo umbral verbal, ya que, aunque la acción de matar es constante, cambian sujeto y contexto. Obviamente la pauta estratégica cambia también.

[77] Existen dos elementos de la dinámica de un sistema, acciones y efectos, en los que es necesario recurrir a la cuantificación para valorar los progresos de una estrategia. Téngase en cuenta que este proceso estratégico se compone de una o varias líneas encadenadas de causas y efectos, líneas simultáneas o no. A la acción propia le sigue un efecto, tras el cual se estará listo para una nueva acción en la misma línea o en otra paralela y concurrente en la situación final deseada, a la que se llega tras alcanzar los objetivos propios. El procedimiento de medida se lleva a cabo a través de medidas de efectividad y medidas de actuación. Las medidas de efectividad (*Measures of Effectiveness,* también denominadas *MoE* en la *COPD*) se conciben para las consecuencias parciales de la estrategia empleada, esto es, los efectos que se logran en las distintas líneas de operación, en el intervalo de tiempo, en el gradiente de cambio y localizadas en un espacio físico o cultural. El resultado de estas medidas, que deberá medirse en términos relativos a un umbral satisfactorio para quien las establece con respecto a su objetivo final, no depende de su voluntad, sino del impacto que se ha creado en el sistema con esas acciones:

> *A Measure of Effectiveness is defined as a metric used to measure a current system state. The MOE will help answer the question "Are we on track to achieve the intended new system state within the planned timescale?" This may require multiple MoE per intended system state to fully capture the*

estrategia a través de los efectos que durante su ejecución se persiguen, herramientas que sirven a la hora de analizar cómo reducir a valores tangibles acciones, efectos y grado de consecución de objetivos y para descifrar las posiciones de dominancia y las pautas de juego de cada actor[78], de modo que se advierta el esquema jerárquico de sus preferencias.

Sería fantástico poder desarticular un texto como si de un conjunto de números naturales se tratase, y hallar así el mínimo común múltiplo, por ejemplo, de dos fragmentos. Obviamente esto último no es posible, pues demandaría que Matemáticas y Literatura se relacionasen a nivel de madurez *Edge*. Sin embargo,

---

changes. MOE must be repeatedly measured across time to determine changes in system states. (*COPD* 2013: 5-13)

Por otra parte, las medidas de actuación (*Measures of Performance, MoP*) son aquellas con las que el sujeto de una estrategia calibra sus acciones (verbos en infinitivo) cuantificando lo que hace en virtud del objetivo que quiere alcanzar:

A MOP is defined as a metric used to determine the accomplishment of actions. (*COPD* 2013: 5-16)

Nótese cómo en las características métricas aplicables al efecto se pueden calibrar sobre varios dominios: información, fuerza, espacio y tiempo, sin perjuicio de aquellos otros que se determinen. En este trabajo se establece la *performance* de un héroe a fin de medir la efectividad y preferencia que un conjunto o *set* de acciones similares tiene en su escala de valores o de pagos deseados. En cierto modo, aparece de nuevo la paradoja a la que se refería la introducción a este estudio. Si la medida de intangibles no es posible, la formalización debe contemplar que, al menos, las preferencias sean tangibles de algún modo, para evitar especular caprichosamente con conclusiones inexactas hijas de un método que nada aporte sobre la pura percepción humana. Tras cubrir del mismo modo los dominios de la composición de la fábula e incidiendo en la integridad de la acción también en la epopeya, Aristóteles se refiere a los efectos que la tragedia causa en el espectador, siendo obviamente catártico el efecto. Llévese este asunto al devenir de los personajes en el eje inter-personajes, y no en el eje autor-espectador, público o audiencia. Un claro ejemplo literario de lo expuesto y perteneciente a ese eje inter-personajes como componente de un sistema estratégico inscrito en la narración son los azotes de Sancho y cómo don Quijote interroga continuamente a éste con respecto a los números y potencial plazo de conclusión que arroja su actuación, proponiéndole medidas para contabilizar cuándo se logrará el efecto, esto es, que Dulcinea abandone su estado de encantamiento.

[78] Un buen esquema de narración basada en la concatenación de *MoE* y la acción resultante es el llamado *Cuento de la Lechera*, por cuanto cada acción es consecuencia de la medición o cuantificación del efecto anterior. La acción “vender la leche del cántaro” genera un efecto pecuniario positivo, que permite soñar con la nueva acción, la acción “adquirir una vaca”, y así sucesivamente, apetecible estrategia dominante (sucesión de éxitos, de estrategias puras de compraventa con incremento de patrimonio en todos los casos) que fracasa al romperse el cántaro. Asimismo, el aforismo o dicho que comienza diciendo que “por un clavo se perdió una herradura” y concluye con la pérdida de un reino, es otro ejemplo de narración concatenada por una relación de coherencia con una estrategia siempre dominada por un azar adverso (sucesión de fracasos) en cuanto a sus acciones y efectos medidos.

y hasta abordar desde la Literatura el aspecto matemático dentro de la teoría de juegos, este primer capítulo se centrará en la triple vinculación de la Estrategia y de las Matemáticas con la generación de textos literarios en sentido amplio para, con posterioridad, analizar cómo se puede abordar de manera pautada y analítica el esquema textual con el fin de obtener resultados.

Es obvio, en cualquier caso, que la ciencia de las Matemáticas comparte con el arte[79] de la Estrategia la existencia de un resultado esperado o deseado y la sistematización de los planteamientos teóricos para lograrlo, con la diferencia de la configuración del pago obtenido, que en la Estrategia, en muchos casos, no podrá ser cuantificado de por sí, sino medido a través de indicadores externos[80]. En ambos casos existen ingredientes combinatorios que empleados de manera lógica[81] permiten establecer conclusiones contrastables con el mundo real, con el mundo de los hechos físicos que percibimos, sin entrar ahora en

[79] La Estrategia como ciencia en una aproximación a la Economía, en cuanto existen tangibles operables desde el cálculo, se disipa cuando aparecen los intangibles emotivos o propios de la condición humana. A este respecto, multitud de textos, como el *Ars amatoria* de Ovidio, por ejemplo, son tratados estratégicos que combinan magnitudes que se miden de modos variados. En cuanto a la dicotomía ciencia-arte, Brams se inclina hacia el arte en cuanto al empleo de la teoría de juegos para modular un estudio literario, tal y como se defiende en este trabajo ya desde el enunciado de las limitaciones formales de la introducción:

> *Game theory, as applied to literature, is still more an art than a science* (Brams 2012: 3).

Más adelante incorpora elementos del "arte" de la estrategia, de manera literal (20) cuando en su obra *Biblical Games* (2003) refiere a Dixit y Nalebuff (2008) en cuanto a este arte y su presencia en los enfrentamientos que se desprenden de su estudio sobre personajes bíblicos en confrontación. Véase pues cómo es inviable acometer este estudio literario desde la pretensión de que la aproximación a las letras a través de los juegos pudiera ser eminentemente científica y exacta.

[80] La parábola de los talentos (Lucas 19, 11-28) es una alegoría cuantificada sobre cómo el individuo puede ejecutar una estrategia vital reducida a números, en cuanto a los pagos que su propio intelecto y capacidad de esfuerzo o sacrificio puedan proporcionarle. Se cuantifica el compromiso competitivo con respecto al intelecto o habilidad concedidos al individuo desde la regla moral cristiana.

[81] En páginas posteriores se hará necesario detenerse en definiciones que permitan entender cómo la Lógica estructura la argumentación estratégica, matemática y textual a lo largo de este estudio. Véase el ingrediente lógico-deductivo que la entrada del *DRAE* propuesta en páginas anteriores incorpora con respecto a las Matemáticas.

consideraciones de realidad o apariencia o de verdad proposicional o evidente-intuitiva que son objeto de estudio de la Fenomenología.

1.2.8. Polaridad de acciones y efectos

Una acción asociativa se puede, semánticamente, etiquetar con un signo positivo, así como una competitiva, por similitud de significado con la resta aritmética (o la división) puede marcarse con el signo "menos". Esta reducción polar en el eje es muy empleada en la cuantificación contextual de emociones en estudios y encuestas publicitarias o de intención de voto, o de cualquier otra recolección de evidencias que se pretenda axiomatizar para inferir de ellas. Estos estudios intentan por lo general analizar la percepción del individuo y cuantificar la aceptación o rechazo de un producto o candidato. Así, la jerarquía cardinal (por dirección e intensidad) de las emociones asociadas a un estímulo (que aparezca en el entorno de un objeto o de una acción) puede contribuir a sustentar[82] la ordinal de las preferencias.

Es vital observar que las Matemáticas, la Estrategia y la Literatura en cuanto a composición textual se refiere, plantean la resolución de un problema en el seno de un sistema de variables[83], tal y como se desprende de la segunda acepción

[82] Aparece aquí el cinismo: mostrar emoción adversa al pago que se desea, por encubrir quizá otra estrategia. Las emociones se deben suponer o entender como honestas para modular la jerarquía de pagos en las acciones a las que acompañan.

[83] Es también notorio observar cómo la representación gráfica del análisis de un sistema estratégico o una creación literaria narrativa, son muy similares. Estas correspondencias jerarquizadas y consecutivas en el caso de una narración, se estudian y regulan en Álgebra, al estudiar el tipo de relación entre los elementos de varios conjuntos, o incluso como sucesiones, series u otras estructuras vinculadas también a las Matemáticas. *Las mil y una noches*, formuladas matemáticamente, consistirían en una obra literaria equivalente a una serie aritmética, a la suma de cuentos de Sherezade durante ese periodo, esto es, en la serie (1,1,1,1…) que ilustra el cuento (unidad) de cada noche. Aunque no es el objeto de esta tesis el tipificar los tipos de pauta más observables en cada género o época, la representación matemática simple de la estrategia pura de Sherezade para mantenerse con vida dentro del sistema "harén del sultán" y de la regla que condena a muerte a sus amantes, sería:

$$\sum_{n=1}^{1001} n$$

del término “estrategia” como arte para dirigir. Obviamente la dirección[84] es vectorial, y por tanto el director, el estratega-hablante en el caso del estilo directo en un texto, aplicará una dirección y una intensidad a su arte. En las Matemáticas, y en especial cuando se aplican a la resolución de problemas físicos o dimensionales, esta direccionalidad y sus magnitudes son implícitas a los guarismos y esquemas de axiomas empleados, así como su posible representación.

Por lo anterior, en la Estrategia como arte de la dirección (*DRAE*), tomada como una sucesión de acciones-decisiones dirigidas a un fin en el largo plazo, la dirección e intensidad de cada una de esas acciones son las adoptadas por el director, por el estratega[85]. Si se pudiese afirmar que hay “arte por el arte” en cuanto que ese arte se desvinculase de las realidades físicas y afectase *per se* al mundo sensorial, no hay “estrategia por la estrategia”. Esta estrategia trazada se erige entonces como directora de los deseos de resultado del estratega o de quien demanda resultados de este estratega en virtud de los cálculos de relaciones políticas o de dependencia entre variables, relaciones asociativas, en este caso. En la composición textual, en particular en la literaria, el problema vectorial por dirección e intensidad se plantea en cuanto a las opciones combinatorias que se oferten en virtud de la estrategia que vista a cada personaje del texto y del *CoA* por éste elegido en reflejo de la pluma del autor.

Se puede concluir, por tanto, que en la redacción textual de un plan estratégico de acciones pautadas, ya sea en uno o en múltiples dominios incluyendo al de la ficción literaria y a los que dentro de esta el argumento pueda necesitar por razones de coherencia, existirán ingredientes lógico-deductivos por

[84] No se van a reproducir las entradas de la palabra “dirección” en el *DRAE*. Sí que observamos que el término se asocia a los conceptos de tendencia, rumbo, encaminamiento, liderazgo, cargo, domicilio y otros similares, como el mencionado concepto de *CoA* o “curso de acción”. La afirmación de que el jugador dirige el juego mediante sus acciones es obvia, pero adquiere mayor valor conceptual en el marco del texto que aquí se desarrolla. Al analizar al héroe como líder, jugador y tomador de las decisiones que se quieran ponderar, se puede abordar esta empresa configurando el texto y las actitudes de sus personajes como un sistema estratégico analizable.

[85] El estratega, estratego o *strategos*, como se denominaba en la antigua Grecia, es el elegido para desempeñar funciones directivas como general o magistrado, y se le supone versado en estrategia (*DRAE*).

concatenación de acción y efecto asociados, cuantificables según criterios de jerarquía de preferencias en las acciones de asociación o competición que proponen y también en los efectos que consiguen para un sistema determinado y que consta de actores, relaciones y variables diversas. Variables con las que se podrá axiomatizar la voluntad del personaje jugador.

Esa concatenación de la acción podrá ser también objeto de inferencias en cuanto al léxico verbal empleado en su curso. En otras palabras, el *CoA* elegido presentará un corpus verbal determinado y coherente con los objetivos.

1.3. TEXTUALIZACIÓN DE LA ESTRATEGIA

Se examina ahora el abanico de relaciones que la Estrategia, como arte, mantiene con los textos de toda índole en cuanto a presencia ponderada de asociación o competición en distinto grado, y en cuanto a preferencias deducidas de esos patrones asociativos o competitivos.

En este punto, se abordan los factores connotativos y denotativos en relación con las estrategias en el texto y con los patrones y tipologías clásicas de aproximación estratégica directa e indirecta.

En los siguientes puntos, se tratan los vínculos de los actores que protagonizan una estrategia en el texto narrativo desde los diferentes tipos de aproximación estratégica, el factor azar y:

- Las opciones en el predicado verbal.
- Las opciones en el sujeto oracional.

1.3.1. Aproximación directa e indirecta. La línea temporal

La Estrategia es un arte, el de la asociación o la competición con la vista puesta en un objetivo final que devengue la imposición de la voluntad propia sobre el contrario, del empleo de los distintos recursos materiales o intelectuales del estratega y de la táctica elegida en su uso y en cada momento. Todo ello

esclavizado a unos recursos[86], unas decisiones políticas a las que subordinarse y una línea de tiempo más o menos definida. A partir de aquí se analizan posibles estructuras textuales de la estrategia.

Ambas aproximaciones, directa e indirecta, se entienden a su vez como una tipología básica de las posibles acciones que un actor ejecuta sobre un sistema. Aunque este concepto se desarrolló pensando en líneas geográficas o secuencias militares de maniobra que incluían o no acciones cinéticas, se adapta a la presencia de pautas estratégicas en el texto según se expone a continuación.

Se podría establecer una primera relación entre la aproximación estratégica directa[87] y la redacción de un texto, en cuanto que la denotación, una afirmación

[86] Sobre los recursos textuales como estructura de una estrategia, véase en el siguiente fragmento cómo Aristóteles valora económicamente las medidas de actuación cuando considera los efectos catárticos sobre el *pathos* del espectador a la hora de influirlo a través de la compasión y el temor mediante el empleo del relato. Recuérdese como la situación de dominancia puede ser combatida o mejorada con la eficiencia en el empleo de los medios, que es lo que propone el estagirita. La cuantificación de la acción propia se desarrolla estratégica y operacionalmente en el estudio de los *"Means & Ways"* (recursos y doctrina de empleo) con respecto a los riesgos, a la situación final deseada en el conflicto, a la campaña a abordar y, por último, al estudio del equilibrio entre el deseo político-estratégico y lo ejecutable en el mundo tangible operacional-táctico, en cada uno de los dominios de acción.

> "La fábula, en efecto, debe estar constituida de tal modo que, aun sin verlos, el que oiga el desarrollo de los hechos se horrorice y se compadezca por lo que acontece, que es lo que le sucedería al que oyese la fábula de Edipo. En cambio, producir esto mediante el espectáculo es menos artístico y exige gastos" (Aristóteles 1974 [ca. 323 a.c.]: 14).

[87] En la Estrategia, el tipo de aproximación al oponente es gran parte de la clave de la resolución del conflicto entre voluntades. Las dos opciones se resumen en abordar el conflicto de manera directa (asimilada a la posición dominante), por confrontación directa contra la fuente de poder del adversario (Alejandro Magno en el asalto de Tiro al dirigir su acción directamente sobre las murallas que protegían a los sitiados) o de manera indirecta (asimilada a la posición dominada o a la aplicación por procedimiento de criterios de eficiencia, caso de la estrategia de demora y ataque a las líneas de suministros empleada por Fabio en la Segunda Guerra Púnica y expuesta con anterioridad), por aplicación de un método determinado, como puede ser el analítico-sintético a través del estudio de las relaciones causa-efecto existentes en las distintas dimensiones de una situación estratégica determinada, como sería, metafóricamente plantear la derrota del adversario con un caballo de Troya a fin de acceder, por el subterfugio, a la fuente de poder del adversario, esto es, acceso al interior de la ciudad inexpugnable empleando la vulnerabilidad crítica "vanidad" de los troyanos, esto es, a un elemento no directamente relacionado con el dominio del empleo directo de la fuerza. Este esquema se emplea en muchas fábulas, como en la que la zorra insta a cantar al cuervo, apelando a la hermosa voz, que obviamente no tiene, para que suelte el alimento que lleva en el pico. La aproximación directa, la oposición frontal al otro, es una estrategia básica en la naturaleza, y no sólo en el humano. De otra parte, Sir Basil Henry Liddell Hart es quien desarrolló el concepto de aproximación indirecta en su obra del mismo nombre y es, en cualquier caso, el autor que se aproxima de una forma más elaborada a

rotunda en función referencial, un enunciado claro en función conativa que espera un efecto determinado y otras estructuras o enunciados similares en cuanto a su función, son aproximaciones directas. No confundir, en cualquier caso, con los estilos directo e indirecto de la narración.

La indirecta puede asociarse al aforismo “Conocer y saber usar de las varillas” (Gracián 2000: 123) y de todo el artificio que signifique obrar de segundas intenciones. La connotación, lo poético, lo emotivo e interpretable, la influencia contextual y, sobre todo, la perífrasis o la metáfora y otros recursos estilísticos.

En cuanto a estrategia militar clásica, la estrategia de la aproximación indirecta propuesta por Sir Basil Liddell Hart, esto es, reiterar aproximaciones al adversario a fin de generar en él pautas de comportamiento que a medio o largo plazo puedan generar vulnerabilidades en su fuente de poder, puede ser estudiada desde las propuestas de repetición del juego que se desarrollan para los juegos bi-personales en cuanto que el azar, si bien utilizado, puede romper los circuitos racionales de pensamiento de un oponente determinado, tal y como propone Davis (1998: 47) en el ejemplo que extracta del muchacho jugador que en *The Purloined Letter*, de Edgar Allan Poe, es capaz de romper sus propias pautas de juego en el clásico y sencillo “pares o nones” según el análisis que de la agudeza del adversario acuñaba previamente. La estrategia indirecta en este caso es la irracionalidad o, mejor dicho, el cambio de esquema racional-irracional según una pauta de estrategia mixta que no se espere el oponente. La línea

---

este principio, cuando integra en el pensamiento estratégico el conocimiento antropológico adecuado para planear en el tiempo la imposición de la voluntad de un individuo sobre la de otro, de un grupo social o nación sobre la de otro, o de la consecución de los objetivos propios a los que se oponen determinados elementos.

Dentro de esos modos o medios alternativos que la Estrategia posee, se encuentra la Literatura, y dentro de ella, el esbozo de cada protagonista, concebido por el autor como un “jugador” que tendrá objetivos, asociaciones y enfrentamientos con otros actores y que definirá de manera más o menos cuantificable cuáles son los beneficios o “pagos” que quiere lograr como fruto de esas interacciones. Por extensión se puede afirmar que cada personaje dejará una huella estratégica en la obra literaria. La aproximación directa, David contra Goliat. La indirecta, Salomé contra Juan (Mateo 14, 6-12), por incluir un componente competitivo muy elaborado: la madre de Salomé da instrucciones a su hija para que solicite la cabeza del Bautista como premio a su danza. Este es un modo de matar basado en la hipótesis, el planeamiento, el estudio del actor Herodes y su previsible oferta a Salomé y, en resumen, la satisfacción de la estrategia de Herodías, su madre, que planea basándose en una concatenación de acciones y efectos.

temporal de organización de la secuencia de estrategias (del juego secuencial detectado) aporta coherencia a la acción, en cuanto que la definición de "estrategia" en lo referente a la consecución de un objetivo dilatado en el tiempo, debe incluir criterios temporales de terminación[88].

1.3.2. El azar y la estructura argumental

Se elija denotación o connotación, la narración concretará las estrategias de los personajes a través de una estructura coherente que convierta el juego de información incompleta[89] en un juego de información completa para, a partir de este punto, ponderar y ordenar las preferencias del personaje jugador (actor) en la narración.

Este mismo azar, esos cambios racionales o no en las pautas observadas en clave de frecuencia y probabilidad es parte fundamental del conflicto. A la hora de la decisión, de la resolución de la disyuntiva por un individuo, real o literario, el procedimiento empleado se basará (en situaciones de una racionalidad absoluta) en la heurística de cada persona o personaje[90] y de su circunstancia o

[88] Excepto en los cuentos inacabados o que retornan al comienzo. La existencia de un bucle argumental es un artificio narrativo que ilustra éxitos y fracasos, y que se relaciona con la oralidad y el concepto circular y repetitivo (y también trascendente) de los fenómenos que se narran.

[89] La información incompleta se emplea cada vez más en Internet, a fin de que, movido por la curiosidad, el internauta abra el link que la alberga para, una vez forzado a jugar en el banner propuesto, pueda completar la historia.

[90] En el relato, la heurística del personaje como técnica de indagación sobre lo ya experimentado o conocido (1.2.1) es la representación cognitiva de cuál será la función en la narración de un personaje determinado. Por probabilidad y frecuencia en los cursos de acción de los antagonistas clásicos y de los protagonistas modelo, se estima que el príncipe vencerá al malvado y desposará a la princesa. Este principio de probabilidad y frecuencia devenga en una morfología textual determinada, bien a través de un análisis estructural de los mitos (Levi Strauss) que se incorporan a un texto y la combinatoria que se desprenda de la contingencia contextual en cada momento, bien mediante el estudio de la *Morfología del cuento*, obra de Vladimir Propp en la que establece cuál será la función del héroe en virtud de los estudios realizados sobre un completo corpus de cuentos de la tradición literaria rusa: Esta función, en la cronología de la narración, se compone, según Propp (1987: 37-62) de los siguientes hitos que afectan al héroe y que aquí se resumen; amor noble, alejamiento, prohibición, transgresión de la prohibición, intento de obtener noticias, engaño a la víctima (quizá una princesa o una dama humilde pero de alta condición) y aceptación del engaño para proteger al héroe (...) carencia o fechoría que mueve al héroe al retorno, determinación de actuar por parte del héroe (nótese aquí la importancia de la acción como ingrediente estratégico, ya que es en este punto en el que el héroe determina cuál será su estrategia, si directa –asalto– o indirecta –disfraz– para salvar a la dama), partida del héroe, aparición de un objeto mágico, transporte del héroe por medios también mágicos, combate final,

entorno de acción, esto es, en la frecuencia de observaciones anteriores y en la probabilidad de que el hecho en cuestión se repita en el momento afecto a la decisión.

Así es posible parcelar las probabilidades narrativas de cada enfrentamiento, eliminar faltas de coherencia textual (que marca el contenido de verdad en la integridad del texto o discurso) y redefinir "lo posible" en cada eslabón acción-efecto. En palabras de Clausewitz:

> Lo que se ha expuesto hasta aquí nos ha mostrado cómo la naturaleza objetiva de la guerra hace de ella un cálculo de probabilidades. Ahora sólo se requiere un elemento más para considerarla como un juego, y ciertamente ese elemento no le falta en absoluto: es el azar. Ninguna actividad humana guarda una relación más universal y constante con el azar como la guerra (Clausewitz 2002: 17).

Es aquí donde se comienza a advertir cómo las estrategias directas pueden ser equiparadas a un desenlace narrativo, a un juego de información completa en el que no existan cartas boca abajo (al elegido de los mundos posibles), y las indirectas a otro en el que el resultado se manifieste tras una serie pautada de

reconocimiento del héroe por su actitud o por una marca escondida, reparación del daño inicial y matrimonio, reino o algún tipo de pago. La habilidad del narrador consistirá en algunos casos en alterar los esquemas directos e indirectos o en introducir estrategias novedosas para que el personaje heroico triunfe según el esquema pretendido y el sistema recupere su equilibrio (o no, si se pretende un final trágico). A este respecto se pueden consultar infinidad de propuestas sobre la organización conceptual coherente de cada historia en múltiples métodos de composición narrativa. Una de las más representativas, la de Horacio Quiroga y sus propuestas sobre la elaboración de cuentos e historias, a fin de componer experiencias narrativas exitosas.

> No sólo desentrañó los mecanismos del cuento; también, como quien deja un legado, ordenó esos mecanismos para los otros: *Los trucos del perfecto cuentista*, el *Manual del perfecto cuentista* y el *Decálogo del perfecto cuentista* (Liliana Heker [2007] en prólogo a Horacio Quiroga, edición de 2011: 21).

encuentros en los que el azar, todavía abierto, impide la conclusión coherente[91] de la historia. El "fin" textual coherente como parte del diseño estratégico[92]:

> *Strategy can be broadly defined as "the art or science of shaping means so as to promote ends in any field of conflict"* Bull (Cit. en Buzan 1987: 3).

Clausewitz define así al conflicto como narración. La estructura temporal del conflicto en cuanto a argumentos materiales debe ser ordenada conforme al fin deseado según el esquema narrativo de tiempo y acción:

> Por ahora bastará con dejar sentado que resulta contrario a la naturaleza de la guerra el que todos los recursos entren en juego al mismo tiempo. Esto, en sí mismo, no tendrá que ser motivo para disminuir la intensidad de los esfuerzos en la toma de decisión de las acciones iniciales. Ya que un comienzo desfavorable significa una desventaja a la cual nadie querría exponerse por propia voluntad, dado que, si bien la primera decisión es seguida por otras, mientras más decisiva resulte aquélla, mayor será su influencia sobre las que la sigan (Clausewitz 2002: 12).

Esta concatenación conceptual llevada a los textos en general indica la existencia de un plan lógico y estratégico en la redacción a cualquier nivel, incluso en la ejecución de cada hecho de habla básico a partir de su organización sintáctica[93]. La composición textual estratégica global de cada actor-individuo o grupo de individuos del sistema complejo de una sociedad que comparte código

[91] Así comienza el mencionado Horacio Quiroga su propia ordenación de la morfología del cuento. Cada historia, cada cuento, debe empezar por su fin, para proponer después un orden lógico de los factores de azar argumental que lo engarzan como si de un collar se tratase. El autor citado propone un ejercicio de inducción inversa como parte de la estructura del cuento, igual al que se lleva a cabo en el planeamiento militar con respecto a la situación final deseada.

[92] Para don Quijote solo hay un mundo posible: el regreso a la Edad de Oro de la caballería, bajo el imperio de las leyes y códigos que eran al uso en sus novelas. Ese es el entorno de lo posible, su heurística extraída de la literatura, y su decisión, ejecutar una aproximación directa.

[93] De modo que sea el ingrediente estratégico y la presencia de efectos deseados los que fuerce nla relación entre coherencia y concordancia en la decisión. Más tarde se incorporan conceptos de equilibrio en los enfrentamientos secuenciales derivados de acciones basadas en lecciones aprendidas en un momento argumental anterior.

es la expresión política de sus voluntades y de su capacidad de influir. Cada hecho de habla o texto escrito, una acción táctica en busca de efectos.

Por todo lo anterior, se puede concluir que, para un sistema de variables y las opciones combinatorias que en éste se plantean, las Matemáticas, la composición textual entendida como Literatura y la Estrategia en sentido amplio presentan una construcción lógica, que se enmarca en una ontología básica del proceso de decisión, en las "cosas que son y acontecen" al decidir, tomando esa misma decisión como un ente: primero, el concepto de lo que se desea, después la ingeniería de un proceso de obtención, ejecución del plan y aprendizaje por la experiencia. El esquema más detallado consistiría en una construcción:

- A partir de procesos combinatorios dispuestos en línea o líneas[94] simultáneas en varios dominios.
- Ordenada en el tiempo[95].
- Orientada a un fin o resultado.
- Más o menos ponderable en sus efectos sobre el sistema al que pertenecen los jugadores y en el que se definen las variables.

[94] "Línea de operación" es una denominación metodológica de las líneas que se siguen a la hora de elaborar una estrategia. Todas las líneas de operaciones confluyen en un "centro de gravedad" que sostiene al enemigo y que se opone a nuestra voluntad. También se protege el centro de gravedad propio con la campaña en sí. Una campaña estratégica de prensa que persiga un objetivo determinado puede dividirse en una línea de operaciones integrada por crónica periodística, otra lírica, a base de poemas o himnos que ensalcen la virtud propia, otra compuesta por la búsqueda del descrédito del adversario en formato fotográfico o cualquiera que se coordine. Se descompone así una estructura estratégica compleja en un esquema binario simple de resultados favorables o adversos, con el objetivo de fondo y el tiempo como referencia. El ejemplo de heurística del héroe, esto es, de las acciones más comunes que puede concatenar el héroe de un cuento según Propp (1987) consistiría en varias líneas de operaciones concurrentes (el amor de la princesa, la lucha contra el villano, el destino impuesto u otras), aunque habría que escribir, para que la redacción fuese correcta, cada hito en forma de efecto logrado por dichas acciones ya perfeccionadas y, por este motivo lingüístico, redactarlas en participio.

[95] Las condiciones deseadas de cada línea de operaciones de una campaña militar dependen de la sincronía de todas ellas para la consecución de efectos u objetivos. Esta sincronía en el tiempo y en el espacio, base de la estrategia clásica, no permite, obviamente, alterar el orden de los factores. La unidad en el tiempo, sin ser condición necesaria o suficiente, es un facilitador de la coherencia. En cada planteamiento estratégico, sin embargo, aparece el factor tiempo, en cuanto que la decisión es un punto determinado de la línea temporal. Un tópico de los cuentos y de las fábulas es el fracaso de los indecisos y sus pagos de desamor o destierro.

Adviértase que, de manera general, el diseño de una operación estratégica se cuantifica para un sistema dado, en tiempo, medios y coste, impacto socio-cultural y otras variables.

El planeamiento es, entonces, un proceso de cálculo. El plan, la narrativa de la ejecución del mismo. El primer paso de este proceso de cálculo es estudiar las correspondencias entre jugadores (aliados, oponentes) a través de un diagrama de Forrester[96] basado en hipótesis empíricas o en información más o menos fiable.

Ese sistema construido es, en cuanto a jugadores, el reparto de un hipotético futuro texto. En cuanto a las variables observadas, integrarán el contexto de la acción. En cuanto a acciones y efectos, existe una relación con el argumento[97], y en cuanto a la situación final que se persigue o se desea evitar, un vínculo con el tema[98]. De este modo se establece un andamio que sustenta los elementos de azar cuya información se completa en esa línea temporal.

[96] Es la representación gráfica de la dinámica de un sistema, tal y como este trabajo se refirió a los sistemas complejos en el punto anterior. En ella se relacionan mediante flechas a los actores del sistema (maquinaria, individuos, instituciones) se cuantifica la relación y se analiza la interferencia de las variables. A través de este perfil de análisis es posible obtener más información de los procesos en curso y, por lo tanto, del output del sistema en cuestión, así como de la dirección estratégica en cada dominio. En aplicación de la teoría de juegos y para posibilitar el entendimiento conceptual de la actitud de los actores, esta tesis reducirá generalmente a matrices escalares (según los valores tópicos del modelo conceptual) la representación simple de un enfrentamiento de intereses.

[97] Una serie matemática se define como una sucesión de sumas. Una serie de movimientos en sucesión con un vínculo distintivo entre ellos, arrojarán como suma un texto lógico, a través de los axiomas sintácticos, semánticos o de otro tipo seleccionados en cada caso. Imagínese el lector el estudio sucesivo de las disyuntivas sintácticas de un personaje en un texto. Podría darse el caso de que todas esas disyuntivas compartiesen estructura sintáctica con una semántica clara que también denotase disyuntiva en la elección, aunque también algunas de esas disyuntivas podrían exhortar, mostrar comparación u otros términos que incidiesen en la expresión de deseo o preferencia del personaje por un pago determinado. Es por ello que se hace necesario encontrar constantes a lo largo de la narración que mantengan el criterio de elección de axiomas para integrar un estudio coherente. Una “línea de operaciones” como parte de una estrategia determinada, muestra gráficamente una sucesión temporal de efectos (y sus acciones asociadas) que, sumados, ofertan la posibilidad de llegar a un objetivo, caso de la oferta secuencial de matrimonio que varios animales hacen a la Ratita presumida en la historia del mismo nombre y que cruza el umbral de aceptación en un momento dado. Este esquema lineal es el empleado en el planeamiento estratégico-operacional militar clásico. Sólo hay una limitación: el carácter generalmente no conmutativo que a este sumatorio de acontecimientos narrados le imprime la línea temporal.

[98] Puede parecer una aproximación pueril, y por ello se aclara que los términos matemáticos de variabilidad y dependencia explican hasta qué punto la interacción de un individuo o grupo con

Los elementos que propone la *COPD* (2013) como constitutivos de un sistema estratégico, esto es, relaciones, actores y variables, se estudian ahora en vinculación con el texto y en forma, respectivamente, de acciones verbales (relaciones), actores-personajes (nombres, con independencia de su función oracional en los enunciados de las acciones) y variables contextuales de varias índoles y en dominios diversos.

En los siguientes apartados se introducen otras consideraciones tipológicas derivadas de la connotación o denotación, de la racionalidad y de los tipos de aproximación al problema estratégico que se puedan inferir de cada texto, así como un apunte sobre la carga emocional del personaje y las opciones estratégicas que se desprendan y que se plasmen en efectos, sean o no fruto de estrategias dominantes. Ello se lleva a cabo desde la perspectiva de dos variables: la relacional verbal, que etiqueta las acciones, y el sujeto oracional de esas acciones.

1.4. LA ACCION VERBAL. LA RELACIÓN ENTRE ACTORES

Tómese de nuevo en primer lugar el mundo real, el del actor-autor de un texto en un sistema, y no el del personaje. Hecha esta abstracción, el estratega-redactor, para lograr algún efecto específico, puede remitirse a la lógica del decir para completar, para cada uno de sus personajes-sujetos en cada línea de operación, los efectos deseados sobre la porción de la sociedad (público blanco) receptora de su texto. Esta composición estructural arrojará un producto textual lógico en cuanto al argumento, asimilable al *CoA* deseado por ese imaginario autor para la obtención del fin.

Una primera división conceptual en el conjunto del léxico de los verbos posibles sería la de aquellos que denotan acción estratégica y la de los que la connotan

su contexto físico se puede reducir a un conjunto teórico de variables dependientes (aquellas que se pueden influir desde la autonomía y libertad del jugador) e independientes, que escapan a nuestro control. Véase que una de las variables independientes por excelencia es el tiempo, que es a su vez una de las unidades aristotélicas en la composición. La dependencia es la impuesta por la voluntad propia o divina (aquí se podría especular con la dependencia o independencia del sino o el peso del albedrío del personaje en la narración) que llevan al desenlace. Acciones, espacio conceptual, tiempo y desenlace, marcan argumento y tema.

en el contexto[99]. Ambos grupos verbales, en su entorno, transmiten nociones sobre aquellos conceptos que se desean por el protagonista y se consideran pagos. En el próximo párrafo se tratan esas opciones verbales connotativas y denotativas[100] de modo polar, estableciendo intervalos de la acción en dos dimensiones semánticas. Para acciones verbales similares, habrá que deshacer esta fractura entre connotación y denotación, a fin de encontrar una huella estratégica sólida que permita estructurar las pautas a estudio a fin de poder valorar su impacto en la estrategia global del personaje.

1.4.1. Opciones de acciones verbales básicas en el personaje

Las relaciones entre actores se categorizan lingüísticamente como verbos por la acción que implican[101], vinculados de un modo a las opciones estratégicas

[99] En un relato épico-militar las acciones en el ámbito cinético directo, por ejemplo en el *Cantar*, en el dominio de la fuerza (que se aprecia en el asalto a Castejón: "ganar", "correr" y "matar") denotan combate, y son seguidos inmediatamente por los efectos, en infinitivo o en participio, en muchos casos por necesidades de la rima ("tener miedo", "tornar con la ganancia", "no osar", y otros) la relación entre acción y efecto muestra pagos materiales. Sin embargo, en San Pedro de Cardeña, el llanto de Rodrigo denota ternura, y connota muchas de las acciones futuras que buscan el efecto explícito de "casar a sus hijas".

[100] El objeto del punto 5 de este estudio serán, entonces, las acciones verbales similares (acometida con armas) que ejecuta el héroe, en cuanto que pueden ser denotativas de una estrategia inmersa en un juego secuencial.

[101] Es la base del planteamiento teórico de este trabajo. No se pueden pautar estrategias puras o mixtas si no existe una clara definición de las acciones verbales que distinguen a un personaje. Por eso se escoge a un héroe para este trabajo, por sus trabajos y esfuerzos, que presentan un esquema universal en la literatura y que permite apreciar acciones verbales múltiples y uniformes que, en su entorno emotivo y sintáctico cercano, denotarán perfiles de comportamiento que puedan ser ordenados y evaluados como estrategias. El personaje literario a análisis, don Quijote de la Mancha, se distingue por pasar a la ejecución de hechos y no quedarse, como dicho personaje denuncia en muchas ocasiones, solo en palabras. Por eso se elige ese umbral distintivo como elemento constitutivo del axioma a estudio, esto es, porqué pasa don Quijote de las palabras a los hechos y ejecuta acciones verbales que implican choque cinético con otros personajes ajustando su elección competitiva a cada circunstancia y a las anteriores, cada vez. Él es consciente de la necesidad de las muchas obras del héroe, ordenadas además según unas reglas [de la caballería] y un corpus de valores propios de su cultura. En el fragmento propuesto, caballería y tradición cristiana se encuentran. Así como en Mateo (7,15) se enuncia que al hombre se lo conoce por sus obras, es notoria la obsesión del hidalgo manchego por acometer presto el mayor número de obras posibles. Incluso emplea este elemento de discriminación para definirse como héroe ante Sancho, y fue citada por el monarca Felipe VI en el día de su coronación:

> Sábete, Sancho, que no es un hombre más que otro si no hace más que otro. (Cervantes Saavedra I, 266)

básicas que ya se han enunciado. Estas opciones estratégicas básicas se corresponderían, a su vez, con los siguientes verbos:

"Asociar" o "asociarse", para denotar una estrategia asociativa, cooperativa o de coalición. Se observa esta relación de manera evidente en la segunda entrada que para este verbo incluye el *DRAE*:

> **1.** tr. Juntar una cosa con otra para concurrir a un mismo fin.

"Competir", para denotar una estrategia de oposición de voluntades, de enfrentamiento en mayor o menor presencia de un entorno reglado. Obsérvese que en la acepción del DRAE propuesta, al igual que en la del verbo anterior, se incluye la referencia al objetivo de la estrategia, denominándolo con un "mismo fin" al que ambas (o más) partes aspiran:

> **1.** intr. Dicho de dos o más personas: Contender entre sí, aspirando unas y otras con empeño a una misma cosa[102].

La locución verbal "permanecer indiferente", que también podría relacionarse con el verbo "pasar" en las siguientes entradas del mismo en el *DRAE*, que muestran varios grados de indiferencia ante el conflicto o el juego en el que se aspira a un valor de resultado:

> **18.** tr. Callar u omitir algo de lo que se debía decir o tratar.
>
> **19.** tr. Disimular o no darse por enterado de algo.
>
> **34.** intr. En algunos juegos de naipes, no entrar.
>
> **35.** intr. En el dominó, dejar de poner ficha por no tener ninguna adecuada.
>
> **50.** intr. Mostrar desinterés o desprecio por alguien o por algo.

De hecho, la entrada 18 muestra una clara estrategia de silencio u omisión, que en muchos casos se escora a la asociación o la competición dependiendo del

[102] Obsérvese la referencia implícita a los objetos o pagos en casi todas las definiciones expuestas: "misma cosa", "mismo fin" o "algo".

entorno del conflicto o de la variable en juego. Ya se analizó, en este sentido, el potencial valor estratégico del silencio. Véase que no existe una referencia determinada al fin perseguido, por cuanto esta estrategia de indiferencia ante el conflicto existente en el entorno no implica compromiso inmediato con el objetivo y puede ser interpretable.

Los verbos o locuciones verbales propuestas, en cuanto que constituyen un campo semántico de las acciones estratégicas básicas posibles, se establecen como una especie de hiperónimos de todas aquellas posibilidades estratégicas con sus matices propios. Así, una estrategia asociativa puede presentar acciones verbales configuradas con verbos como “apoyar”, “auxiliar”, “ayudar”, entre otros.

Este léxico verbal distintivo del perfil asociativo, indiferente o competitivo de un actor determinado, va a articular su estrategia y, más concretamente, su *CoA*. La semiótica militar, muy asociada a movimientos inmediatos a ejecutar durante el proceso de maniobra en la batalla, establece equivalencias entre un significante abreviado (un toque de corneta o una orden verbal) y el movimiento o acción a ejecutar. Así los toques de carga o de retirada marcan claramente la pauta instantánea a seguir, y una sucesión de tácticas ofensivas y defensivas podrían denotar una pauta equivalente a una estrategia de guerrilla o de desgaste en el tiempo.

Si se pretende adaptar el lenguaje a la estrategia a fin de configurar el perfil del actor con respecto a su pauta de comportamiento, habrá que abordar la acción verbal desde un prisma metodológico y considerar el discurso del actor textual como un discurso especializado. No se trataría de un discurso científico en cuanto que perteneciese a una disciplina determinada, sino que el objeto del establecimiento de esa especialización lexicográfica verbal sería determinar el conocimiento específico del actor en el contexto especializado de su dominio estratégico. En este sentido se propone el objetivo de selección y representación de unidades de categoría verbal desarrollado por Mercè Lorente Casafont (2000) y se comparte su óptica de que no se pondera suficientemente el peso del componente lexicográfico verbal en los textos especializados.

En el análisis de la estrategia de un actor, la presencia de un verbo, de su acción, puede cerrar una proposición lógica en la derivada temporal. El verbo es la acción en el momento. Sin embargo, la estrategia integral del actor, es decir, las acciones que efectúa en la línea histórica de su devenir, puede aproximarse a partir del corpus verbal presente en sus estructuras sintácticas disyuntivas, explicativas asociativas o competitivas, o simplemente en la redacción del texto, de la que se infiera lo anterior, aunque no se sustente en una estructura sintáctica reglada. La colección especializada de esos verbos asociada a un umbral determinado que manifieste cuándo es pertinente su empleo[103] puede ilustrar la posterior ponderación de los intereses estratégicos del actor, lo que nos permitirá aproximar la utilidad de dicho enfrentamiento o asociación en el cómputo global del juego y el valor del juego mismo.

> Los verbos son unidades léxicas de carácter relacional, ya que establecen la conexión entre la predicación que expresan y los diversos actores que intervienen en esta predicación. En el ejemplo “El juez ha dictado auto de procesamiento”, el verbo comanda una función del tipo “dictar” (juez, auto de procesamiento), que pone en relación un argumento agente con un argumento tema (o resultado), al

[103] En el ordenamiento jurídico, en la regla de convivencia que marca la necesaria pauta asociativa entre humanos que ceden apetitos determinados a fin de satisfacer un bien común (Hobbes en Davis, 1998) se advierten elementos de cuantificación con respecto a ciertas acciones verbales punibles, así como los contrastes con respecto a los umbrales que separan lo pernicioso de cada una de ellas en una jerarquía determinada. Sentencias controvertidas en este sentido abundan, por cuanto castigar acciones (verbos) como injuriar, calumniar o insultar, implica penas inferiores en tiempo o multa a otras acciones cinéticas, como golpear, pegar, matar u otras que en puridad moral deben, según recoja cada código, implicar una pena mayor. Por eso se hace necesario estudiar tanto el entorno emotivo de la acción como el del efecto conseguido, y así intentar medir con *MoP* y *MoE* cada hecho. Un ejemplo de lo anterior es la sentencia 163/2010 de la Audiencia Provincial de Murcia, que en el estudio del recurso de apelación ante el fallo condenatorio inicial, describe los sucesos como dos hechos consecutivos, de insultos y de violencia física, que llevaron asociados en primera instancia dos penas determinadas, siendo la relativa a los golpes (lesiones, según se describe en el Art. 617.1 del Código Penal) del acusado sobre el denunciante el doble en magnitud de la multa asociada a la derivada de las amenazas e injurias (Art. 620.2 del mismo Código Penal). Aquí se pondera dos a uno el hecho de golpear al de amenazar. Se pregunta ahora retóricamente desde este texto si, ante una acción idéntica, dos sujetos de distinto nivel socioeconómico pagan lo mismo. Sobre el potencial criminal de lo dicho frente a lo hecho, existe aún hoy un debate entre la libertad de expresión y el potencial peligro que se desprenda de lo dicho por un individuo. En la tradición jurídica norteamericana y en un escenario sin censura previa se estudia en profundidad la doctrina de Holmes & Brandais que analiza el peligro inminente derivado de un hecho de habla en contraste con el interés general en un escenario determinado. Es por ello que las los diversos códigos de justicia militar incorporan mayores sanciones al derrotismo verbal para tiempo de guerra. Uno de los retos más complicados del esquema acción-efecto-reacción de la estrategia moderna es la definición y medición de esos umbrales de amenaza (indicadores de posición política o *Political Position Indicators*) que impliquen respuesta (*Political Position Statements*).

> mismo tiempo que expresa un tipo de acción determinada. Así el análisis semántico de los verbos se reparte entre la semántica léxica, entendida como el análisis de las relaciones de significado entre unidades del componente léxico, y la semántica relacional o de predicados, entendida como el análisis de las relaciones de significado entre los argumentos lógicos de un predicado y su correlación con las relaciones sintácticas de dependencia. Esta caracterización del verbo como eje de una predicación implica que, desde el punto de vista de la transmisión de información, el significado léxico del verbo, con independencia del contexto, no basta para dar cuenta del significado global de la predicación. Así pues el significado de las unidades léxicas verbales no es un significado cerrado, sino abierto (Lorente 2000).

Por lo anterior, así como se podrían pautar todos los actos del juez del ejemplo a través del análisis de los verbos o locuciones (encausar, imputar, dictar auto de prisión) que le atribuyen funciones propias de su comisión, será la colección de verbos y de sus entornos contextuales los que permitan determinar las pautas de *factum* de dicho actor que, como se puede suponer, va dirigido a causar los efectos legales (efectos estratégicos) estipulados y cuantificados[104] en las reglas del juego. De este modo se escribe la argumentación jurídica, que será el sustento de la causa en cuanto al verbo que incluya la sentencia, esto es, condenar o absolver. Toda esta argumentación (verbal) jurídica esconde, obviamente, una estrategia asociativa en la sociedad que se protege del delincuente compitiendo con la ley, la cual arroja pagos en forma de condenas.

Y así como un abogado estudia las pautas acusativas del ministerio público o los umbrales interpretativos de un juez a la hora de acuñar sentencias congeladas verbalmente como absoluciones o condenas, la pauta de ejecución de acciones verbales de un personaje literario se ciñe también a unidades especializadas que se relacionan con un umbral de decisión y en ciertos contextos.

Los efectos estratégicos generados sobre un sistema complejo dependerán en gran medida de la elección de la acción estratégica diseñada sobre la serie de

[104] Las *MoP* en el sistema legal y en la colección verbal que se proponen en el fragmento podrían ser el número de causas abiertas, condenas dictadas (absolutorias o condenatorias) o número de expedientes instruidos. Las *MoE*, el incremento o descenso de los delitos en el subsistema legal del sistema social.

constituyentes verbales elegidos[105] que, por similitud, permitan establecer una secuencia coherente.

Es importante también establecer una relación entre la muestra de preferencias a través de las emociones (por el aspecto léxico que denote un modo personal de la acción por cada uno de los actores), en la decisión (por las modalidades lógicas del verbo que expresen probabilidad, posibilidad o necesidad) y, por último, en la relación con el sujeto en la acción, proceso o estado mediante el examen de la implicación del corpus verbal asociado a cada acción, sean estos de percepción, entendimiento, duda, deseo u otros.

1.4.2. Opciones de relación que formalizan estrategias

Un actor-personaje podrá llevar a cabo una serie de acciones textuales por aproximación directa o indirecta mediante acciones verbales que implicarán mayor o menor compromiso. La *COPD* introduce y estandariza para la Alianza Atlántica a la hora de redactar estrategias, cómo estas acciones se deben enunciar en infinitivo en el seno de la concordancia del plan. A la hora de comenzar una minería de verbos, y dada la dificultad de asociar tipologías de verbos determinados a las distintas estrategias de los distintos dominios, se procede ahora a repasar las acciones y efectos más extendidos en las estrategias contenidas en la narración o, mejor dicho, en narraciones que formalizan intención estratégica.

- Etiquetado de un actor-personaje: asignar culpabilidad o inocencia, bondad o maldad y múltiples pares polares de atributos, de múltiples

[105] Sobre umbrales verbales, véase la siguiente reflexión: el marco textual regulador de las acciones represivas de la dictadura argentina encontró en la elección de los verbos incorporados en el texto legislativo la coartada moral que respaldó los crímenes de la Junta Militar. Este extremo, en particular el verbo “aniquilar”, fue esgrimido como elemento de debate ante el autor de este trabajo en Buenos Aires por un oficial superior del Ejército Argentino, que durante la discusión hizo referencia expresa al mencionado verbo:

> Los documentos fueron dos, principalmente: la Directiva del comandante general del Ejército Nº 404/75, conocida como "la Peugeot", por el auto de la época, y el Plan del Ejército contribuyente al Plan de Seguridad Nacional (…) La 404, cuerpo principal, 10 anexos y 13 apéndices complementarios, diagramó las operaciones militares necesarias para "neutralizar y/o aniquilar" a las organizaciones armadas en Tucumán a finales de 1975, poniendo énfasis en la guerrilla rural (*Tiempo argentino*: 2013).

actores (expresan la condición o estado de un actor buscando principalmente efectos emotivos en el mismo actor o en otros entornos de decisión o de comportamiento de los actores o personajes del texto).

- Influir en las futuras repercusiones jurídicas, económicas[106] estéticas o históricas u otras reglas conocidas o variables del sistema que puedan generar pagos a los actores (expresan consecución futura de pagos en varios dominios, buscando principalmente generación de deseo o rechazo por uno o varios pagos) como parte de una aproximación indirecta.
- Armonizar la organización formal de sus aliados o asociados ante la confrontación a través de un texto determinado, algún tipo de contrato social en el ámbito normativo o redacción de códigos u órdenes que genere efectos asociativos (consecución, condición o estado de la alianza o de la competición, buscando redefinir el sistema de actores en cuanto a alianzas o conflictos y sus reglas).
- Seleccionar, publicar y difundir la versión más conveniente a sus objetivos como acción paralela a otras estrategias pero común en cuanto a pagos[107]

[106] Un claro ejemplo de estas estrategias de aplicación del texto fantástico en primera persona como generador de acciones determinadas (descubrir, ganar, obtener) a variar la mentalidad socioeconómica de los habitantes de un territorio (por sus efectos, como enriquecerse u obtener poder) se encuentra en la *Relación* de Fray Marcos de Niza, un franciscano que, a fin de espolear la acción misionera con fines parece ser que pecuniarios, refirió en el Méjico colonial al Virrey Mendoza y ante numerosos testigos y escribanos, una historia sobre la fantástica ciudad de Cíbola en forma de documento oficial denominado *Relación* y que apoyaba únicamente en relatos sueltos de algunos indios. Es un claro ejemplo de documento redactado según las pautas discursivas que un lector codicioso y aventurero necesita, pero a través del relato de sus acciones [ficticias], a fin de obtener efectos espurios. En la *Relación* intervinieron no solo el sacerdote, sino también numerosas personas que afirmaban ser cierto lo que allí se decía, lo cual da idea del deseo social por certificar una fuente textual legendaria como lo era la leyenda publicada en el *Amadís* a fin de fomentar la acción conquistadora para lograr el efecto de enriquecimiento o evangelización que la estrategia de cada uno persiguiese. Lo cierto es que, según otros estudios acerca del documento del franciscano, lo único que hizo fue manifestar en síntesis la creencia popular unida a los difusos relatos indios. La creación de relatos es motor de una acción de búsqueda que utiliza la imaginación y la memoria colectivas como puntos de apoyo. Una estrategia dominada basada en la verosimilitud que oferta la implicación en primera persona de un clérigo y en el valor subconsciente de una leyenda sobre la codicia de un subsistema de actores, los nuevos criollos. Se trata de una estrategia muy empleada por el populismo político, la exégesis conveniente de lo atractivo a ese imaginario social maleable. Sobre el relato del impacto de la *Relación* en particular, véase Nallino: *Frere Marc de Nice: A la poursuite de l'utopie franciscaine aux Indes Occidentales.* (2014).

[107] Recurso continuado de Sancho por cuanto miente a don Quijote sobre sus inexistentes entrevistas con Dulcinea, para no perder sus pollinos.

u ordenar convenientemente los términos de la historia o victoria contada[108] en existencia, consecución, condición o estado de hechos.

- En cuanto a aquellas acciones relacionadas con el código entre actores o personajes, diseñar alianzas lingüísticas-textuales simbióticas con intérpretes, traductores, nativos, exploradores, custodios de textos, cronistas, reporteros, confidentes u otros. Así se resuelve el problema de la presencia de múltiples códigos, múltiples mensajes o múltiples canales en el sistema estratégico a análisis (expresan vínculos de comprensión, incluyendo verbos de dicción o de pensamiento, siempre que estos expliquen las acciones pasadas o futuras y que rediseñen el sistema de actores)
- Emplear el texto literario como expresión superlativa de amenaza o conciliación en un sentido incoherente (a nivel de relación) para un sistema y un contexto dados, a fin de lograr futuras prebendas o fuentes financieras para satisfacer cada estrategia[109] alterando patrones racionales. Esta opción puede expresarse mediante todo tipo de verbos amparados en *signaling* gestual, acción en cierto modo dramática se correspondería con el ardid o la decepción en cuanto que busque maximizar efectos.
- Empleo o evocación de tipologías de personajes en la ficción dramática y narrativa que, por el efecto de proximidad[110], acabarán configurando la

[108] Fundamental en la historia de la Humanidad. Por eso la Historia, como periodo en el que aparecen los textos escritos, comienza con la redacción de epopeyas guerreras. Su revisión es moneda común en el seno de movimientos políticos nacionalistas, ante la necesidad de vincular la acción heroica del origen de cada nación al relato de la acción política de la actualidad. Obviamente es más fácil alterar la primera de ambas. El logos del personaje se estudiará en el siguiente capítulo, en cuanto que las vinculaciones del personaje con la verdad o con la conveniencia semántica de su texto en cada entorno reglado, mostrará pautas estratégicas, como es el caso de la fábula *El pastor y el lobo*.

[109] Se suelen denominar con múltiples nombres, según su recorrido: *bluff*, farol, "estrategias del caos", en general, lograr la ruptura de la dinámica interna del sistema a fin de hacer valer una estrategia dominada. Es la expresión de la búsqueda de nuevas reglas para la consecución de un mayor valor del *maximin*. El objetivo final en un tiempo muy dilatado en un valor del juego maximizado. Es la estrategia textual de apoyo al terrorismo, en muchos casos, una continua llamada a conflictos reales o virtuales.

[110] Cicerón en *Pro Archia* por enumeración de autoridades. También denominada técnica del *Name-dropping.*

conciencia colectiva de los actores de un sistema en cuanto a sus acciones verbales tópicas de todo tipo, reforzando los tópicos del hablante y autor[111].

- Por último, empleo del texto como elemento básico del conflicto, que aproxima el texto a la acción inminente: insulto que exprese deseo de aproximación directa por presencia implícita o explícita del verbo "ser".

1.4.3. Efectos estratégicos

Este esquema estratégico en forma de relación predicativa entre el sujeto de una estrategia y la acción verbal de su predicado, genera, a grandes rasgos, los siguientes efectos en los dominios que le sean propios:

- La opinión o acción física publicada de o por cada sujeto[112] legitima y asienta una fama[113] determinada, efecto que apoyará acciones futuras evolutivas sobre las primeras[114].

[111] Tómese la figura del dictador literario en la narrativa hispanoamericana como ejemplo. El *Tirano Banderas* de Valle-Inclán a fin de situar al dictador Miguel Primo de Rivera en un plano textual con carga narrativa negativa, o *Yo, el Supremo*, relato en el que Roa Bastos incide en la figura del dictador Francia con una connotación despótica, así como en el resto de novelas, películas o series televisivas de dictadura. El dictador como personaje ha cristalizado tanto en la literatura como en la conciencia de los hablantes de español como un actor típico de los sistemas políticos de nuestra cultura común, y ello, en gran medida, a través de los textos que los presentan de ese modo. El corpus verbal asociado al dictador incluiría entonces, en su acción estratégica: abusar, humillar, destruir, violentar y muchos otros. Así, un estratega en política elegirá configurar textualmente a su oponente como "dictador" mediante el retrato peyorativo a la hora de ordenar su producción textual, de modo que en el sistema se le identifique como tal y ese sujeto vea deslegitimadas sus acciones verbales. El efecto puede ser, si bien publicitado, demoledor. Se puede ligar a los *argumenta ad verecundiam* o *ad crumenam*.

[112] *Scripta manet*. Lo escrito permanece. En la narración, por tanto, aparecerán referencias a otros textos o hechos de habla, invocaciones a doctrinas o discursos de apoyo que aporten reglas o referencias.

[113] Lo cual vincula fama y lenguaje (lengua en este caso) como efecto y herramienta. No se entiende la fama sin el relato.

[114] Elemento de construcción argumental como un juego secuencial que crea estados de opinión y acción posterior en los jugadores (personajes) y efectos estéticos (y catárticos diversos) en el lector. En argumentos aditivos, como capítulos o partes, se observa este sedimento. Así existen múltiples referencias en la segunda parte del *Quijote* sobre la primera, ya que existe fama previa y ésta contribuye a modular las acciones del hidalgo, como el viaje a Barcelona para evitar seguir los pasos del apócrifo de Avellaneda por Zaragoza.

- El plano textual se convierte en plano de enfrentamiento o de afecto de los contendientes como un dominio[115] más en la ejecución de sus acciones.
- Creación de agendas en otros escenarios o dominios del sistema narrativo[116].
- Quien relata la contienda (normalmente el vencedor) interpreta las reglas, normas, leyes y usos del sistema. En términos aplicables a los juegos, el vencedor puede redefinir los términos del juego en sí. La acción matrimonio de los príncipes tiene como efecto el ejemplo que se deriva de un final feliz para el resto de los personajes, asentando el matrimonio como norma u opción coherente en ese sistema narrativo.
- El texto como soporte de una estrategia se convierte en el mediador de las noticias y por tanto del conocimiento del sistema estratégico.

El efecto que cada actor del mundo real o del texto literario imprima al sistema será, por tanto, consecuencia de la acción verbal del sujeto estratégico. Será en estos efectos donde se establezca el dominio fundamental de búsqueda de pautas estratégicas en la acción directa o indirecta de cada personaje.

1.5. EL ACTOR-PERSONAJE

La Estrategia, con independencia del comportamiento de elementos de otros sistemas en las varias disciplinas en las que existan entidades asociadas y en

[115] Los diversos géneros literarios se convierten entonces en el dominio formal de la expresión de las estrategias de los personajes.

[116] Julio César, en *La Guerra de las Galias*, como personaje autobiográfico que es, se prodiga en el caso nominativo en aquellas circunstancias en las que quiere brillar. No se ciñe únicamente a informar sobre la campaña, sino que sus escritos proyectan una estrategia de muy largo recorrido. Los informes al Senado romano que preparan la marcha del procónsul sobre Roma, son una obra maestra de presentación subjetiva de sus propios hechos con fines propagandísticos. Legitima sus acciones, se sitúa sintácticamente en el sujeto, en el objeto o en el circunstancial, dependiendo del brillo deseado para cada pasaje, magnifica al enemigo, al igual que Trajano en los relieves de su columna, y hace cómplice al lector, al estilo de la *Anábasis* de Jenofonte, de esa tercera persona que protagoniza sus crónicas. César mismo se postula textualmente como la solución política que Roma necesita. Obviamente César no menta, por ejemplo, sus propias necesidades económicas que financia a través de la venta como esclavos de los galos vencidos. En la Escuela Superior de las Fuerzas Armadas se emplea este texto como ejemplo de narración de una campaña con efecto estratégico en las deliberaciones en el senado romano.

competición, se trata de un arte vinculado a los actos humanos de índole racional que están orientados a la confrontación o a la asociación en cada contexto.

1.5.1. Estrategias del autor en el personaje

Por lo anterior, se podría afirmar también que un texto literario narrativo es, en la mayoría de los casos, un reflejo directo o indirecto de la percepción sistémica personal del autor directamente o a través de sus personajes[117] ante la vida[118] o ante un hecho determinado, o posiblemente una estrategia personal proyectada ante lo social a través de la actitud del autor ante rasgos del movimiento en el que éste está sumido. Las diversas tipologías de personajes buscan, a su vez, una mayor adaptación estratégica en el relato, fundamentalmente con criterios de verosimilitud. Sin entrar en la Antropología como ciencia de estudio de la construcción integral del ser humano en sociedad, existirá un vínculo funcionalista entre la sociedad percibida por el autor y la recreada en su narración en el entorno de las acciones de los personajes.

Se puede, entonces, denominar al género como parte de una estrategia formal según la poética propia o de referencia de cada autor. Con independencia de todas las teorías que apuntan a la división de géneros desde múltiples prismas, es indudable que el escogido lo es en función de la búsqueda por el autor de una opción ganadora, de una estrategia dominante en la composición narrativa. Por este motivo, el género y su proyección histórica[119] es la primera pista en casi todo proceso de formalización a la hora de interpretar cuál es el patrón

[117] Son innumerables los ejemplos literarios miméticos de personajes que intentan vivir según moldes que pertenecen al imaginario colectivo. Así aparecen estrategias vitales de imitación que se corresponden a su vez a personajes de ficción anteriores.

[118] El pícaro como producto de la estrategia de un individuo típico en un contexto determinado: el de las clases marginales de la sociedad española del XVI, según VV.AA.

[119] La lírica, muy cercana al "yo" del autor en múltiples poéticas, ofrece datos directos sobre el estado de ánimo del autor cuando éste refleja sus propios sentimientos asociados a la derivada temporal. Por este motivo, Arturo Pérez Reverte bautiza a sus actores-personajes como "héroes cansados", creando así una acepción dramática de la tipología "héroe" para un contexto temporal determinado.

estratégico adquirido por el autor en la acción textual de sus protagonistas[120] y si éste precipitará sobre dichos protagonistas o personajes como sujetos de una acción estratégica.

En la dirección opuesta, es decir, haciendo una abstracción de la intención e intuición del autor y hablando solamente de la creación literaria, se puede afirmar que el texto literario es un elemento estratégico más al fin y al cabo, complementario a las estrategias observables en el mundo sensible e histórico.

1.5.2. Los personajes y su estrategia en la narración

Estrategia y Literatura se unen a la hora de la elección de una solución acertada a la hora de narrar el hecho físico referenciado. Es en este punto, y antes de abordar el capítulo dedicado a los juegos en su vinculación con la Literatura, donde se deberán introducir elementos que expliquen la elección del hablante (del actor-personaje en la obra literaria) ante las disyuntivas. La narración actuará como elemento vertebrador de las decisiones, y el perfil de cada personaje se ajustará, por configuración de carácter y pautas de acción, al tipo de equilibrios que genere o rompa, y a unos pagos determinados[121].

---

[120] Se advierte nítida esta estrategia en los prólogos, en particular cuando se explicita la intención del autor en cuanto a los efectos deseados. Cervantes crítica de manera explícita las novelas de caballerías. Sin embargo, su personaje puede contener otra estrategia más visible, y así aspirar a otros pagos que no sean necesariamente los pretendidos por la estrategia del autor, lo que determina el objeto de esta tesis. Más allá de la consecución de la merced mediante el panegírico (inmortalidad de la fama y entretenimiento del Conde de Lemos en las *Novelas Ejemplares* que en esta nota se citan) se advierte la intención moral en la acción textual en el fragmento propuesto. A partir de ahí, una gitanilla, una fregona, un celoso extremeño y otros, serán sujetos de opciones morales que concuerden con el fin didáctico aquí enunciado en formato de limitación:

> Una cosa me atreveré a decirte, que si por algún modo alcanzara que la lección destas novelas pudiera inducir a quien las leyera a algún mal deseo o pensamiento, antes me cortara la mano con que las escribí, que sacarlas en público. (Cervantes Saavedra 2009: 52)

Hablar de limitaciones impuestas a una estrategia llevaría inequívocamente a las *Constraints* y *Restraints*. Sin entrar en esta tipología de las limitaciones según se tratan en la *COPD* (2013), decir que acotan el mundo de lo posible y una posible limitación de tiempo para que el estratega no escriba un plan de factura ilimitada en el espacio, en el tiempo, en el gasto y en la acción. Se concluye esta nota significando que la estrategia del autor en su sociedad no es vehículo necesario de las de sus personajes en el seno de su argumento.

[121] En cuanto al personaje y sus rasgos adaptados a las pautas secuenciales de juegos determinados que se detecten en la narración, véase Davis (1998: 163 y sucesivas) y su

Con independencia del género elegido, ya que pueden aparecer elementos narrativos en cualquiera de ellos, este trabajo se centrará en el texto narrativo.

Si bien con anterioridad se ha hablado desde un punto de vista supra (o trans) genérico, así como de autor, personaje, hablante, locutor o locutario, a partir de este punto el estudio se ciñe a los protagonistas de la narración y, ocasionalmente, al autor si su presencia en la estrategia seguida en el curso del juego fuese relevante.

Tómense dos personajes de una narración cualquiera, el caso más sencillo, como jugadores. Cada uno persigue un objetivo, un resultado cuantificable o pago detectable a nivel argumental y que se vincula al tema o a los temas de la narración y al diseño de una estrategia que se pueda abordar desde sus acciones, desde su estilo directo o desde el indirecto del narrador, y, desde esa estructura discursiva, pueda a su vez cuantificarse la apetencia por cada pago[122].

identificación de aquellos elementos que condicionan a un individuo (por personaje literario en este trabajo) a cooperar o a competir. Analiza hasta qué punto el mero deseo de ganar se puede imponer a la consecución de un pago racionalmente aceptable, o cómo pueden darse miedos a cooperar por errores de código, por falta de confianza o por complejo de inferioridad ante el otro jugador. En una secuencia determinada de dilemas del prisionero (juegos de suma no nula en la que la cooperación se relaciona con ciertas pautas de comunicación entre jugadores) se plantean comportamientos característicos de los individuos en el ámbito de las Ciencias Sociales, la Antropología o la Psicología. El corte literario del personaje de una narración mostrará índices de confianza o desconfianza, de ambición, ignorancia, espíritu de lucha, fidelidad y honestidad. Varios experimentos referidos por el autor citado (Griesmer-Schubik, Stone, Lutzker, Deutsch y otros) muestran a su vez cómo la aproximación empírica no ha podido determinar una relación constante entre esos índices y una actitud competitiva o asociativa determinada, con lo que se refuerza la tesis de que se hará necesario un estudio muy en profundidad de otros parámetros del comportamiento del personaje que arrojen más luz sobre su comportamiento estratégico, en particular cuando los equilibrios se reajusten con referencia a la anterior secuencia de juegos y las lecciones aprendidas de los personajes, tal y como sucede en las fábulas, donde sí se fuerza a un modelo humano o antropomórfico a mostrar un rasgo de comportamiento asociado a un pago y a una enseñanza moral sobre esta relación. Con respecto a los tipos de comportamientos en escenarios de amenaza bilateral o compartida, véase Op. cit. (166-168).

[122] Para ilustrar de principio la vinculación entre el lenguaje y las estrategias de los jugadores (actores) que se relacionan con pagos determinados, existen multitud de juegos de ocio en los que se plantean relaciones combinatorias entre resultados numéricos y el uso del lenguaje. El *Scrabble* es uno de ellos a nivel de cuantificación fonética y a través de la combinatoria de fonemas ponderados. Los pagos parciales del *Scrabble* (no así el pago final de ganar o perder) son los de un juego de suma no nula, esto es, cada jugador obtiene una serie de puntos como pago a sus composiciones en los dos ejes del tablero. En otra dimensión del lenguaje, los trabalenguas relacionan la pericia verbal, la competencia fonética en relaciones predicativas complicadas de articular por su sintaxis y su morfología, por acumulación de fonemas que implican agresivos y repetitivos cambios de punto y modo de articulación. Los pagos aquí, por ejemplo, serían cero (si hay incapacidad para verbalizar el trabalenguas completo) o uno, si la hay. En muchos juegos de naipes hay toda una estrategia verbal que complementa la información

Este extremo se puede ampliar a una comunidad de personajes que acuerdan coaligarse[123].

> Ahora bien, un jugador no tiene porqué ser necesariamente una sola persona. Si todos los miembros del grupo tienen las mismas opiniones con relación a la forma en la que se debe actuar en el juego, el grupo entero puede ser considerado como un solo jugador (Davis 1998: 27).

De esas opciones estratégicas y con respecto a esos pagos, cada personaje elegirá racionalmente una estrategia dominante[124] y vinculará su discurso a esos pagos mínimos que quiere lograr[125].

---

incompleta de dichos juegos puesto que, a diferencia del ajedrez (véase Davis 1998: 27-29) en el que todas las piezas están a la vista, en el póker los naipes se esconden, barajan y se sustituyen.

[123] Sin que tampoco este ejemplo se pueda considerar pueril, tómese el cuento popular de *Los tres cerditos*. Existen en el dominio de la fuerza dos estrategias posibles para los cerditos; la ofensiva y la defensiva. Obviamente, la ofensiva sería plenamente dominada por el lobo en campo abierto. En cuanto a las estrategias defensivas posibles, existen dos estrategias defensivas dominadas (la casa de paja y la de madera de los dos primeros) y una estrategia defensiva dominante por inexpugnable (la casa de ladrillo del cerdito más laborioso). Para maximizar sus pagos (la vida) los dos cerditos cuyas casas han sido demolidas deben refugiarse, en el dominio del espacio, en la casa de ladrillo. Es el ejemplo perfecto de una coalición, aunque no implique sinergias, ya que el cerdito laborioso pudo haberse defendido solo. Acepta a sus congéneres en virtud de un coeficiente relacional "r" que le empuja a compartir el recurso "refugio" o, mejor dicho, el recurso "vida", devengando los dos primeros cerditos un *signaling* de auxilio que los lleva a rogar al tercero su amparo y a reconocer su anterior dejadez. Este extremo, vinculado con la teoría de Sir Philip Sidney, se analizará con mayor exactitud en el siguiente capítulo, ya que generalizando, lo deseado, lo perseguido por los personajes literarios en el curso temporal del argumento, es un objeto directo o indirecto, propiedad en muchos casos del locutario o del alocutado.

[124] Se recuerda como aquella de entre las estrategias posibles que asegura al actor-jugador-hablante los pagos más rentables a sus intereses, esto es, minimiza sus pérdidas con respecto a las otras estrategias y a la vez mantiene al menos una alternativa de pago mayor que con las demás.

[125] Esa en principio era la estrategia de Sherezade en *Las mil y una noches*. Sus narraciones suspendían *sine die* su ejecución, enhebrando día tras día opciones de supervivencia. Cada día un juego, con el punto de partida en la tensión narrativa inconclusa de la noche anterior.

> La narración es, pues, la gran metáfora de la suspensión de la muerte. Entonces (es decir, en el plano del tiempo amenazado por la muerte) yo empezaré una narración, dice Shahrazad a su hermana. Y esa narración comienza, en efecto, y tras ella otra y otras, todas inconclusas o abiertas para que en la infinita inconclusión del narrar no tenga cabida la puntual conclusión del morir. Así, Shahrazad no muere, ni mueren una tras otra, en el abrupto presente de la cólera del rey, todas las doncellas de su reino (Valente 1997: 13).

Se define así, a lo largo del argumento, una sucesión de juegos diarios en los que el pago, en el caso de *Las mil y una noches* es diario y binario: vida o muerte. La estrategia es narrar para vivir, la vida, el punto de equilibrio[126] que se genera con la satisfacción del rey que la mantiene, en ese equilibrio, viva.

Este puede ser un ejemplo de la teoría del movimiento (*Theory Of Moves* o *TOM*) que defiende Steven Brams, coincidente con las estrategias evolutivas que se observan en la naturaleza y que concatena partidas de un juego como elemento de cohesión narrativa, por ejemplo, en la *Biblia*, o lo que Mallorquí define como "confrontación binaria finita". Así, la narración se convertiría en la "cámara rápida" de la estrategia evolutiva de un personaje que se advierte dentro de una unidad textual[127], y cada secuencia de fotogramas contendría trazos de decisiones tomadas en capítulos anteriores. La estrategia del personaje puede, por lo anterior, presentarse en sucesivas derivadas temporales interrelacionadas, aunque algunas de esas derivadas ponderen más en unos dominios que en otros.

Afirma Brams a este respecto que la línea argumental de una narración se consolida en su variación como una sucesión o secuencia de juegos en los que se concretan equilibrios *non myopic*[128], esto es, que se refuerzan las acciones

[126] Caso de que se pueda entender que se trata del *minimax* de Sherezade y el *maximin* del sultán.

[127] El problema, que se abordará más tarde, es la potencial falta de coherencia narrativa entre dos o más dominios o subsistemas narrativos, como el triunfo del amor y el fracaso económico corriendo paralelos en la línea argumental, por ejemplo. Existe entonces una opción de estudio de la causa-efecto compleja que podría apoyarse en una ley similar a la de Wigmore (que implica una jerarquía ponderada en las evidencias condenatorias o absolutorias de un reo) o a la de Scots, que implica correlación de dos evidencias o pruebas para determinar una realidad esencial, y todo ello en cuanto que la pauta amorosa deseada para la obtención de un pago sea emotivamente gratificante (la pauta, se recuerda) en ausencia de bienes materiales, lo que lleva al misticismo. Entiéndase esta reflexión a la luz de la definición aportada de "flujo intencional" en el texto principal.

[128] (Brams y Wittman en Brams 2012: 63). Volviendo a las lecciones aprendidas por el jugador dentro de una secuencia de juego: es el equilibrio edificado racionalmente sobre los cálculos que los jugadores efectúan basados en la acumulación de experiencias anteriores referidas a un entorno de juego similar, que en esta metáfora se puede extender a un mismo texto o unidad textual. "*Non myopic*" significa "no miope", esto es, con capacidad de implementar lecciones aprendidas de un pasado relacionado con el movimiento o secuencia de juego presente en un esquema de espacio, tiempo y acción compatible. En la *COPD* se sistematiza (y en el planeamiento militar en general en las primeras fases de la apreciación de la campaña que se

de los personajes con respecto a sus acciones previas y los resultados devengados.

De este modo justifica el mismo autor el análisis que efectúa desde el *Génesis* a fin de entender las relaciones en cascada (cohesión del axioma acción-efecto en el planeamiento de una campaña militar) existentes entra varios enfrentamientos o disyuntivas que se pueden estudiar de manera consecutiva como flujo intencional. También se define esta teoría en el cuerpo de la obra citada como asimilación de comportamientos de los actores a lo largo de un esquema narrativo (que se representa por un árbol argumental, en muchos casos) y que determinan al personaje al final de la narración[129], cuando se completa la información y se entiende la secuencia de estrategias empleada. Tras resaltar la importancia de esta concatenación de decisiones en un entorno constante, plantea lo siguiente:

> *A third reason for starting the analysis at the creation is to show that the creation and its aftermath was a much more complex decision making situation than is sometimes assumed. Several interrelated decisions were made by the different casts of characters. Yet, when these decisions are delineated as sequential choices in a set of games, I believe this complexity can be rendered perspicuous* (Brams 2003: 11).

La propuesta de Brams pasa por la aproximación estratégica a una serie de situaciones cuya circunstancia cambia en uno o varios dominios. En el caso del estudio del *Génesis*, como una operación en la que la situación final deseada por el actor-personaje “Dios” fuese la vida del hombre en el Paraíso, se aprecia que las malas decisiones tomadas por los personajes Adán y Eva al asumir el

acomete en cada caso). El proceso medido que `permite corregir las acciones futuras tras la ponderación de los efectos de las pasadas se denomina “*Assessment*” en la misma publicación.

[129] En la estrategia militar en general, este esquema narrativo se determina a futuros en forma de diseño, también en esquema de árbol argumental en la línea de tiempo, argumento del que se conoce el final (objetivos y situación final deseada) y en el que se trata de complementar la información sobre el enemigo a través de la función inteligencia.

discurso de la serpiente, desembocará en el castigo en el dominio de los afectos, que lleva un cambio explícito en el dominio del espacio con la expulsión del Edén y marca un nuevo hito en el dominio del tiempo al determinar en ese punto el futuro de la condición humana[130]. Las estrategias de los personajes en la narración, por tanto, se esculpen en la línea temporal por medio de las acciones elegidas. Esto plantea que en el entorno de cada decisión se puedan localizar elementos distintivos del comportamiento del actor en la decisión, la ejecución y el devengo de efectos.

1.5.3. Las opciones del actor-personaje. La emoción en actos y efectos

Con independencia de la aproximación directa o indirecta al litigio estratégico en el texto, "lo que se dice" enlaza pensamiento y lenguaje. Ante la alianza o el conflicto, el estratega siempre se debate entre las opciones principales que le brinda la lingüística del decir para la elección de su estrategia y lo podrá llevar al personaje mediante varias vinculaciones axiomáticas fundamentales entre el pensamiento y la palabra a la hora de elegir el verbo de acción y, por tanto, estrategias posibles. Ante un pago deseado, existe otra tipología estratégica que se relaciona con los conceptos de "verdad" o "mentira", o también con los ámbitos de la "ciencia" o de la "creencia":

- *Logos* semántico: la conexión pensamiento – palabra es exitosa en cuanto signifique, aunque se enuncie o no una verdad. Se trata de una proposición que signifique. Es, por ello, el empleo del lenguaje, de lo lingüístico sin la presencia forzada del ingrediente lógico como arma independientemente de la sinceridad y que puede esconder, bajo múltiples modos del decir y sus derivados efectos estéticos, falacias u otras figuras de la lógica que desvirtúen u oculten la verdad buscada. Será más exitoso cuando la correspondencia sea biunívoca, y la significación no sea ambigua, con independencia de que exprese verdad o no[131].

[130] Aunque Milton cambie el significado de esa inflexión en su *Paradise Lost.* Este sería un ejemplo de la actitud del actor Adán ante el devengo de efectos no deseados.

[131] El *logos* semántico que no enuncia verdad se advierte en la fábula ya mentada *El pastor y el lobo*. Las primeras invocaciones a la ayuda vecinal ante la presencia de la fiera acaban

- *Logos* apofántico: o descubrimiento de la verdad científica de las cosas. Revelación de una verdad a través de la afirmación y de la negación a fin de obtener un resultado de ella[132]. Véase cómo la verdad como inferencia lógica se aproxima a la coherencia formal de una gran comunidad de receptores de ese texto eliminando ambigüedades incluso interculturales que permitan apreciar el éxito o el fracaso en la consecución del pago como solución moral a la narración, caso de las fábulas[133]. Puede

desgastando su validez semántica hasta que denotan burla, y no premura ante el peligro. El logos *semántico* puede ser, a priori, propio de la información incompleta y de la aproximación indirecta a través de la connotación. El enunciado de enigmas en los que su emisor muestra voluntad lingüística de negar la verdad por dificultad del texto emitido, casa con lo anterior.

[132] Se podría hablar, ya fuera de la distinción básica entre lingüística y lógica que se hace en la filosofía aristotélica de un *logos* lógico, como el cumplimiento de una lógica básica interpretable, aunque no sea cierta, caso de un silogismo falseado, así como de un *logos* histórico: vinculación con verdades desplazadas en el tiempo. El logos histórico se puede falsear reescribiendo la historia (logos semántico) o sacando consecuencias forzadas de ella (logos lógico). La conclusión en cuanto a los efectos y, muy en particular, la *agnitio* en la narración y el descubrimiento de los términos reales de la relación entre actores (muy propio de la novela cervantina, como es el caso de *La fuerza de la sangre*, o de *La gitanilla*) resuelven el juego desde la verdad casi científica (o asimilable) y facilitan la obtención del pago al convertirse el juego argumental en un juego de información completa.

[133] La desambiguación emotiva en los textos es uno de los escollos más citados en cuanto a la interpretación textual de las emociones desde un punto de vista polar. Lo anterior se confirma cuando la emoción se desviste para emprender el viaje argumental desde la información incompleta existente al comienzo del juego narrativo, desde el "había una vez" a la información completa que aporta una enseñanza moral a la que se llega en el desenlace de la narración en el "y todo salió bien y fueron felices". Se aprecia con claridad este matiz en las fábulas. A este respecto un ejemplo: los apólogos, ejemplos y cuentos didácticos incluidos en *El conde Lucanor*. Ante una advertencia o planteamiento de una disyuntiva en el plano político, social o moral (información incompleta y expresiones de sorpresa, temor o rechazo por parte del conde [según la taxonomía emotiva de Plutchik]), el criado Patronio, ingenio auxiliar del noble Lucanor, propone una solución enmarcada en un pequeño cuento del que se deriva un proverbio o sentencia lógico que se intenta vincular con la verdad y que se refrenda con la ejemplaridad de lo narrado (información completa, pago y emoción positiva [anticipación y felicidad]). Un ejemplo vinculado a una clase de emoción determinada, esto es, cada fábula, a través de la emoción o sentimiento que acompañan a cada victoria moral o derrota que se genera en la conclusión, es un caso de etiquetado simple de cada texto:

> *The problem of single-label classification is concerned with learning from examples, where each example is associated with a single label from a finite set of disjoint labels* (Madjarov, 2012: *Introduction*).

La acción se traduce en acierto (variable constante en forma de efecto o pago) de Lucanor ante su disyuntiva, lo que le permite lograr la consecución de sus objetivos y albergar emociones positivas. Nótese a este respecto como cada apólogo (o los ejemplos y sentencias de las partes finales de la obra) concluyen con una medida de efectividad (*MoE*) en la expresión por la que el narrador cuantifica en cada apólogo los aciertos conseguidos al aplicar la estrategia correcta, estrategia dominante por cuanto la deducción del ejemplo narrado permite el triunfo del jugador y maximiza sus pagos (éxito 1, fracaso 0) en la observancia de los adjetivos o adverbios ("feliz", "bien" u otros) que ilustren emotivamente el final de cada narración. Por este motivo se hace

asimilarse a la *agnitio* que completa la narración, a la aproximación directa que conduce a un desenlace. Es el axioma textual más cercano al

necesario extraer etiquetas singulares que marquen emotivamente el pago final de la acción en cada momento, a fin de contabilizar efectos.

> El conde pensó que Patronio le decía la verdad y le daba buen consejo, y obró así y le salió todo bien (Juan Manuel 1993: 136).

La obra, obviamente, es un sumatorio de unidades de éxito tal y como lo eran los cuentos de Sherezade, si bien en este último caso, el éxito en la supervivencia se alcanzaba a través del cometido implícito de sobrevivir, deducible del cometido explícito de entretener por el que Sherezade vivía en el harén. El hecho de trabajar con etiquetas simples en cada historia o ejemplo, en emociones o efectos vinculados a una estrategia dominante que devenga el pago deseado, posibilita o simplifica la obtención de pautas. Muchos de los planteamientos de *El conde Lucanor* versan sobre una decisión asociativa o competitiva que dicho conde debe adoptar. El desenlace es siempre el consejo del criado y es siempre satisfactorio o, como se decía antes, reflejo de la estrategia dominante ante el resto de opciones. Por otra parte, obsérvese cómo en la conclusión de cada uno de los apólogos el conde pretende pautar la estrategia elegida en cada dominio (cada historia trata de un dominio determinado y ejemplifica con una historia extractada del saber popular) e incluye una referencia a la necesidad de textualizar ese éxito a fin de generar un corpus de estrategias dominantes que puedan ser auxilio de la decisión del líder ante la adversidad. Una unidad textual en cada apólogo, un entorno moral y sentimental-emotivo, un pago exitoso, que suma al texto de nivel documental. Un extraño caso de propiedad conmutativa.

> Y porque don Juan tuvo este por un buen ejemplo, hízolo escribir (ibídem).

Este es el mecanismo generador de los "espejos de príncipes" u obras didácticas que pretenden ilustrar sobre el arte de la toma de decisiones (estrategia, obviamente) del líder o príncipe convirtiéndose en tratados del buen gobierno en los dominios propios del gobernante. Obsérvese que en textos más complejos puede aparecer el caso del etiquetado múltiple, y que por cada ejemplo se pueden obtener múltiples entornos sensoriales o afectivos que pueden incidir en el pago planteado en cada caso. El adagio de que "la sabiduría no proporciona la felicidad (*joy*)" (en un álgebra de Boole implicaría, por polaridad de sentimientos contrarios que la sabiduría sería causa de pago de tristeza o causa de nada –irrelevante-) es un caso de etiquetado simple, similar a las moralejas, en el que el pago coincide con el sentimiento o emoción o con la cuantificación adverbial de los atributos del personaje ganador. Sin embargo, véanse los consejos de Gracián con respecto a las facetas de la sabiduría:

> Genio y Ingenio. Los dos exes del lucimiento de prendas: el uno sin el otro, felicidad a medias. No basta lo entendido, deséase lo genial. Infelicidad de necio: errar la vocación en el estado, empleo, región, familiaridad (Gracián 2000: 101).
>
> El saber y el valor alternan grandeza. Porque lo son, hazen inmortales; tanto es uno quanto sabe, y el sabio todo lo puede. Hombre sin noticias, mundo a escuras. Consejo y fuerças, ojos y manos; sin valor es estéril la sabiduría (Op. cit: 102).

Y nótese cómo el "genio", sujeto de la sabiduría, implica múltiples etiquetas (estrategias) y así obtiene en dos ejemplos varios pagos a su acción valerosa (estrategias relevantes) que devengan, entre otros, el éxito profesional, el amor familiar, el triunfo por el conocimiento, la inmortalidad, y todos en el contexto de los siguientes sentimientos (en Kim, 2011: 9): felicidad (*joy, pleased, happy*), capacidad de conocimiento del mundo (*excited, astonished, delighted*) y satisfacción (*satisfied, content, serene, calm, at ease, relaxed*), según la clasificación multidimensional de emociones propuesta por Russell.

> enunciado matemático, si se permite, y su introducción puede inducir estrategias de aproximación directa al personaje de un texto. Así se posibilita vincular la emoción afirmada o negada (polar[134]) con el pago[135], en tanto que estas emociones relacionadas con acciones determinadas son modificadores del grado de satisfacción en el efecto conseguido.

A la hora de emitir un enunciado y a la vista[136] del *logos* del hablante, es decir, de la lógica de lo que se dice y lo que se piensa, nuestro personaje-estratega se enfrenta a una gran variedad de posibilidades entre las que deberá discriminar cuáles son sus utilidades en el entorno.

1.5.4. Estrategias culturales o de código que complementan al personaje

El grado de vinculación verbal con la verdad o con la estética propias o colectivas (descontada la omnisciencia[137]), la competencia en el canal elegido[138] y otras

[134] Cuando se trata de emociones polares, entiéndase que no se consideran positivas o negativas en un sentido práctico, esto es, que la felicidad como emoción no tiene que tener una interpretación positiva de por sí, del mismo modo que la tristeza, que asume el eje negativo, no tiene que ser necesariamente lo malo o la emoción a evitar. Es necesario, en cualquier caso, seleccionar pares de antónimos emotivos que permitan reducir los estados de ánimo del personaje a ejes polares, a fin de estudiar cuantitativamente el entorno de las acciones verbales.

[135] La presencia de la emoción en el juego, incluso patológica en forma de adicción, ha sido argumental en la Literatura universal. El mismo Dostoievski fue un adicto. En *El jugador* muestra la adicción del escritor a la ruleta y habla de la pasión como sentimiento asociado al juego, amén de otros. Es notoria la generalización que cita Brams al respecto de la tipología de juegos de suma cero o de suma no nula y su correspondencia con la presencia de emociones en el relato:

> *One analyst, in fact, contends that emotions tend to be submerged when there are clear-cut winners and losers, whereas ambivalence is better expressed in literary plots with nonzero-sum elements* (Brams 2012: 2).

[136] La opción narrativa para resolver la conexión palabra-pensamiento en uno u otro sentido, es la distribución textual de la omnisciencia y de los signos explícitos y contextuales que el autor incluya en la narración de cada eslabón acción-efecto.

[137] Obviamente las acciones y los efectos suceden en la narración porque se cuentan tanto en estilo directo como indirecto, y el lector las entiende en virtud de su competencia. La narración debe, por tanto, denotar las estrategias de manera coherente al "público blanco", que será más o menos universal. Otra cosa es la propuesta de este texto de efectuar un análisis estructural más profundo de estas estrategias y analizarlas según la teoría de juegos con independencia de los matices culturales, que sí concursan a efectos de coherencia.

[138] Véase en el *Quijote* cómo el desfase competencial en el código empleado dispara la cólera del hidalgo y la del Vizcaíno, o cómo Sancho emplea los mismos arcaísmos de su señor ante el

variables pueden, por ausencia, defecto o por exceso[139], matizar aún más la intencionalidad del estratega en su red sistemática en cuanto a ejecución de acciones y deseo de pagos, y no solo durante el uso de la expresión textual a lo largo de la estructura del relato, sino en un proceso de obtención del perfil estratégico del personaje en la formalización de un texto narrativo.

La integral matemática en sentido figurado de esas estrategias micro (derivadas de la línea argumental en la narración y de cada línea de operación detectada si el sistema es multi-dominio) desde un punto de vista ideal por omnisciente, será la trama gráfica de la historia del éxito o fracaso del personaje. La integral de todas las historias sería la media aritmética cultural del sistema de quienes las cuentan, de sus creencias en todo el espectro de la conjugación de las acciones verbales: pasado, presente y futuro. La expresión media de las fantasías, anhelos y realidades, el sufragio perfecto en cuanto a integración mancomunada de voluntades, la cultura completa de los hablantes asociados por una lengua y una tradición cultural, que se expresa en la narración, en cierto grado.

Puede entenderse, por tanto, a cada actor-personaje en la narración como nodo físico de una red federada de acciones. La red será sistema estratégico cuando presente coherencia y verosimilitud en reparto y argumento[140]. Los esquemas de

pánico que le induce el ruido de los batanes, a fin de asociarse a través del uso del código caballeresco e inhibir el inminente ataque del hidalgo. El desfase de dominios (realidad-ficción) acelera el conflicto competitivo a lo largo de todo ese texto, aunque por burla o interés, se encuentran múltiples casos de mimetismo en el *Quijote*, mimetismo que muchos personajes ejecutan al asumir ese código caballeresco en sus intervenciones.

[139] Por defecto, el líder puede optar por hacerse pasar por ignorante, hacer como que no sabe hablar o allanar su lenguaje para lograr un efecto de inseguridad o pérdida de paciencia en su interlocutor, o para recabar la indulgencia de un electorado que estima la mediocridad (Maeztu, 1972). Aproximaciones indirectas, todas ellas.

[140] Un intento por estandarizar las distintas configuraciones de los relatos disponibles en una sociedad con fines dominantes fue la obra de Berceo, pensada como refuerzo textual de la estrategia dominante (por exclusiva) de la Iglesia en su tiempo. La reconfiguración de las leyendas paganas en relatos hagiográficos y la distribución de esas vidas de santos como modelos de imitación vitales para los feligreses, constituye la creación de una red de actores-personajes que se mueven en dominios exclusivos. Las acciones verbales de los santos descritos se supeditan al recurso ponderado en cada uno de ellos. La castidad de Oria genera pagos deseables por el creyente que decide imitarla. Ese corpus de pagos, de virtudes, es, al imitarse por los creyentes lectores, el efecto estratégico deseado por el redactor en el dominio gremial de una sociedad. Cada hagiografía, una línea de operación en los dominios de la guerra, de la castidad o del trabajo. Cada milagro o sacrificio y sus efectos, un elemento de la cadena argumental. Cada salvación, un constituyente del tema de fondo. La inferencia lógica del lector,

interacción que se determinen, en concreto los derivados de los verbos propuestos a la hora de elegir una acción determinada, se desarrollarán temporalmente en procesos que se pueden proyectar sobre cada uno de los dominios siempre que asociación y competición graviten sobre las "mismas cosas" (los pagos relevantes) en litigio.

Por lo anterior, cada tipo de personaje sujeto de una estrategia:

- Adoptará en su devenir literario estrategias verosímiles a sus características también verosímiles aunque artificiosas, extraídas del mundo sensible.
- Será producto de la estrategia textual global del autor para el texto a nivel documento[141]. Esta estrategia se remitirá a la elección de personajes reales, antropomórficos, simbólicos o icónicos, compatibles con la acción[142] dentro de un esquema de coherencia.

imitar al santo. La estrategia integral del corpus literario de las vidas de santos (personajes-estrategas en búsqueda del éxito metafísico a través del martirio o del sacrificio) en formato de fábulas sacras, el monopolio moral de la Iglesia, el autor-legión-estratega.

[141] Más adelante se tratará el concepto de "unidad textual" para definir el espacio topológico de los sucesos estratégicos que puedan plantearse dentro de ese texto. Se anticipa que la coherencia gramatical será el vínculo reglado que pone en relación unas oraciones con otras y con su contexto dentro de un texto (conjunto de enunciados) de nivel superior y no dependiente de otros textos. (Isenberg en Munteanu 2007: 21). Una exégesis estratégica necesita obviamente de una coherencia textual que permita definir las pautas que dicha estrategia marca en una narración, por ejemplo.

[142] Las partes del texto incluyen estrategias que se presentan en forma de acciones relativamente coherentes por parte de diversos actores. Esta coherencia estratégica se definirá en el paso del nivel oracional al textual o documental. Así, la sucesión coherente permitirá estructurar esa sucesión de actos lingüísticos de manera exitosa. A este respecto Propp (1987: 18) defiende el mismo esquema, en el que se puede apreciar la acción coherente de varios antagonistas, de forma que los sujetos del engaño durante un cuento cambian para una misma acción. El sujeto "madrastra" o "bruja" se emplea indistintamente para la inducción de la desgracia en una huérfana desvalida. En el *Quijote* se agrupan acciones coherentes de antagonistas reales (burladores) o ficticios (genios imaginados) que cristalizarán en variables como la burla o las creencias. El entorno cultural del sujeto de la estrategia y la estrategia del cuento en sí se remiten a personajes determinados. En el siguiente ejemplo, en la recreación de España y Cuba como sujetos simbólicos antropomórficos de la acción "agresión" (España) y la acción "soportar la represión" (Cuba), José Martí emplea además esquemas sintácticos típicos del *Evangelio* de Juan, con presencia de polisíndeton, vocativos y estructuras paralelísticas, asimilando a España al monstruo del *Apocalipsis*, hijo de la iconografía o de la simbología judeocristiana. Véase cómo la coherencia estratégica se refuerza por la elevación del ornato que supone esta estructura textual de carácter sacro:

- Cada estrategia pautada será la derivada del comportamiento argumental del personaje en un intervalo textual en el que presente coherencia en su secuencia de acciones y efectos.
- La integral de las acciones-efectos de ese personaje tipo a lo largo de un texto documental (narrativo para este estudio) será una estrategia del personaje (no todas en todos los dominios). Si se ordenan mediante la ponderación de los pagos obtenidos por criterio de utilidad, esa estrategia textual será la que permita después valorar cada una de las entradas matriciales en la comparación cuantificada con respecto a otros personajes, según la teoría de juegos.

1.5.5. Interacción con los antagonistas. Estrategias de norma y código

Los personajes, como actores de un sistema que se manifiesta en el texto, tenderán a definirse en espacios complementarios, cuando no contrarios, en la narración. A través de sus acciones se completa la información argumental y se averiguan sus estrategias. Es entonces cuando el lector se convierte, por inferencias lógicas, en analista de los sucesos en los que interactúan los pares de contrarios (actores o coaliciones de actores).

Así, cada contrario establecerá esquemas de axiomas, la mayoría de manera inconsciente, pero con reflejo en el lenguaje. Dicho de otro modo, cada personaje delatará sus estrategias dominantes (directas o indirectas) por su manera de hablar y de la mano de la dosificación de la omnisciencia en el relato, por lo que muchas veces el narrador, con referencias a lo dicho, a lo pensado, a lo gesticulado (*signaling*) o a lo manifestado por sus emociones, planteará cuáles

---

> Y la Palabra se hizo carne/y puso su Morada entre nosotros/y hemos contemplado su gloria, gloria que recibe del Padre como Hijo único, lleno de gracia y de verdad (Juan, 1-14).

> Y vosotros los españoles la hicisteis/y vosotros la sancionasteis/y vosotros la aplaudisteis (Martí 2004: 196).

El sujeto “Cuba” es, obviamente, un sujeto dominado, lo cual hace de la narración-crónica *El presidio político en Cuba* (en Martí, 2004) una crítica a las reglas de ese juego. El efecto, la insurrección. El pago, la independencia.

son los pares de acciones ejecutadas y efectos deseados por cada uno de los enfrentamientos.

Desde la norma o el código al uso, una adecuada presentación social de cada información en cualquier formato (literario o no) logrará efectos estratégicos textuales[143] sobre el lector, locutario o espectador de cada drama. Cada invocación a la norma o el texto desde cualquier segmento del contrato social por el que se rige una sociedad, armoniza la actuación de la comunidad en cuanto a lo legal, ilegal (reglas del juego)[144], justo, injusto, verdadero, falso, bello o feo, puro o impuro y en muchos más intervalos a los que se puede etiquetar con signo positivo o negativo en el eje polar.

Se podría hablar, por tanto, de sujetos que en fase con sus estrategias incorporen un léxico alineado con la dominancia en cada hecho de habla (en ausencia de palabras tabú) o de código (en ausencia de otros códigos tabú), también afín o presente a las estrategias dominantes[145] en cada caso. Se podría

[143] El éxito en la acción dependerá del efecto. Una explicación a esta afirmación es el sentido abrasivo del discurso sobre el "vencer y convencer", de Miguel de Unamuno, negando el efecto de la acción militar sobre el criterio de los vencidos.

[144] Un comercio en Cataluña rotulado en español se auto-etiqueta como ilegal por no cumplir con la normativa de la *Generalitat*, por lo que el efecto estético que puede plantear a un potencial cliente es el de irregularidad normativa y el de asumir el deseo de no entablar una relación comercial en ese establecimiento, al igual que no se desea abordar un taxi sin licencia visible (dominio polar de lo legal-ilegal por ajeno a la regla del juego) en un aeropuerto. Sucede paradójicamente lo contrario con el código español en otros foros políticos. El presidente Obama ha establecido fuertes vínculos con la sociedad hispanoparlante de los EE.UU hasta el extremo de abrir una web oficial de la Casa Blanca que no se limita a traducir los contenidos en inglés, sino a aportar textos originales directamente dirigidos a la población hispana. Del mismo modo, el presidente Bush transmitía frecuentes mensajes en español. Estas opciones buscan efectos sociológicos tangibles, asociativos o competitivos, cuantificables en cierto modo por el sufragio.

[145] A este respecto, es innegable el empleo de un determinado léxico anexo a las estrategias políticas en la unidad de tiempo. El trabajo del profesor Rebollo Torío (2002) relaciona así el uso de determinadas palabras a un nivel temporal distinto. A nivel táctico, esto es, en un intervalo de tiempo relativamente reducido, en una batalla electoral, por ejemplo, existirían palabras denominadas "clave" que marcan cada confrontación. En la estrategia de largo recorrido, las palabras testigo sustentan los dominios del sistema. De cuño teórico de la escuela francesa, G. Martoré es quien delimita los términos de "palabra clave" y "palabra testigo"

> Se trata, lógicamente de aquilatar al máximo el entramado del léxico político mediante términos que, situados en ejes básicos, nos ayuden a clarificar la configuración del léxico de una sociedad determinada (Rebollo 2002: 19-21).

Otros autores citados en la misma obra, como Manuel Alvar o Marina Fernández Lagunilla han incorporado en sus trabajos la terminología de "palabras eslogan y "palabras símbolo" La

establecer una relación con las ideas-fuerza[146] presentes en el marketing o en una campaña electoral.

Esa dominancia de código y léxico sustentados por el soporte de lo regulado como legal con tintes de exclusividad denota varias estrategias directas e indirectas. Si no hay al menos una lengua común a los actores del sistema o se intenta destruir la que existe, o si, por otro lado, el mensaje se desvirtúa, la nación no puede etiquetar cada praxis del mismo modo. Desde la estructura interior del relato se puede romper la coherencia textual mediante el abuso de otras lenguas (por las limitaciones de la traducción y de la interculturalidad) o rompiendo el curso de los dominios propuestos, lo que conlleva confusión y conflicto en el mensaje[147].

En cuanto al contenido, si los actores aplican estrategias inverosímiles (por sus acciones y efectos) el sistema se fragiliza y se fragmenta[148].

---

atemporalidad estratégica de palabras como “España” o “nación” conviven con la temporalidad de otras como “consenso”, como se veía antes. Sin embargo, palabras como “democracia” se asocian cada vez más al hecho táctico-electoral esporádico y de naturaleza variada, y no a la democracia de las polis griegas tal y como se concibió: como un asociacionismo vital para la defensa militar de cada ciudad ante sus amenazas y para la exigencia de responsabilidad al designado para mandar, quedando el proceso electoral en un segundo plano. Elegir a un líder televisivo a través de mensajes de telefonía móvil y basándose en efectos estéticos se designa día a día como democrático. Esta designación de “democrático” se convierte en bondadosa, magnificadora y, así desvirtuada, puede pasar a otros dominios como parte de la redacción textual de una estrategia dominante. Por ejemplo, excusar la invasión de otra nación soberana en virtud de un supuesto déficit democrático a subsanar.

[146] Más adelante, al relacionar los tópicos como elementos reiterados de inferencia lógica en un texto y su ponderación polar en cuanto a refuerzo o neutralización, se expondrá el concepto de idea-fuerza. Se adelanta, como ejemplo, que el efecto real de una moraleja, por ejemplo, en el lector de una fábula, es la consecuencia vectorial (por dirección en intensidad del comportamiento inducido) de la idea-fuerza contenida en la moraleja en cuestión.

[147] En el dominio del afecto, en el intervalo polar [de comportamiento] vicio-virtud, la duda sobre la fidelidad de Madásima genera incoherencia, conflicto y acción en don Quijote, amén de un sinfín de emociones entre las que es obvia la cólera.

[148] En este sentido se manifiesta Cervantes por boca del cura y el canónigo cuando, en el diálogo sobre la conveniencia de ordenar la producción literaria (por dramática) de la república (por sociedad) en cuanto que el exceso o el desorden de la fantasía pueden ser dañinos para el corpus de creencias, y el gobierno pragmático de quien está legitimado para legislar, verse comprometido por la acción perniciosa de esa producción indeseable. El texto principal se refiere, pues, tanto a la alteración del código (eliminación de lenguas en competición) o a la alteración interesada del mensaje.

En caso de llegarse a la fractura del sistema por incompetencia lingüística de un importante grupo de población[149], no hay posible comunicación entre los actores-personajes, y el etiquetado de los pagos según la misma regla es patrimonio de un único grupo de hablantes[150]. Así se simplifica un esquema dominante de exclusión de actores incómodos en el sistema.

El *logos* semántico es aproximación indirecta. Oculta realidades inconvenientes[151] en el esquema de fricción protagonista-antagonista, magnifica las realidades convenientes como elementos configurados para ejecutar la estrategia dominante, y se produce una fractura semántica fuerte, aun en la

[149] La "otredad lingüística" y su impacto en la composición de la historia han sido profusamente tratadas. Véase en el ejemplo anterior, referido a la acción de la Casa Blanca con respecto a su política comunicativa en español, cómo la fractura lingüística con el hispanohablante se elude últimamente por el poder político norteamericano a través de la acción asociativa de esgrimir su lengua, y no a través de la competitiva de reprimirla para obligarle a asumir la de la mayoría, lo que se podría interpretar como un apartheid lingüístico.

[150] El *afrikáans* era la lengua de la minoría blanca en Sudáfrica, ajena al sufrimiento de la mayoría lingüística y racialmente ajena. Una vez que se destierra una de las lenguas de un grupo humano o un grupo humano de la lengua propia, se despoja de la queja a aquellos que son únicamente competentes en la lengua apartada, se "extranjeriza" su convivencia por exclusión lingüística y se destruye el vínculo afiliativo que justificaba la convivencia común.

> "*Struggles in other parts of the world (…) seem to be written in an incomprehensible foreing language*" (M. Hardt y A. Negri 2000: 57).

El problema del "otro" se exporta a otro sistema estratégico ajeno.

[151] El engaño de Leandra por el soldado pisaverde (Cervantes Saavedra 2007: I, 646-651) es un buen ejemplo del mensaje populista y adulador de quien adopta esa estrategia estética y dominante, por cuanto la moza fue engañada, sacada de su lugar y expoliada en virtud de un discurso adornado de su robador, y no de la constatación fehaciente de los hechos heroicos del mozo, esto es, de lo que el mozo "dice que hace", y no "de lo que hace". En la fábula de *La liebre y la tortuga*, la liebre solo habla de su velocidad, pero no es diligente en la ejecución de la carrera reglada, y por ello domina la tortuga. Baltasar Gracián se refiere de manera explícita al uso del lenguaje en general por parte del hombre discreto en cuanto que evalúa qué estrategia social adoptar con respecto a lo que se dice, lo que se quiere escuchar y lo que al final se hace. Muchos de sus aforismos hablan de la discreción, de la administración conveniente de la información o de la conveniencia o no de la relación verbal con ciertas jerarquías o estamentos del sistema "sociedad del siglo XVII", así como de la intensidad con la que se debe emplear el artificio y cuándo, con respecto al pago deseado y a la posible estrategia dominante que el filósofo sugiere. En el siguiente fragmento, particulariza cómo aproximarse a ese mensaje populista, grato y aceptado, para no romper esa estrategia dominante de afiliación que debe mantener el sabio:

> Sentir con los menos y hablar con los más: querer ir contra el corriente es tan imposible al desengaño cuanto fácil al peligro (…) La verdad es de pocos, el engaño es tan común como vulgar. Ni por el hablar en la plaza se ha de sacar al sabio, pues no habla allí con su voz, sino con la de la necedad común, por más que la esté desmintiendo su interior (Baltasar Gracián 2000: 126).

misma lengua, entre la designación asociativa que se hace sin vinculación con la verdad y se asimila a lo bueno o a lo bello[152] y que causa un momento impresivo estéticamente grato al oyente en beneficio de los efectos deseados, y la designación competitiva, que se asimila a lo malo o a lo feo.

1.5.6. Estandarización de personajes estratégicamente dominantes

El estudio de la estrategia en un personaje literario puede aportar conclusiones a partir del reflejo formal de sus pautas de asociación y competición, además de aquellas que se asocien o deriven de la norma y código. La imitación de personajes arquetípicos implícita que el personaje a estudio, en particular en cuanto a patrones de decisión estratégica, ofertará mayor número de datos a la hora de entender su elección en cuanto a estrategias dominantes sobre otras.

Antes de emprender en el próximo capítulo un estudio sobre la presencia en los textos literarios de la teoría de juegos y continuar con la figura del héroe literario castellano en el siguiente, se aborda ahora la tipología arquetípica (por heroica) desde la opción estratégica dominante y su presencia en el texto, tanto en la aproximación directa como en la indirecta.

La estética de la expresión elegida se adapta por coherencia y elección de género a la circunstancia de la época y del individuo. Las estrategias de personajes sublimes se estandarizan entonces y pueden así ser objeto de estudio[153] inspirador de otras estrategias dominantes, por ejemplo a través de

[152] Cada lengua define su espacio estético propio y se vincula a elementos afectivos o pragmáticos de diferente manera. Se aprecia en el español, que se prodiga, como el italiano, en el uso de diminutivos y de sufijos que denotan cariño o ternura. Cuando se intenta conseguir algo de alguien se emplea la función apelativa del lenguaje. Pero solo se consigue que ese alguien lo haga si se tiene un ascendiente de poder sobre él o si, a través del empleo de una dosis adecuada de función poética, se genera un efecto estético en el interlocutor. Dar una orden a través de un mensaje bello es un arte necesario y el primero que debe aprender el estratega. Gracián lo identifica en otro aforismo en el que defiende que se debe saber "usar de las varillas". (Op. cit. 123) Véase cómo la publicidad adorna cada dominio escogido en virtud del efecto deseado. La norma y código del público blanco, incluyendo códigos estéticos y de comportamiento derivados de estudios de mercado y antropológicos, generarán efectos similares en diferentes colectivos con diferentes acciones verbales o con diferentes umbrales en la misma acción verbal.

[153] "*Ideological master*", en palabras de Hardt y Negri (2000). Después, en el futuro, esos héroes masterizados se rescatan (como Roma rescató a Eneas para dignificarse por encargo imperial y

los géneros morales y didácticos, como las fábulas, o desde la imitación explícita de un héroe a otro.

El personaje arquetípico (por sabio elector de la estrategia dominante) aparece en la narración como sujeto de una acción-efecto que puede establecerse como norma o dogma, por cuanto se acaba identificando como dominante[154] por el principio de autoridad de una cultura en la que ese patrón de decisión se asume que devenga éxito.

A partir de aquí, cada sujeto de la acción se confecciona convenientemente a través de formas óptimas para el relato de la decisión sublime en evocación del héroe o del tipo de personaje del que se trate, esto es, el personaje se configura por imitación o evocación al arquetipo. Desde animales en las fábulas, pasando por otras tipologías más extendidas o simplemente por la presentación más adecuada para que cada personaje sustente la acción con coherencia y verosimilitud[155]. Los pagos dictan, en muchas ocasiones (de nuevo véanse las

mediante la pluma de Virgilio) para generar nuevos efectos, retocando la acción en el seno de la nueva ideología.

[154] La palabra que se origina en el libro sagrado emana la verdad revelada. Cristaliza así el postulado metafísico como epopeya política de obligada referencia legislativa. Es la interpretación de esa palabra del actor vinculado con la divinidad por sí o por sus ministros u oráculos, presentada al público objetivo, la que determina el marco legal de la potencial confrontación textual en cada dominio y lo que justifica el rumbo poético o político, estéticamente subordinado a lo divino. La estética de las acciones puras por dominantes del semidiós o del santo-héroe se extrae del texto sagrado y se da a la base como una norma más. Así imitó Alejandro a Aquiles como se expuso en la Introducción. Esa imitación épica de la hazaña heroica arquetípica en su cultura se convirtió en elemento normativo del régimen interior de sus campañas en Asia Menor.

[155] El arquetipo no refleja de momento al canon heroico homérico o a otros, asunto que se desarrollará más tarde al tomar un personaje literario determinado, sino al personaje arquetípico de referencia en un género, una actividad o incluso en un dominio. Tómese, por ejemplo, el dominio de lo mágico. La clasificación de tipología de cuentos mágicos de Aarne determina los posibles tipos de personajes como referencia de los cuentos, excepto una de las categorías, que es la tarea mágica, y que se corresponde con una acción y no con un sujeto. Sujetos de la acción (actores) son también el objeto mágico o la fuerza mágica. Aquí aparecen combinatorias posibles al asociarlos a otros personajes, tal y como sucede con los sujetos Excalibur y Arturo (arquetípicos como objeto y personaje, respectivamente) en la tradición. Ante la pregunta que se formula en el siguiente fragmento, se responde con que el sujeto de la acción debe ser un actor, y si ese actor, según la definición aportada con anterioridad tiene capacidad de influir en el sistema y voluntad propia, entonces es válido, aunque sea una fuerza o un objeto mágico. A partir de ahí, influirá en otros aportando una estructura como antecedente de este influjo que se plasmará en elecciones dominantes por parte de otros personajes:

fábulas, caso de la elección de liebre y tortuga o cigarra y hormiga, por ejemplo) cuáles serán las preferencias estándar de la forma antropomórfica escogida para sustentar este efecto de verosimilitud en el pago deseado, estableciéndose una correspondencia entre el aspecto polar positivo del ahorro y de la previsión (figura antropomórfica de la hormiga) y la actividad recolectora del insecto hormiga como se da en la naturaleza.

1.5.7. Racionalidad e irracionalidad del personaje

La racionalidad en el empleo de la opción estratégica es un eslabón fundamental, en tanto que las condiciones para la elección racional de una estrategia dominante de entre otras, sigue las características expuestas con anterioridad en este trabajo. Aunque la estrategia racional se pueda plantear como una tipología independiente de la elección aleatoria, irracional o irreflexiva, existen en ocasiones motivos para ejecutar ese patrón de decisión, amén de la intención de confundir o inducir a error al oponente. Por lo anterior, racionalidad o irracionalidad, no discriminan en cuanto a tipos de estrategias[156].

Tanto en un juego de suma cero como de suma no nula, la búsqueda de equilibrios se puede explicar de muchas maneras. La reducción de patrones de comportamiento humano ante elecciones determinadas y bajo ciertos formatos de juegos, son muy dependientes de factores circunstanciales[157].

> Los cuentos maravillosos se subdividen, según Aarne, en las siguientes categorías: 1. el enemigo mágico; 2. el esposo (la esposa) mágico; 3. la tarea mágica; 4. el auxiliar mágico; 5. el objeto mágico; 6.0 la fuerza o el conocimiento mágico; 7. otros elementos mágicos. Se podría, a propósito de esta clasificación, repetir casi palabra por palabra las críticas formuladas contra la clasificación de Volkov. ¿Qué hacer, por ejemplo, con los cuentos en que la tarea mágica se realiza gracias a un auxiliar mágico, lo cual sucede a menudo, o con aquellos en que la esposa mágica es precisamente el auxiliar mágico? (en Propp 1987: 23).

[156] Enlazando racionalidad con arquetipo, ¿cómo pudo entonces don Quijote, loco irracional, convertirse en arquetipo heroico? Se puede especular a este respecto, pensando que el "auxiliar mágico" que propone Aarne vivía en los sesos del hidalgo.

[157] Según Davis (1998). Más tarde se detallarán algunos de esos modelos de juego en escenarios diversos, a fin de establecer similitudes con los que sean objeto de estudio, tanto en el entorno emotivo como en el circunstancial de algunos de los esquemas identificados en el texto que se formaliza en el capítulo 5 de esta tesis.

La racionalidad en el actor-personaje a la hora de decidir es una condición necesaria con independencia, como se vio, de la racionalidad del objetivo. Un suicida planea racionalmente su muerte aunque su objetivo pueda considerarse irracional. Si bien pudieran existir objetivos irracionales dentro de unas estrategias racionales o viceversa, este extremo pertenece al plano moral de los contendientes, que no se juzga en este trabajo, puesto que se trata de emociones vinculadas a las elecciones y no a la racionalidad o irracionalidad del actor (Brams 2012: 65).

La razón del oponente, con independencia de la racionalidad de sus objetivos bajo cada cultura[158] en lo referente a su plan estratégico, adopta elementos de creencia, convicción y moral de los personajes pertenecientes al entorno del conflicto para manipularlos en el ámbito físico o en el de las percepciones y emociones, afectando a los sentidos para vulnerar la confianza del otro. Se puede advertir este extremo en el relato real-maravilloso, en el que la distancia cultural entre oponentes era inmensa[159].

1.5.8. Alteración del esquema racional. El ardid de la decepción

Es un hecho que una de las armas más potentes en el conflicto competitivo es la capacidad de alterar esa percepción emotiva y racional del oponente a fin de equivocar su juicio, puesto que, al emplear la lógica en su análisis de cada

[158] El trabajo de Todorov a este respecto calibra cómo la superioridad española en la gestión del signo, lleva a Cortés a la victoria. Esta superioridad en el conocimiento cultural y el del raciocinio del antagonista, le permite elaborar estrategias dominantes. A mismo estímulo sensorial, la interpretación de españoles o aztecas es distinta, y asignan por tanto signos distintos a esa realidad. No se trata de la estimulación de creencias para efectos determinados, sino de dos modelos conceptuales ajenos en gran parte que pasan a integrar, por mor de una nueva relación humana, un solo sistema. En esta nueva circunstancia y al comprender Cortés por medio de Malinche cuál es el significado del signo emitido por sus rivales, adopta estrategias ventajosas por contraste. La aproximación indirecta de Moctezuma y la directa de Cuauhtémoc fracasan a medio plazo. La razón del oponente es distorsionada por la presentación estratégica que los españoles hacen ante los aztecas, disfrazados de mito o augurio. Esta estrategia publicitaria es muy común hoy en día vinculada al consumo a corto plazo.

[159] La similitud de las acciones-efectos entre dominios culturales lejanos explican vínculos interculturales asimilables a estrategias de satisfacción de necesidades comunes, de pagos comunes (amor, tierra, salud) en culturas diferentes (Propp 1987: 29). Si se toma el pago como tópico por identificación semántica universal, únicamente falta entonces establecer la estrategia que lleva cada sujeto según la estética de cada cultura.

situación, dicho oponente obtendrá inferencias inválidas y le llevarán al fracaso estratégico en el dominio en cuestión, sea en el tiempo, la información, el espacio o la fuerza, o en aquellos dominios en los que el estratega decida emplear el ardid de la decepción[160].

Estudios diversos (Cit. En Brams 2012: 19) como los de Elster (1999, 2009) Fisher (2002) o Livingstone (2001) relacionan cómo racionalidad y emoción se mezclan en los textos literarios y cómo la pauta de juego se estructura en un esquema de creencias. Los mundos posibles que se puedan enlazar argumentalmente en el seno sistémico de un dominio cultural y de creencias individuales lo más amplio posible, deben poder esquematizarse según un criterio de coherencia, partiendo de una primera subdivisión en dominios y otras consecutivas en cuanto a actores, sus acciones y las categorías de estas acciones. Por ese motivo se recurre en este trabajo a la teoría general de sistemas como herramienta estructural, y se acomete el estudio una categoría determinada de acciones similares de un héroe literario castellano en dos dominios.

El fracaso de estrategias reales se encuentra, en muchos casos, en el desconocimiento del dominio cultural del oponente, que incide de manera drástica en los otros dominios, en particular en el de la información. El fracaso de las estrategias textuales, más allá de la obstrucción del canal, la degradación o prohibición del código o la alteración de los términos del mensaje, pasa por la confusión de parte de los actores del sistema en el momento interpretativo.

1.6. APROXIMACIÓN INTEGRAL A LA NARRACIÓN COMO SISTEMA

La literatura producida en un ámbito espacial y temporal determinado, es el inventario universal de las posibles expresiones presentes en un sistema. Contemplar en exclusiva una porción cualquiera de los textos presentes en un

[160] La doctrina conjunta norteamericana define “decepción” en los niveles operacional y táctico como:

> “*Those actions executed to deliberately mislead adversary decision makers as to friendly military capabilities, intentions, and operations, thereby causing the adversary to take specific actions (or inactions) that will contribute to the accomplishment of the friendly mission*” (*Military Deception. Joint Publication 3-13.4* 2006: vii).

documento no contribuirá a resolver el problema estratégico inscrito en el argumento. Por ello se hace necesario aproximarse al sistema en su integridad o en una porción del mismo en la que el análisis estratégico no se vea adulterado por cambios en las pautas de una estrategia mixta en la que no se pueda detectar la proporción de cada una de las estrategias empleadas.

Actores-personajes y sus verbos de acción marcarán entonces cuál es la pauta en cada contexto, en cada dominio y con respecto a cada pago.

Se plantean a continuación otras posibles aproximaciones al sistema estratégico desde el punto de vista no ya desde la tipología del personaje o de la acción desempeñada, sino de otras variables conceptuales o dominios que, por motivos de complejidad deberán representarse gráficamente.

1.6.1. Diagrama del sistema como análisis textual

Una aproximación integral a todos los actores del sistema sería necesaria para la comprensión de las estrategias subyacentes en todos ellos, caso de abordar con este perfil el análisis de un texto narrativo, por ejemplo. Ello implicaría la omnisciencia en la redacción de cada correspondencia entre actores. La extensión de este análisis y lo dificultoso, por no decir imposible, de su cuantificación al tratarse de actores distintos con funciones de utilidad distintas y acciones verbales en múltiples dominios, sería casi ilimitada en una obra compleja[161].

Como ejemplo del análisis estratégico de la dinámica de un sistema (actores, acciones y variables) se propone el siguiente diagrama, extractado de un conflicto real y de la ejecución de una misión compleja en un escenario multi-dominio. Adviértase cómo la tipología de actores-personajes se resuelve con

[161] Por este motivo se recurre frecuentemente a las fábulas en esta tesis para ilustrar sistemas estratégicos sencillos, por lo general de dos actores y de uno o dos dominios como máximo.

código de colores (adjetivación), las acciones verbales con flechas y símbolos de oposición o refuerzo y las variables como cuadros de texto zonales.

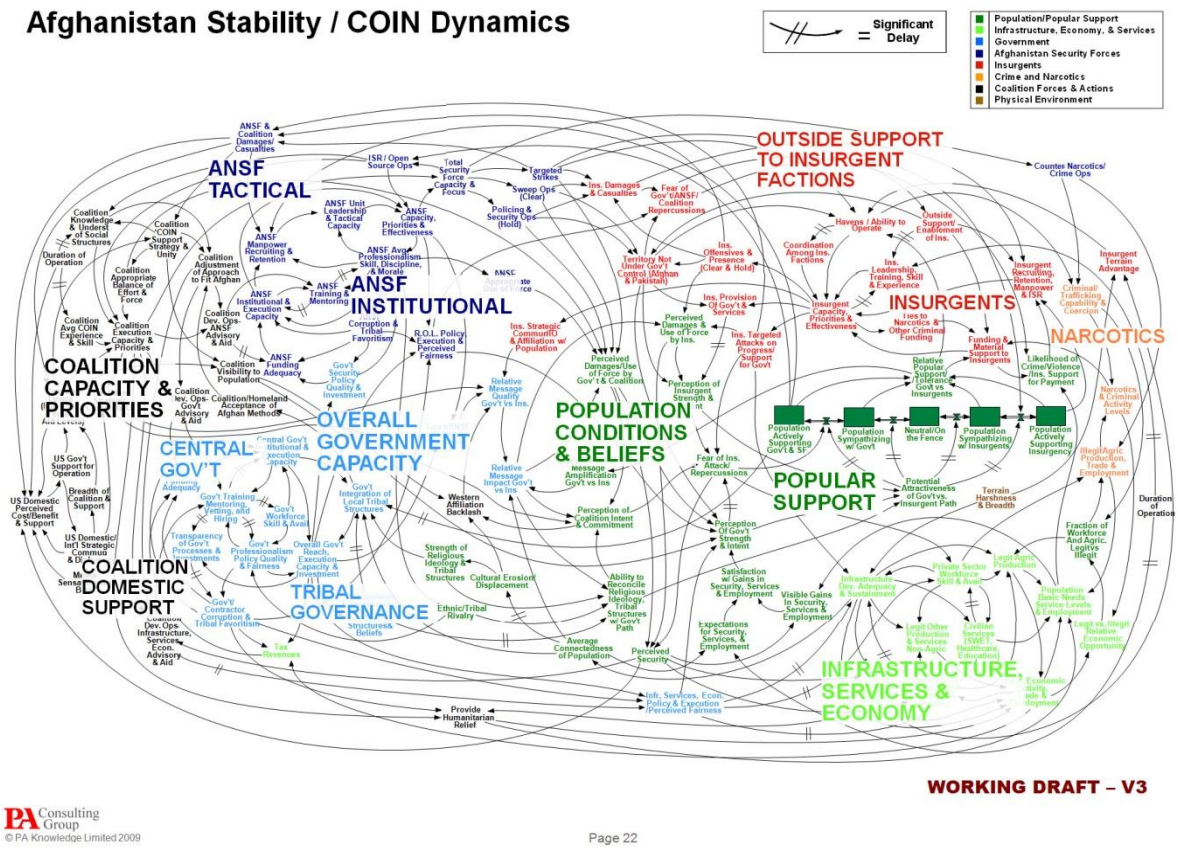

Figura 2. Diagrama de dinámica del sistema del conflicto afgano (PA Consulting, 2009).

Se introdujo anteriormente el concepto del sujeto de la acción, de los actores-personajes como nodos de una red de relaciones textuales que se deberán alinear en sus acciones con los métodos de planeamiento integrales por cuanto que consideran todos los dominios presentes en el conflicto[162].

[162] El estudio de los distintos dominios de un sistema se estudia desde un punto de vista estructural. La interconexión de las distintas líneas de operación de los actores de un sistema complejo se estructura paso a paso desde las relaciones del sistema una vez que se comienzan a decidir las acciones a tomar. Los efectos deseados, los intereses de los distintos actores o protagonistas de un texto narrativo, están, por tanto, en red. Don Quijote vive en la red de conocimiento de las novelas de caballerías, en la red social de aquellos que encuentra a su paso y en la física de las ventas y caminos. La red de conocimiento, el dominio de la información de otros personajes sobre el mundo de las novelas que enloquece a don Quijote, es objeto de debate en numerosos diálogos y episodios, como el del canónigo en la primera parte y el del eclesiástico en la mesa de los duques, en la segunda. Si los nodos de las redes son equiparables a los actores del texto, los procesos y acciones verbales que lo desarrollan, se configuran en los

1.6.2. Dominios y contextos de la acción

Si se analizaron en el punto 1.5. las estrategias correspondientes a los actores, se plantean ahora las existentes (por presencia de patrones de decisión por ámbitos temáticos, semánticos o léxicos determinados) en los dominios del sistema, que, como sistema multi-dominio coincide morfológicamente con una organización política[163] en la que dichos actores ejecutarán sus acciones asociativas o competitivas.

Las coordenadas espacio-temporales son obviamente necesarias en la confección del texto narrativo. De las tres unidades clásicas, espacio, tiempo y acción, el planeamiento operacional descompone la última en dos como factores fundamentales del entorno de la acción estratégica: fuerza e información. La acción de un actor con respecto a sus contrarios genera situaciones de

dominios del mismo. Véase nota anterior (155) que trata de los sujetos de la acción en el dominio de los cuentos mágicos.

[163] Los dominios o variables independientes de las que dependen los jugadores, en muchos casos son parte integrante de la estructura sistémica y se organizan como sub-dominios. Muy similares al entorno político de los sistemas habituales en el análisis estratégico. Adviértase la afinidad de la siguiente entrada de "política" en el *DRAE* con la definición de "estrategia" incluida a principios de este trabajo:

> **11.** f. Arte o traza con que se conduce un asunto o se emplean los medios para alcanzar un fin determinado.

De la misma manera, obsérvese cómo existe la opción de orientar cada línea de acción o de operación en un conflicto con una política determinada, extremo este que también acerca ambas definiciones de política y estrategia. Se advierte de la importancia que la política adquiere ante la estrategia. La estrategia puede ser pura o mixta con respecto a la directriz política, que mantendrá cierta inmutabilidad para dar al tiempo de la estrategia unidad de acción. Así, "política" es también:

> **12.** f. Orientaciones o directrices que rigen la actuación de una persona o entidad en un asunto o campo determinado.

En cuanto a campos de actuación, la estrategia militar aplicada al conflicto es, según Clausewitz, la continuación de la política por otros medios en el campo de la violencia física, y la táctica, la aplicación de la estrategia en la derivada espacio-temporal. Se hace necesario definir cuál es el intervalo que determina la asociación entre la política, la estrategia y la táctica, las tres asociadas al sistema complejo de convivencia de los individuos, a la resolución de conflictos de cualquier dimensión y en general a la oposición o términos de confluencia de voluntades y su relación con los textos.

confrontación bi-personal[164]. Si una sucesión de enfrentamientos bi-personales finita (Mallorquí 2004) es, entonces, un relato[165], los dominios de la acción serán, por tanto, las regiones del diagrama en las que se establezcan las relaciones entre actores: el bien y el mal, el amor y el odio, el deseo y el rechazo, lo real y lo mágico y tantos otros.

Se refuerza aquí la idea de que un actor puede mantener de manera paralela estrategias puras y estrategias mixtas en el texto, en particular en el caso de dominios polares por opuestos. Esta complejidad dispara al infinito las opciones narrativas posibles. Un actor-personaje puede mantener una estrategia mixta alternando proporcionalmente amor y odio en relación a otro actor, a la vez que mantiene una estrategia pura de dominancia en lo económico.

---

[164] Nancy Kanwisher y Anat Biletzki (2010), muestran un tema estratégico que se argumenta de manera pautada en esquema de acción y reacción: cómo el tópico excluyente biunívoco árabe-israelí determina pautas constantes que denominan "sabiduría convencional" y que expresan continuamente por todo cauce de comunicación sobre la base de una percepción profunda, la de que el "otro" es el agresor. Este conflicto es el más explícito literariamente en el cercano Oriente y uno de los más presentes en la literatura mundial. La novela *L' atentat*, del argelino Jasmina Khadra se basa en la oposición binaria de ambas estrategias textuales, la israelí y la palestina, pero desde ambos puntos de vista que se dan cita en un único personaje, un individuo atrapado por su doble identidad racial y social y que debe ponderar y elegir su esfera de pertenencia. La novela de Khadra completa la información del juego de retribución a través de las subsiguientes aplicaciones de la fuerza terrorista, dominio en el que el personaje principal se descubre al final.

[165] Véase en el soneto *El amor está hecho de contrarios*, de Lope de Vega. Se trata de una enumeración caótica de estrategias dispares, ponderadas hacia lo superlativo, cuyos verbos (desmayarse, atreverse, estar furioso, no hallar, mostrarse [alegre-triste-humilde-altivo] huir, olvidar) muestran acciones de último recurso o próximas a la base de la pirámide de Maslow pero sin seguir una dirección estratégica, puesto que el pago (el amor) es la variable más independiente de la voluntad del jugador. Cita Mallorquí (2004) el texto de Blake, que se reproduce en versión original:

> *Without Contraries is no Progression* (Blake. Fragmento de *The Marriage of Heaven and Hell* en Carter & Mc. Rae 2001: 203).

Esta competición bi-personal finita es, pues, un polo de atracción argumental que estructura de manera evidente las distintas realidades culturales que se agrupan en torno a cada juego. Adán y Eva, en el *Lost Paradise* (o *Paradise Lost*) de Milton, título que de por sí evoca la pérdida del cielo en el juego del engaño que ejecuta el diablo, establecen el esquema bi-personal de enfrentamiento con Satán en dos espacios fundamentales, el paraíso y el mundo terrenal, que llevará a esquemas de negociación literariamente universales, como el del *Fausto* de Goethe o el de múltiples leyendas o cuentos populares, en los que el recurso "alma" se hipoteca al diablo o a un espíritu en virtud de otro pago material temporal que el jugador humano desea.

La distribución de fuerzas a lo largo del relato y cada resultado de los enfrentamientos (y del análisis también de las posibles alianzas detrás de cada actor) despejan las variables incógnitas de la línea espacial y de la temporal, contribuyendo a convertir el texto narrativo, de manera paulatina, en un juego de información completa para cada dominio, a lo que contribuye, de manera total, el desenlace[166]. Un final abierto, interpretable, deja al lector o al espectador en el tablero del jugador. El lector deberá entonces decidir cómo acaba la historia.

La compartimentación de la información se deshace para converger hacia conocimiento compartido a través del aumento paulatino de la competencia cognitiva del lector según se liberan resultados. Equivaldría al aprendizaje de la lengua del texto[167] según se lee. La expresión "las cartas sobre la mesa" define esa transición hacia un resultado acotable en el dominio de la información según el juego converge a la información completa y se desvelan sucesivamente las incógnitas del sistema. Si la información recibida al final del proceso narrativo se corresponde con la situación final deseada, con un final feliz o impactante, por ejemplo, la narración satisface los criterios de éxito (también cuantificables en cuanto a ventas, críticas o efectos catárticos) del lector o espectador.

1.6.3. Un código para cada dominio

Partiendo entonces de la presencia de conflictos y de necesidades asociativas y competitivas que de ellos se derivan para cada dominio, se pueden emplear lenguas francas de, por ejemplo, la política, la economía, los negocios o incluso de la guerra, que se salen del marco textual propio del sistema del relato. Códigos amalgamados de lengua, símbolos y gestos (protocolos y su *signaling*) o lenguas puras que sirven a un fin específico, como el francés sirvió a la

[166] Integración del dominio de la locura con el de la cordura en el desenlace del Quijote, o la "quijotización" de Sancho en su historia particular, son ejemplos de cómo se completa la información al final de una línea estratégica coherente en el personaje.

[167] Una edificación narrativa de la casa del ser propuesta por Heidegger.

diplomacia o el alemán a la filosofía. O incluso dialectos, sexolectos o sociolectos como sub-códigos en un mismo sistema.

Estos códigos, sin embargo, son transversales a los dominios propuestos. La acción que protagonizan don Quijote y Sancho en el dominio del amor, por ejemplo, se desarrolla en dos códigos o registros paralelos[168] y complementarios. A su vez, el primero se debate entre los dominios de lo carnal y de lo espiritual, aunque su estrategia de amor fiel a su ideal de mujer, es pura[169].

Más allá de la ya mentada sugerencia de correspondencia entre tipos de juegos de suma cero o no nula vinculados a la presencia o no de emociones, se pueden establecer otras generalidades en este sentido. La comunicación en escenarios de asociación y competición acaba siendo clave para el desarrollo de opciones asociativas, siendo la competencia lingüística de capital importancia[170]. La competencia lingüística entre los actores que funcionan como nodos de la red argumental del texto es vital en este caso, en particular en aquellos casos en los que el intérprete pueda adulterar la habilidad política del individuo. Por eso en muchas obras de ficción se simplifica el argumento dando a los personajes la capacidad de hablar entre sí aunque provengan de sistemas espaciales y temporales distintos, recurriendo al artificio de la revelación mágica o del sueño o de la locura. Por el contrario, se enfrenta dentro de un mismo sistema a actores

[168] Muy marcados o acotados por Unamuno, en cuanto que aunque corren paralelos, el amor es propio de uno, pero externo al otro.

[169] A partir de esta configuración binaria de sentimientos pertenecientes a los dominios de la carne y del espíritu (o de la química del cerebro, en lo que al sentimiento amoroso se refiere) el amor se convierte en un recurso de disputa en los factores de la fuerza y de la información dentro de la acción de la narración. Véase en el *Banquete* de Platón. En el diálogo, Pausanias se refiere a un amor virtuoso (curiosamente masculino) y a otro carnal o vicioso. Amor asociativo o competitivo del que se pueden derivar pagos determinados. Esto último se advierte en la adjetivación de cada tipo de amor, lo que lleva al conjunto sujeto-acción-adjetivo a etiquetar cada acción en el dominio del amor pero con una característica propia que el adjetivo aporta en un eje polar, positivo o negativo. Por último, el adverbio, de existir, cuantificaría la magnitud de la acción.

[170] Recuérdese cómo una de las conclusiones de Nash establece que el beneficio propio es racional en una situación de incomunicación.

en registros diferentes, a fin de crear equívocos estéticamente gratos o decepción como efecto argumental.

1.7. INFERENCIAS LOGICAS EN EL TEXTO LITERARIO

La lógica es una ciencia formal que se basa en los principios de inferencia válida. A la vez, sociedad y lógica se combinan en una ciencia: la sociología. Ésta permite estudiar, estructurar y encontrar pautas sistemáticas (tópicas) en el comportamiento de una sociedad determinada. Al hablar de actores racionales, se hace desde el presupuesto de que la racionalidad se corresponde con un modelo social determinado.

Cada sociedad establece sus espacios relativamente familiares o extraños en todo aquello que pueda estar presente en su devenir común o regir su contrato social. La crónica o narración que se confeccione acerca de estos espacios contendrá elementos comunes[171] y reiterados por cuanto los miembros de ese grupo humano los identificarán de manera más sencilla.

Cuando se habla de lógica en literatura no se habla únicamente de la lógica estructural sintáctica relacionada con pautas combinatorias textuales, sino de la coherencia gramatical al mayor nivel que dibuja múltiples textos de múltiple argumentación, una misma realidad en todas sus formas literarias.

Los tópicos literarios funcionan entonces como elementos combinatorios, como microsistemas semánticos que, por composición axiomática a partir de la observación de sus pautas, permitirán inferir positiva o negativamente al personaje a la hora de asociarse o competir[172]. En otro plano que el meramente

[171] El discurso democrático oral o textual en Afganistán naufraga, muy probablemente porque la democracia no es un espacio conceptual arraigado o tópico en la sociedad afgana.

[172] Si bien no se trata de tópicos, sino más bien de características formales más o menos tangibles, en el mercado de vehículos y en particular en las revistas especializadas que prueban modelos a fin de compararlos, se califica la calidad de vehículos similares en virtud de la puntuación numérica o de signos de otra índole de elementos como el confort, la potencia, la seguridad y otras, por convención. Al tratarse de una argumentación fija y de un público blanco determinado, la política editorial y de mercado de la publicación dictará la elección de estas

sintáctico, la aparición y combinación de tópicos por coordinación o subordinación en sus diversos aspectos, completa las infinitas opciones (por infinitos matices) de configuración del argumento y su estrategia por inferencia lógica de factores tras cada enfrentamiento. Un personaje puede competir contra una realidad o una evocación de otra realidad similar a través del artificio. La gama es inmensa, y la reducción a figuras tópicas reconocibles puede coaligar conceptos[173] a la hora de enfrentarlos.

Las pautas lógicas de un texto literario las marcan variados esquemas de repetición que se puedan identificar y relacionar con otras ideas, autores o, en este caso, estrategias. A construcción lógica de una estrategia sobre andamios de sintaxis o de estilística se asienta sobre espacios comunes[174] de conocimiento

formas calificables. En una narración hará falta, entonces, encontrar términos tópicos en un entorno de acción en los que se puedan hallar estrategias inmersas.

[173] Un ejemplo de recurrencia a un esquema conocido e identificable en la cultura cristiana occidental es la "madre dolorosa". Su exhibición es, por tanto, una táctica textual muy acorde a los tópicos religiosos y litúrgicos de un personaje vinculado a la tradición hispana. Desde José Martí hasta Ángel Ganivet, la creación de figuras antropomórficas con vida y sentimientos que, además, se corresponden con arquetipos narrativos culturalmente reconocibles, son una constante de la propaganda política filtrada por el arte.

[174] Por ello se anticipa que se hará necesario evaluar las estructuras tópicas por repetición o por cualquier otra combinación axiomática en el texto, en especial ante la presencia de actores contrarios que darán lugar a emociones polares y pagos opuestos o de suma cero y signo contrario. Tómese como unidad a examen el tópico de la virtud femenina, de necesaria referencia en el *Quijote* por cuanto su defensa supone la base de su estrategia caballeresca y su evocación no deja de ser un objetivo cuantificable en acciones del hidalgo, pertenece al dominio espacio-temporal en el que se mueve el personaje. A su vez, y como parte del mecano estratégico de composición del tópico de la virtud, se puede encontrar como antecedente en los textos que marcan su ideario. En el *Antiguo testamento* se pueden encontrar numerosas referencias a la mujer virtuosa creada como efecto especular de la existencia del varón. Para entender la evolución histórica de este esquema binario de enfrentamientos, véase la obra de Susan Sontag y el establecimiento de pares binarios en oposición. Así el combate entre varón y mujer por el amor o la igualdad se lleva a múltiples obras y, cómo no, al conflicto que don Quijote mantiene con su dama imaginaria. Primero, la consabida creación reflejada en el *Génesis*:

> No es bueno que el hombre esté solo; le haré ayuda idónea para él (*Génesis* 2:18)

Significando entonces la existencia de la mujer una ayuda adecuada para el hombre, habiendo sido él y no ella creado para los propósitos de Dios. Este extremo se certifica en *Corintios:*

> Y tampoco el varón fue creado por causa de la mujer, sino la mujer por causa del varón (*Corintios* 11:9)

en la crónica de cada hecho y en la configuración deseada para la nueva sociedad, real o ficticia, o para la consecución del objetivo por el autor-estratega en el sistema. Una revolución será más o menos caótica, pero tendrá como origen una fuente lógica de planeamiento y la evocación de espacios de libertad o poder ya existentes en la mente de los promotores del cambio.

1.8. CONCLUSIONES SOBRE LA ESTRATEGIA EN LA NARRACIÓN

Se ha llevado a cabo un análisis de las posibles estrategias existentes en los textos tomados como sistemas unitarios compuestos de varios elementos que se organizan estratégicamente (actores, relaciones, dominios de las acciones y otras tipologías estratégicas). Las dinámicas producidas por esa combinatoria que se desarrolla en la interacción de actores, se pretende formalizar como exégesis estratégica.

A partir de un umbral de compromiso que la acción denota de manera sistemática, y sobre el armazón de la morfología cultural de un personaje, se pretende determinar una jerarquía de preferencias en sus pagos, según unos esquemas arquetípicos de acción estratégica y de deseo del personaje en cuestión. Ese estudio de la secuencia de juegos, por lo general binarios o binarios encadenados entre personajes de una narración o actores de un sistema que se miden en un patrón de acciones similares, mostrará estrategias. La comparación de los pagos deseados, a su vez, denotará una jerarquía de deseos que, cuantificada, será entonces la base de ponderaciones futuras en la consideración del comportamiento del personaje elegido según la teoría de juegos.

En el próximo capítulo se evalúa el aspecto matemático de los juegos en su relación con los textos, para proponer un modelo de análisis que pueda ser empleado en el personaje literario objeto de esta tesis.

2. LOS JUEGOS

Demasiado juego para ser una ciencia y demasiada ciencia para ser un juego
Gotfried W. Leibnitz sobre el ajedrez
¿Y sobre la Literatura?

Se han empleado, hasta ahora, términos que corresponden a tipos de estrategias o de resultados, tales como “estrategias dominantes, puntos de equilibrio y otros. El presente capítulo, central en este trabajo, tiene por objeto:

- Relacionar la teoría de juegos y sus propuestas de resolución de esquemas estratégicos con la Literatura, siguiendo las pautas de interdisciplinariedad a nivel *Coordinated*.
- Acotar un espacio o intervalo de aproximación cuantificable en el texto.
- Establecer qué áreas de la Lingüística General serán objeto de aproximación y estudio a la hora de proponer una metodología de análisis de textos según el modelo de los juegos.

Todo ello a fin de determinar los axiomas susceptibles de cuantificación relativa en capítulo independiente y dedicado al análisis del texto seleccionado.

2.1. LOS JUEGOS Y SU VINCULACIÓN LITERARIA

La teoría de juegos genera modelos matemáticos para aplicarlos en la toma de decisiones, a sabiendas o presumiendo que ambos contendientes lo harán racionalmente. A lo largo de este capítulo, junto con el análisis de factores literarios necesarios para emprender un análisis relacionado con los juegos, se expondrán los conceptos teóricos que explican su desarrollo, aislando y examinando los factores que inciden en el comportamiento de los jugadores, objeto este del estudio experimental de los juegos (Davis 1998: 163)

Las estrategias adoptadas por ambos jugadores dependerán entonces del interés de cada uno de ellos. Un detalle al que los teóricos de los juegos no apelan a la hora de elaborar sus enunciados, es cómo textualizará cada jugador su interés, y no solo desde el discurrir de su pensamiento, sino incluso a la hora de adoptar técnicas de *signaling* gestual, emotivo y verbal al publicitar su postura o, incluso, al negociar los términos de la coalición asociativa o de establecer las normas que rigen la competición en el sistema.

Por lo anterior, se puede esperar que la construcción verbal de cada jugador se configure, como se vio anteriormente, de modo que sustente la estrategia elegida según se desprenda de sus acciones.

El estudio del personaje puede así ser abordado desde una perspectiva nueva, ponderando cuál es la estrategia textual construida en la narración como apoyo a la vital adoptada. Al mismo tiempo, pautando los esquemas de repetición de las sucesivas estrategias en los diferentes enfrentamientos que el personaje aborde a lo largo de su devenir, en la sintaxis, en la estilística, en la adjetivación emotiva, en la acumulación de tópicos o en los parámetros que se determinen, se podrá obtener una nueva perspectiva de su esquema de creencias e intereses.

2.2. UNA POÉTICA DE LA DECISIÓN

Poética como ciencia de estudio del discurso literario o como reflexión sobre la literatura desde un punto de vista científico, según defiende Todorov. En el siguiente análisis de Guzmán (1998) se advierte, sin embargo, un matiz de estructura que ejerce de bastidor del texto literario que pudiese, para esta tesis, sustentar la decisión pautada como objeto de estudio:

> La poética de Todorov retorna, por un lado, el planteamiento de Lévi-Strauss de construir modelos y métodos de análisis que permitan establecer una estructura subyacente a los fenómenos analizados, en este caso las obras literarias; y por otro, la noción de poética de Jakobson en tanto “ciencia literaria cuyo objeto no *es* la literatura sino la *literariedad, es* decir, eso que hace de una obra dada una obra literaria” (Guzmán 1998: 3).

La propuesta es ahora ahondar en una poética que apunte a los puentes existentes entre la teoría de juegos y la Literatura, y que defina cómo es esa estructura subyacente, si existe, entre ambas disciplinas en relación con las estrategias posibles del personaje, que ya se han visto.

El mundo en red ha multiplicado los actores literarios y científicos que el texto puede potencialmente contener, y en esta sociedad compleja por cuanto es total, aumentan exponencialmente los puntos de vista que se pueden adoptar en el análisis de textos[175]. Ello se puede observar desde la relación interdisciplinar entre la Sociología y la Literatura y los progresos teóricos de la primera de estas dos ciencias.

2.2.1. Una teoría de los juegos en la narración

La Sociología analiza científicamente y más próxima a datos cuantitativos la estructura y funcionamiento de un sistema social determinado, o de un grupo etiquetado de una u otra manera. Con un difuso criterio de demarcación con respecto a la Sociología, la Antropología, también, pero desde una aproximación mucho más amplia.

Esta tesis se centra en las relaciones en el reparto de personajes de un texto narrativo[176] y en las relaciones derivadas de los pagos deseados por esos personajes para, de este modo, establecer un acceso estructural cuantificado y formalizar así el texto narrativo según una metodología basada en un axioma determinado.

Herbert De Ley, en su artículo "*The Name of the Game: Applying Game Theory in Literature"* relaciona la teoría general de la comunicación como fuente de la

[175] En este sentido se manifiestan Ann Cudd y Philip Tetlock, en comentarios al texto de Brams (2012) incorporados en esta última edición.

[176] Entiéndase como fragmento espacio-temporal que narra acciones asociativas y competitivas de una comunidad humana representada a través de un reparto de personajes.

teoría de la Literatura. A partir de ella, la correspondencia se establece según los presupuestos de Jacques Ehrmann, por cuanto comunicación y literatura:

> *"…must necessarily imply a "theory of play…and a game theory". Literary researchers, he concluded, would one day surely open a dialogue with "our colleagues in the sciences"* (Ehrmann in De Ley 1988: 33).

Continúa De Ley refiriéndose a la insatisfacción comunicativa que se apuntó en la introducción a este trabajo, por cuanto la cuantificación del artificio literario no es abordable con criterios exactos[177]. En los juegos, encontramos referencias a la dificultad de llevar al texto las estrategias complejas:

> "…en los juegos reales las estrategias pueden ser tan complicadas que prácticamente es imposible escribirlas de forma explícita" (Davis 1998: 27).

Existen infinidad de ejemplos de cuantificación de las estrategias empleadas por cada personaje, especialmente los personajes principales de cada texto (actores) por cuanto a lo largo del argumento de la obra aparecen, de forma numérica, comparativa o superlativa u otras, valores ponderables con mayor o menor exactitud[178] en el esquema propuesto en el punto anterior y que ilustra las relaciones entre los actores de un sistema complejo.

Esas relaciones se pretenden hacer lineales, simplificándose a través dela búsqueda de factores constantes que lo permitan.

---

[177] Por este motivo se establece un entorno *Coordinate* en los términos expuestos en la Introducción a este trabajo, a sabiendas que los niveles de integración interdisciplinar *Collaborate* o *Edge*, no se podrán lograr. Se recuerda que el nivel de ambición así definido se expresa como:

> *Coordinated C2: The objective of Coordinated C2 is to increase overall effectiveness by (1) seeking mutual support for intent, (2) developing relationships and linkages between and among entity plans and actions to reinforce or enhance effects.*

[178] A este respecto existen trabajos de redes de personajes tomadas de la historia en sus varios dominios. El estudio analítico de red social (*Social Network Analysis*) efectuado por Padgett y Ansell (Knoke y Yang en Everton 2012: 8) sobre las pautas de apoyo de las familias nobles a los Médici o Médicis (nodo central o protagonista) en el siglo XV, determina cómo el mecenazgo económico heredero del vínculo feudal y los lazos matrimoniales son los vínculos relacionales que más solidifican la relación sistémica entre individuos.

2.2.2. La Literatura como juego

El juego del ajedrez se define en un espacio continuo, un tablero de ocho por ocho cuadrados, unas piezas (actores) y unas reglas sobre cómo se relacionan esos actores o piezas, cómo son sus movimientos y qué opciones de enroque o jaque existen. Las reglas en ese espacio continuo y en el tiempo de una partida, establecen cuál será el argumento que las estrategias de los dos jugadores escriban a través de sus piezas.

La anterior sería una aproximación estratégico-estructural al juego del ajedrez. En cuanto a los textos se han efectuado aproximaciones estructurales ponderadas con anterioridad. La más significativa por la configuración lógica-matemática de su planteamiento es el *Sprachspiel* de Wittgenstein. Ya en el *Tractatus* establece relaciones funcionales entre una correspondencia entre objetos, que cobra el rango de hecho cuando la realidad sensorial valida esa correspondencia de acuerdo a una lógica inexpresable, pero que subyace. En este sentido se podría entender que la lógica matemática es el hilo invisible que sostiene la red de palabras y hechos descritos, que una ecuación inexpresable, pero existente como hipótesis necesaria, sustenta la sintaxis[179].

Una vez establecido un límite[180] que separaría lo inexplicable por la lógica proposicional, es decir, las inferencias que requerirían una determinada dosis de

[179] Para la clasificación polar-emotiva de textos se emplea, desde hace algunos años, el análisis sintáctico (Wilson et al., en Carrillo de Albornoz 2011: 30).

[180] Esto es, cada individuo (cada forma de vida individual, según propone Wittgenstein en el análisis de Cuadra, que se cita) establece los límites (ahora más en el sentido matemático que como criterio de demarcación interdisciplinar entre lo físico y lo metafísico) de su lógica para su función texto. Para cualquier tendencia del límite textual, para cada enunciado, el valor del límite alrededor de la lógica de dicho enunciado estaría dentro de la lógica del texto como una unidad, extremo que De Ley denota como campo de estudio que limita (valga la redundancia) la aplicación de conceptos cardinales para el estudio de estrategias contenidas en el texto, estrategias que puedan acercarse de manera no meramente especulativa a las utilidades y a la cuantificación de pagos, dentro de ese límite, límite de texto analizado y de conceptos aplicables, espacio conceptual que permitiría establecer ese tipo de relaciones metafóricamente algebraicas, pero sin propiedades distributivas o asociativas, ausentes en el lenguaje excepto en estructuras como el quiasmo o en la coordinación gramatical, que se podrían asemejar a las anteriores:

fe para completarlas axiomáticamente, es cuando se produce la aportación de las *Investigaciones filosóficas* del mismo autor, por las que el uso, la función del lenguaje en virtud del comportamiento del hablante-actor y de la utilidad que para este tiene esa selección en cada contexto, lo que convierte el juego de selección lingüística en estrategia contextual desde el conjunto de los enunciados lógico-proposicionales que definiría la topología[181] de lo posible, con especial referencia al tejido de acciones que el texto alberga:

> El lenguaje denomina un conjunto de usos; tales usos los llama Wittgenstein "juegos del lenguaje" (*Sprachspiel*). Dichos juegos de lenguaje no solo incluyen al lenguaje sino también las acciones entretejidas con él. Conocer un significado es conocer el papel que juega dicha palabra en nuestro juego del lenguaje; el uso que hacemos de ella. Así, por ejemplo, dar órdenes, relatar un suceso, hacer conjeturas, adivinar acertijos, entre muchos otros, constituyen juegos del lenguaje.

Brams feels obliged by the biblical text to limit severely the range of game-theory concepts he applies (De Ley 1988: 34).

No se puede adoptar, en cualquier caso, metalenguaje matemático caprichosamente. Únicamente se emplean los términos de la igualdad a efectos ilustrativos. La lógica común al texto considerado globalmente y como una unidad, hace que en literatura coincidan los tres conceptos de dominio (la zona conceptual en la que el texto existe y que implica la competencia textual del receptor, como se vio con respecto a la estrategia) intervalo, coincidente con el inicio y el fin del dominio, y límite, que supondrían los elementos de lógica proposicional que rodean a cada enunciado a lo largo del texto y que tomarían valores para cada uno de ellos. Esta sería la parte verdaderamente ponderable.

[181] La Topología es una rama de las Matemáticas que estudia espacios cuya textura o continuidad no se altera, esto es, se centra en las propiedades básicas de un cuerpo y no en los detalles geométricos. Un pedazo de masa o arcilla se puede moldear de distintas formas, y constituirá el mismo objeto siempre que no se parta o se una a otro. La topología de lo posible puede definir entonces a la realidad que supone un texto literario, hasta que se incorpora al mismo un enunciado o conjunto de enunciados de naturaleza fantástica, en cuyo caso habría que definir una topología de lo verosímil y coherente, tal y como hace Aarne en cuanto a clasificación de los cuentos fantásticos y de los hitos posibles por tópicos que en éstos se dan (en Propp 1987: 23). El producto, la textura resultante, el texto final presentará entonces otras características. Por ello, si se emplea el concepto de espacio topológico que introduce a su vez los de convergencia, conectividad y continuidad, el límite textual de lo real (que sería empírico) marcaría la elección de cada uno de los elementos del texto tal y como la arcilla incluye cada una de sus moléculas con propiedades comunes, siendo el resto de moléculas afines su contexto. Si se pretende construir un texto empleando la lógica proposicional desde lo posible, no se pueden incrustar elementos contextuales ajenos entre sí en significado y acciones, pues aunque se lograría un efectismo de algún tipo, se rompería la coherencia textual. El diálogo confronta continuamente topologías (coherencias) válidas para cada individuo. Por este motivo se podría también definir una topología de lo posible en los textos sagrados. El objetivo de los ministros de esa creencia sería parcelar los límites del mundo de las creencias de sus feligreses en ese espacio topológico a fin de evitar la herejía, con independencia de estrategias competitivas de coerción en los textos, de las que la más clara es la existencia del personaje "demonio".

> Para Wittgenstein, estos juegos de lenguaje están íntimamente ligados no solo con la acción, sino con determinadas formas de vida. De este modo, el lenguaje queda definido por una cierta actividad comunal (Cuadra 2003: 20).

Es esta acepción comunal la que estructura sociológicamente el lenguaje precisamente como unas formas de vida en confrontación (juego) con otras. Aparece aquí la definición algebraica de "morfismo", que adaptada a este estudio literario se puede comprender como un concepto empleado en la definición de las categorías que integran el sistema. Los morfismos son las relaciones entre elementos del sistema, pero con respecto a una condición. Las "acciones entretejidas a las que antes se refirió este texto son el apoyo para que los personajes de un texto establezcan relaciones de forma coherente con cierta satisfacción cultural de tópicos y mitos, así como de la heurística del lector objetivo.

Para enfocar el asunto a estudio desde la perspectiva sistémica que, según la teoría de conjuntos permita establecer relaciones entre elementos, se incorporan varias recurrencias, ya citadas. Actores en juego que, en el seno de un sistema emplean el lenguaje para, a partir del conocimiento de los significados y de acuerdo con el valor circunstancial y contextual asignado a los mismos, enunciar las acciones que determinan ese modo de vida (estrategia dilatada en el tiempo) del hablante que sustenta ese discurso. Claros ejemplos los suponen la sociología del lenguaje y los elementos de planificación lingüística o de políticas lingüísticas contenidas en la estrategia de un estado determinado que basa algunos de sus objetivos políticos en la lengua, en el sentido que la propia lengua se establece como condición relacional y categoriza a los elementos de ese sistema social[182].

[182] Como es el caso de la África francófona poscolonial y las estrategias nacionales que cada gobierno establece con respecto al francés y a sus lenguas vernáculas. En el norte del Sahel, el francés pugna con el árabe por un mayor protagonismo, pero no son el francés y el árabe sujetos de la confrontación, no existe el antropomorfismo de las lenguas y sí el de las comunidades que en virtud de sus intereses de otra índole alinean sus políticas sociales en torno a una lengua, buscando un espacio topológico-político que dé continuidad a la acción estatal a través de la uniformidad en el código empleado. Excepto en Argelia, donde el francés es omnipresente por el antecedente de la gran colonia francófona que aún permanece allí, además de la expresión cultural de autores contemporáneos como Jasmina Khadra, esta lengua no se consolida como alternativa plena y cada gobierno plantea medidas política interior y exterior en cuanto a lengua,

Si se habla de una sociedad, de un conjunto espacio-temporal de individuos con un vínculo común sometido a estudio definidos como un texto[183], se hará necesario regular cuál es la porción de ese espacio social y lingüístico que se va a acotar, que conjunto o conjuntos se van a definir, que variables afectan positiva o negativamente a la toma de decisiones de los individuos en su competición o alianza y, por último, ordenar los resultados en una escala temporal y jerárquica determinada.

2.2.3. Las reglas del juego literario. Estrategias en entornos reglados

De ahí la importancia de las reglas[184]. Que determinan el equilibrio coherente del sistema y permiten categorizarlo, para hallar espacios comunes en la ficción narrativa y en el mundo real evocado. Faltaría referenciar a los pagos o a los deseos de cada hablante las piezas elegidas para completar su mecano textual, cómo se moverán las opciones del redactor en forma de protagonistas o personajes de un texto literario sobre esa estructura subyacente. Cuáles serían las reinas o los alfiles de ese juego social-textual en el conjunto de una cultura (sintonía cultural en mayor o menor grado) y cuáles serían los movimientos regulados que permitirían la victoria. En esa composición textual, la topología de lo posible lo sería para cada personaje, que en virtud de su condición literaria podrá moverse por espacios de ficción sin los límites físicos impuestos por natura

moneda y esfera de influencia. En Níger, Burkina Faso o Malí, por ejemplo, existen políticas activas de convivencia con el francés para dar continuidad a la tradición oral vernácula que, de textualizarse en las lenguas propias de cada tribu, correría el peligro de perderse con esas lenguas, minoritarias al fin y al cabo. La difusión cultural y la necesidad de una educación cosmopolita para que los poderes públicos opten por estrategias políticas asociativas más amplias mantienen, por tanto, muy vigente al francés, pero sin el estatus de lengua de producción cultural integral. Lo africano se muestra más vivamente en sus lenguas autóctonas. El francés supone aumentar los límites del espacio cultural y político de los estados. Para Francia, inmersa en un proceso de cuantificación de influencias en África desde la perspectiva de la realidad lingüística de ese continente, se convierte en una cuestión de estatus político y cultural. La duda o el dilema de un gobierno africano determinado podría enunciarse como el refuerzo o no de su identidad y narrativa nacional asociado a la generación textual de esas tradiciones en la lengua colonial.

[183] Según apunta la definición de “texto” de Lázaro Carreter, como un conjunto analizable de signos que ahora, para este estudio, adquieren valor estratégico.

[184] Se vio en el capítulo anterior cómo las reglas en un sistema se orientan a las utilidades del sujeto que está en posición dominante. En el sistema inscrito en un texto literario, la tipología de personajes se adaptará a esta jerarquía, que será subvertida por necesidades del argumento.

al hombre. El espacio topológico y sus reglas serán, pues, el tejido estructural del sistema estratégico inscrito en el texto literario.

Según Brams (2012: 57,58) las *rules of play* o reglas del juego[185] que evolucionan según el jugador (personaje) altere su conducta estratégica a lo largo de la duración del juego, son cuatro, y se corresponden con la morfología de una matriz de pagos, en la que se definen los pagos recibidos por cada actor según la estrategia que ambos ejecuten de un número de estrategias posibles. Para Brams, el juego comienza con el movimiento de un jugador que elige fila y columna en la matriz, y continúa con respuestas y cambios en la secuencia de juego, según se alteren las estrategias. El juego termina cuando uno de los dos jugadores no ejecuta ninguna opción en su turno de juego secuencial.

El tema, entonces, se rige en cierto modo por las reglas morales de los personajes en federación de costumbres[186], ya sean comunes o sean las de un personaje enfrentado a las reglas del otro, esto es, que la regla en sí sea objeto de disputa o calibración polar, o que la regla en sí se considere como un pago más. El éxito en la narración, si se denota y se asocia a una norma moral, se entenderá como referencia para medir el pago deseado[187], y todos los turnos de

[185] Si bien Brams las enuncia en sentido general, se recuerda que lo hace como introducción a la ejecución de sucesivas exégesis estratégicas de textos literarios, dirigidas estas a ilustrar cada pasaje de un texto determinado desde el punto de vista del patrón de juego seguido.

[186] Para establecer un turno de juego coherente con los términos de una narración en un contexto socio-cultural dado (y amplio) en el que se quieran definir estrategias asociativas en diversas circunstancias de comunicación entre los personajes, es necesaria la regla, la referencia:

> Para que se conserve la colaboración en una secuencia [por turnos de juego sucesivos] de dilemas del prisionero [modelo teórico-narrativo de juego potencialmente asociativo o competitivo en escenario de comunicación inicial e incomunicación posterior] es necesario que haya posibilidad de castigar las traiciones y de premiar las ayudas (Davis 1998: 160).

[187] Ambas variantes de la utilidad (utilitarismo del acto y utilitarismo de la regla) son las que definen el entorno moral de la decisión. Las contradicciones entre acto y regla (fin y medios, por ejemplo) en una narración, dan lugar a efectos sinérgicos en la resolución argumental del esquema de cada dilema. Abraham es forzado por regla a obedecer a Dios y matar a su hijo, acto odioso.

juego expuestos anteriormente, en los que habrá variaciones unilaterales de estrategias (o bilaterales), constituirán la cadena argumental.

El anterior párrafo de Álvaro Cuadra representa cómo el lenguaje se erige en expresión de las estrategias de un sistema. En el análisis emprendido de la obra de Wittgenstein por otros autores hay aproximaciones más cercanas al supuesto pago perseguido por el hablante, aunque hace mención a la regla únicamente desde el juego lingüístico, y no argumental:

> El tema nuclear de la filosofía del segundo Wittgenstein es el análisis de los juegos lingüísticos realmente practicados por los seres humanos. Dicho de forma sucinta, un juego lingüístico es un uso de un tipo de lenguaje. Nuestro autor acuñó ese término (*language-game* en inglés, *Sprachspiel*en alemán) por la comparación constante que es posible hacer y que de hecho él hace entre juegos lingüísticos y juegos en general (…) nos dice de forma clara que hablamos del fenómeno del lenguaje como de las piezas de ajedrez al dar reglas para ellas, no al describir sus propiedades físicas. Así pues, la observación de los juegos lingüísticos no es sino una observación de las reglas que rigen en cada uno de ellos (Martínez Freire 1995: 359).

Esta aproximación en el sentido en que no se puede aplicar el lenguaje a esencias, sino a accidentes, y que por ello lo realmente tangible en los juegos del lenguaje son las reglas y no las piezas, permite de nuevo vincular la estrategia de dirección con las acciones y efectos estudiados, no con los actores, sujetos de ellas.

Los actores son variables independientes, como las piezas de ajedrez. Si se permite la expresión, los actores aislados son *bystanders* capaces únicamente de notoriedad literaria a través del monólogo y de la reflexión, pero incapaces de acción estratégica alguna más allá del anhelo[188]. Cobran valor y dependencia cuando se manifiestan en el sistema literario (en el tablero) a través de

[188] Como Segismundo en su prisión.

acciones[189], y se ponderan en relación con su posición relativa en el sistema[190] a otras acciones y efectos generados por otros actores, definiendo puntos de una función y descubriendo, a cada momento, elementos que permiten al receptor del texto completar la información del mismo para entender a qué pagos desea hacerse acreedor cada personaje que se corresponda a un estereotipo regulado, como don Quijote pertenece al de la caballería andante[191].

[189] "No ofende quien quiere, sino quien puede". En el ajedrez, si se ponderase una media de opciones estratégicas a lo largo de una serie de partidas, la torre ofende más que el peón, siempre que la torre salga a ofender desde su posición de retaguardia esquinada.

[190] Para ofender con el lenguaje, por ejemplo, hace falta poder establecer una estrategia verbal dominante y que el personaje se sitúe en el texto en posición de poder ofender, a fin de lograr el efecto deseado. Para que la reina sea amenaza dominante en el tablero, no debe tener peones alrededor que impidan su movimiento. El pago de la victoria en el ajedrez, es obviamente de suma cero si no hay tablas. Lo que uno gana lo pierde el otro. El lingüístico podría serlo si se consigue el pago deseado con un texto ofensivo, ante el que el contrincante accede o enmudece, que será el efecto deseado en la competición verbal.

[191] En el discurso de las armas y las letras (2007: I, 515-521) se reúne un ejemplo de lo planteado hasta ahora: Don Quijote comienza estableciendo un reparto, un listado de los actores que se agrupan en su entorno estratégico inmediato (princesa, castillo y caballero famoso, con antecedente de agravio y futuro de gloria y fama). Posteriormente establece cómo la regla de la caballería, y en particular su ejercicio, supone la categoría superior de las potenciales ocupaciones ejecutivas del individuo, que es el primer término de comparación explícito que se expone en este discurso. Resuelve el *say-and-do gap* con un alegato a la acción (armas) sobre la reflexión escrita (letras) y cómo la categoría intelectual que vincula la deducción y la conclusión de una estrategia mejor (ejecución de estratagemas por mor del entendimiento que permite mitigar los daños [la mitigación de riesgos es un procedimiento matricial que se emplea en el planeamiento militar moderno de manera profusa]) se liga a la fuerza corporal y al valor para ejecutarla en el lance. Las costumbres de rango moral superior, federan entonces a los personajes en un claro escenario de premios y castigos (juego incierto de la guerra) en el que la paz (don Quijote lleva a cabo una exégesis del término "paz" desde la liturgia cristiana hasta el objeto de la guerra [cuyo fin último defiende que es obtener la paz]) es el pago superior que el guerrero regala a su sociedad, que el caballero ofrenda a los débiles y menesterosos. La insistencia en que los trabajos del guerrero superan a los del hombre de letras (Op. cit: 517) supone otro término de comparación entre reglas. Otro término más de comparación o cuantitativo es la estima del peligro, que supone a su vez la medición de la pericia del sujeto de la aplicación de la regla (*MoP*), extremo este que explica cómo la fama sustenta (*MoE*) el crédito del guerrero, y que la fama (Píndaro) es la única expresión posible de los sucesos, inexistentes sin ésta. El discurso supone, así, la praxis pública de la regla que don Quijote quiere hacer común para resucitar una Edad de Oro perdida. Además, se producen dos curiosas cuantificaciones de pagos y devengos: existen referencias al poco salario (contable) del soldado, al gran valor (incontable e incalculable) de la "honra que le incita" (Op. cit: 520) y la imposibilidad de "reducir a cuenta los muertos" (Ibídem) que cobra así forma de indeterminación o, mejor dicho, de límite que tiende a infinito, con lo que se ilustra y ajusta el argumento al peligro en grado sumo que se trató anteriormente.

Antes de componer la matriz de enfrentamientos específicos, se impone, en cualquier caso, valorar de manera aproximada cuáles son los intervalos de preferencias en los que el personaje define sus acciones.

Si bien esto puede parecer complicado, Wittgenstein propone una configuración pública de las reglas para su *Sprachespiel*, de modo que conviertan al lenguaje en la variable primordial que vincula a los actores de un sistema entre sí en cuanto que no existe como ente privado.

> Más profundamente, según Wittgenstein, una regla es una praxis social y pública. (…) Y por tanto no se puede seguir 'privadamente' la regla, porque de lo contrario creer seguir la regla sería lo mismo que seguir la regla". En suma, para obedecer una regla no basta con creer que se la obedece, sino que es preciso obedecerla realmente, y para ello debe ser seguida públicamente. O dicho de otro modo, las reglas de los juegos lingüísticos no son privadas, sino sociales y públicas. Ahora bien, como las reglas del lenguaje determinan el lenguaje, el carácter público dé las reglas exige el carácter público del lenguaje. Llegamos así al primer paso anunciado del argumento de Wittgenstein contra la existencia de un lenguaje privado (Martínez Freire 1995: 361).

Más allá del modelo de Wittgenstein, ese carácter social de la regla como elemento de una lógica proposicional referida a lo observable y que se confecciona según la heurística del actor en cuestión por acumulación de acciones en dominios determinados, aparece como elemento en el capítulo de metodología de análisis de la guerra, según Clausewitz. Para este, la regla es la aplicación de la inferencia lógica al reconocer elementos axiomáticos, un tipo de causa-efecto resuelto mediante una acción militar concreta, a fin de reducir la incertidumbre durante el choque de voluntades de dos fuerzas convencionales[192].

[192] Se introduce el término "convencionales" por la convención regulada que organizaba fuerzas militares clásicas, base doctrinal de la obra de Clausewitz. Para él, el desarrollo del conflicto se restringe al plano de lo militar, al dominio de la fuerza materializado en el choque de los ejércitos, en su sostenimiento, su maniobra y otras variables. Sin embargo, en especial desde el fin de la guerra fría múltiples naciones llevan a cabo un gran esfuerzo por adaptar sus fuerzas clásicas a

> En otro sentido, regla[193] constituye el medio utilizado para reconocer la verdad que subyace en el fondo de un signo particular más próximo, a fin de aplicar a este signo la ley de acción que atañe a la verdad en su conjunto. De este tipo son todas las leyes que rigen los juegos, todas las formas abreviadas de procedimiento en matemáticas (…) Si de una actividad inusitada en el campo enemigo deducimos que nuestro oponente está a punto de entrar en acción, o si la exposición intencional de tropas en un encuentro nos indica que se trata sólo de un amago, entonces esta manera de reconocer la verdad de las cosas es llamada regla, debido a que el propósito al que sirve se deduce de una circunstancia visible determinada[194] (Clausewitz 2002: 77-78).

Por todo lo anterior, si se lleva a un texto narrativo el criterio de construcción de estrategias que pudiera ser visible en un personaje, se hace necesario determinar qué reglas se seguirán, y en que planos. Es obvio que se hará necesario ceñir esas reglas a los momentos en que se haga necesaria una inferencia lógica que complete la lógica proposicional de la historia narrada.

Así, las reglas que permitan abrazar un texto desde los juegos no deben ser puramente semánticas, sino que se debe buscar una sinergia entre sucesiones de esquemas tanto semánticos (por repetición de acciones verbales, de léxico o de adjetivación recurrente) como sintácticos y morfológicos que permitan definir los espacios públicos en los que el personaje se mide con la adversidad para conseguir el pago anhelado. Es más, puede que la regla vital invocada no tenga reflejo en la acción, con lo que la pauta verbal plantearía confusión y el resultado de la falta de coherencia determinaría que el argumento de la narración es precisamente ese, la incoherencia del personaje en cuestión.

---

conflictos asimétricos, en los que el contrincante ya no es otro ejército. Las insurgencias cambian más rápido que las reglas que afectan al dominio único de los sistemas militares convencionales.

[193] Recuérdese la acepción matemática de “regla” en la definición de “estrategia” que aporta el *DRAE* y que se refiere a soluciones en el entorno matemático.

[194] Por eso la visión de yelmo o bacía rompe la regla y hace privado el lenguaje de don Quijote. La circunstancia visible altera el *logos* semántico y esconde el apofántico, con lo que la regla también se diluye. El axioma deductivo, entonces, se convierte en pasarela que federa dos mundos, el de la realidad y el de la fantasía de las novelas de caballerías.

2.2.4. Reglas iterativas y tópicos constantes

O evolución de la regla en el tiempo, lo que hace al sistema complejo imposible de reducir a formas lineales. La variación de esquemas estratégicos (de la asociación a la cooperación) no se resiente por cuanto que cada jugador se asociará o competirá (acciones contradictorias) con otro en virtud de sus intereses. La alternancia de reglas o, mejor dicho, la evolución de estas a lo largo del argumento puede incidir en conceptos como el de reputación (Gauthier en Del Río De Ángelis 2007: 128). Sin embargo, al tomar como posible referencia el pago (el interés) y no la permanencia de la regla o de la moral, que se pueden alterar o justificar fuera de las acciones que se tomen, la pauta a extraer lo será desde un valor determinado.

No se entienda entonces el quebranto de la regla como una estrategia mixta, sino como una ruptura, desde la dominancia del jugador irregular, que se permite alterar esa regla en un nuevo contexto. Si hay deseo de reputación, el pago será precisamente esa fama ante los otros, y su acepción cultural tópica, prescindiendo de la moralidad regulada de las acciones que lleven a su consecución.

Por lo anterior, se plantea aquí la posibilidad hipotética de definir los tópicos que generan una acción verbal determinada como pagos, para establecer así una constante que facilite la definición de una función en el texto con criterios de utilidad[195]. Cómo el dominio textual (lo que existe en el texto) se define en un límite de lógica en el que se pueden establecer reglas para que esa misma lógica permita inferir al receptor de dicho texto. Las reglas serán pertinentes dentro del etiquetado textual de cada narración particular y de la heurística de la misma[196],

[195] Véase más adelante un ejemplo gráfico (Figura 5) de cómo se define una función que marca el gradiente de variación en la aparición de tópicos a lo largo del proceso de sucesivas revisiones de un texto.

[196] Atendiendo, claro está, a la frecuencia y probabilidad de que aparezca el fragmento textual a regular en el texto en cuestión. Establecer una regla semántica que regule opciones de probabilidad y frecuencia para las apariciones de unicornios submarinos leyendo prensa económica en un texto legal es imposible, por cuanto, a excepción de una distorsión poética simbolista u onírica, no existe correspondencia real con la lógica de un texto del ámbito del derecho. Sin embargo, en un texto fantástico, este personaje tan particular puede ser objeto de

de modo que cada fragmento a estudio pueda confrontarse con otros a la hora de definir pagos mediante la definición de algún tipo de algoritmo[197] asociado a su obtención, tal y como se hace con respecto a la manifestación de emociones en los textos. El principal problema a resolver, será la desambiguación semántica que generan la ironía, el sarcasmo, las metáforas y otras figuras.

La necesidad de una constante para determinar la dinámica del resto de variables en su contexto y llevarlas a una potencial matriz escalar o simbólica no es nueva. Swirski marca el antecedente refiriéndose a la novela *Roger's Version*, de Updike, sobre la que afirma que:

> *In Roger's Version the big idea is a search for patterns among physical constants. This, states the writer, is to be attempted "not in its context so much as in complexity, at a level that would yield graphical or algorithmic clues to an underlying design, assuming there is one"* (Swirski 2007: 154).

Es por tanto aceptable pensar que se puede encontrar un algoritmo que regule la estructura profunda de esa estructura subyacente (que se plantea más tarde desde la definición Todorov para explicar pautas emotivas) una narración con criterios de toma de decisiones, y que esa pauta marque estrategias en el personaje.

En el siguiente punto, y antes de seleccionar una metodología determinada, se establecen unos criterios básicos para, con respecto a esas reglas y a su pertenencia a un dominio literario de aplicación, establecer patrones de decisión

---

un retrato antropomórfico, evocar a un individuo en una encrucijada y obtener un pago a su acción, caso de las fábulas. La Alicia de Carroll ve cómo se le imponen nuevas reglas al cruzar el espejo a un mundo fantástico en el que tiene que hacer caso a un conejo. El Gulliver de Swift pierde posición dominante al cambiar de tamaño, aunque no necesariamente de reglas. Sí lo hará cuando se encuentre con los caballos sabios, y le hagan dudar de la superioridad de la condición humana.

[197] A nivel de composición de palabras existen programas informáticos, como *Swype*, que diseñan la escritura sobre una base de algoritmos, modelos empíricos de escrituras anteriores y diccionarios incorporados. Como los programas de reconocimiento de voz, son solamente apoyos combinatorios en el marco de una regla aprendida, como circular por la derecha en la vía con un vehículo. La asociación de signos para una comunicación satisfactoria no presenta reto estratégico a este nivel. La asociación de ideas y su refuerzo para un efecto satisfactorio, más allá de la comunicación, sí.

de un personaje literario a lo largo de un texto. Las reglas administrarán la porción de asociación o competición que pueda esperarse en la actitud del personaje y dentro de la coherencia de sus estrategias.

2.3. EL TEXTO COMO UNIDAD

La expresión “espacio topológico” implica continuidad. En la resolución de conceptos relativos a elementos tangibles y contables, es sencillo definir funciones continuas o conectadas en un esquema lineal. Se trata entonces de definir al texto como elemento acotado idóneo para el estudio de una estrategia determinada de entre aquellas que en ese texto se citan. Una excesiva profusión de estrategias hijas de cambios de actitud acentuados por parte de un personaje puede oscurecer el análisis de la secuencia acción-efecto[198], convirtiendo el sistema complejo en indescifrable o irreductible a la linealidad cuantificable de sus estrategias sencillas.

El planeamiento de una campaña militar a futuros utiliza el concepto de “fase” para marcar una actitud que presente cierta linealidad dentro de la secuencia global de acciones que se piensa acometer[199], sin que esto último altere el patrón de ambición y deseo que apunta a la consecución de objetivos.

Considérese la esencia de cada texto en sentido estricto, esto es, lo que hace que un texto sea lo que es, y no otro texto. Así, las reglas que afectarán a las

[198] Un texto constituido por oraciones perfectamente organizadas desde el punto de vista gramatical, puede no presentar coherencia, con lo que la continuidad en espacio, tiempo o acción, no se sustentaría, esto es, no existiría una topología continua. También es posible en sentido inverso. Un texto coherente pero mal construido gramaticalmente puede plantear dudas ante el cumplimiento de la regla, ya que no se adecua a la estructura que se le supone. Así, la oración es estructura y el texto es lenguaje en uso (Munteanu 2007: 4) del que se desprende la necesidad de producir esa acción verbal específica en búsqueda de un efecto. Se verá entonces cómo la coherencia gramatical sustenta la relación que exista entre las estrategias que adopta el ejecutor de ese hecho de habla, las reglas que se apliquen en ese determinado contexto lingüístico y los efectos que el texto produzca. La falta de coherencia puede, en cierto modo, vincularse a una estrategia posible: la estrategia del caos o estrategias de ruptura del patrón racional del oponente.

[199] Secuenciación y distribución en fases de la campaña. La *COPD* recomienda, para la estrategia elegida, la vertebración de las acciones según actitudes en cada intervalo temporal que refleje una circunstancia o actitud determinada. (Op. cit. 2013: 4-56)

decisiones de sus protagonistas, la topología de su comportamiento (literario) y los pagos deseados, podrán someterse a un estudio más exacto dentro de lo difuso de la aproximación que pueda suponer cuantificar las acciones y los efectos de los personajes (actores) literarios. Esto último cobra vigor en cuanto que una o varias decisiones y sus acciones y efectos asociados pueden, por sí, configurar un texto, con lo que el análisis de las pautas estratégicas de sus protagonistas o personajes puede a su vez arrojar nuevas perspectivas a esa unidad textual.

Se emplea la expresión "unidad" porque el análisis de una obra literaria desde la teoría de juegos debe mantener un criterio de integridad[200], que permita la convergencia, continuidad y conectividad de cada porción textual que incluya estrategias determinadas, aceptando que el argumento disponga cambios en la estrategia del jugador (fases de distinta actitud manifiesta o variables en la proporción de alternancia de juegos con estrategias mixtas en el largo plazo) ante alteraciones en su patrón de juego determinados por la narración. Al igual que en el análisis operacional de un conflicto militar, en la Literatura se mantiene el sistema del personaje acotado, por razones obvias de coherencia[201] narrativa. En las Matemáticas:

> En la teoría de juegos una estrategia significa un plan de acción concreto, que describe cuáles serán las reacciones de un jugador ante cualquier circunstancia posible (Davis 1998: 27).

Continúa el autor apuntando que en el lenguaje corriente, "estrategia" puede denotar una actitud inteligente, pero que este extremo es falso, puesto que hay estrategias buenas y malas, o más o menos eficientes. Davis relaciona la

[200] Criterio empleado en la obra citada para acotar el "tema de campaña" y el argumento de dicha campaña, esto es, cuáles son los términos argumentales que se habían planeado, a fin de mantener la integridad del plan y do derivar hacia enfrentamientos o efectos indeseables.

201 Torrente Ballester (1975: 61) se refiere a la unidad textual desde la coherencia del entorno del personaje en la narración como "principio de congruencia". Por este motivo para que la estrategia sea coherente en una u otra sección de un texto, el personaje a análisis puede ser exportado a cada una de estas partes del todo sin plantear incoherencias formales, si bien su actitud puede cambiar a lo largo de las distintas fases espacio-temporales de la narración.

integridad de un juego con conceptos tan elementales como el número de jugadores, por lo menos, dos (Op. cit. 27). Estos jugadores toman decisiones más o menos simultáneas, que podemos, desde un punto de vista literario, enmarcar en las acciones que encadenan una misma narración.

2.3.1. La *Biblia*. Unidad textual

Se cubrió ya el significado de las expresiones “estrategia”, “pagos”, “sistema” y aquellas necesarias para elaborar todo el capítulo anterior. Las relaciones entre los dos conjuntos de jugadores (se tomará como referencia la relación únicamente entre dos jugadores, por sí o coaligados con otros) se simplifican a lo largo de una narración si existe exclusividad en su juego, caso de Dios y de su partida con Adán y Eva. A lo largo de toda la *Biblia* esta exclusividad se disuelve en cuanto a los jugadores humanos por la aparición de Abraham y de su estirpe y después, de la Humanidad. La exclusividad de Dios se alteraría también por los distintos libros y los matices en cada uno del Dios-jugador, más o menos magnánimo, más o menos humanizado, más o menos metaforizadas sus acciones, con lo que la integridad del jugador y del juego se vería alteradas[202].

Es necesario entonces restringir el estudio de un texto literario a una fase íntegra y coherente, a la fase marcada por un actor con respecto a sus contrarios en virtud de una actitud manifiesta y a la pauta de enfrentamientos que con ellos mantiene. Prorratear a toda la narración una estrategia observada en juegos aislados y pertenecientes a distintas fases de ese texto y de sus muchas variables de todo tipo sería un ejercicio de obtención de derivadas parciales,

[202] Por esta razón, analizar los esquemas de juego de las diferentes partes de una obra en la que se diesen cambios de contexto espacio-temporal o de acción de un modo abrupto, interrumpiría el estudio de la línea estratégica seguida por el protagonista, alterando la pauta a estudio, y devaluando los resultados de cada enfrentamiento binario. El esquema de acciones de don Quijote tras su derrota en Barcelona varía por la imposición de volver a su lugar. Ha sido vencido, ya no caben estrategias dominantes en el corto plazo en lo referente a tomar la iniciativa en búsqueda de los pagos que antes solicitaba. En terminología del planeamiento militar, ha perdido la “libertad de acción”, que se corresponde doctrinalmente con la capacidad o autonomía para decidir. Por ello se ve obligado a introducir la resignación como limitación (sin variar objetivos) y cambiar de actitud por la aceptación de la nueva regla impuesta que elimina sus opciones estratégicas dominantes.

considerando como constantes otras variables que inciden también en la estrategia global del personaje.

Los estudios propuestos por Brams sobre Adán y Eva (2003, 2012) en los que plantea las matrices de pago que enfrentan a Dios, Adán y Eva y a la Serpiente, contienen el anteriormente enunciado criterio de integridad, siendo acotable en sus varios dominios hasta el desenlace. Sus enfrentamientos, los aspectos asociativos y competitivos extractados de ambos son producto de su aparición integral en el texto.

Al ser Adán y Eva personajes principales que definen su estrategia de manera recíproca con Dios y la Serpiente, y al no existir estructuras narrativas paralelas[203] que pudieran relativizar sus estrategias y pagos o que pudieran mostrar cambios de humor en los que la pureza de las reglas elegidas o las referencias a los pagos deseados se alterasen, el estudio de las estrategias presentes en el juego de Adán y Eva mantiene es pertinente, por íntegro, desde la teoría de juegos.

Otras obras muestran, sin embargo, estructuras más complejas, pero no por ello más difíciles de analizar, ya que representan una sucesión de planteamientos estratégicos, aunque no iterativos en cuanto a reglas. Se vio cómo *Las mil y una noches* se constituyen en una serie concatenada de acciones vinculadas a estrategias (puras) adecuadas y que, con independencia de la dominancia,

[203] Caso del *Éxodo*, en el que la actitud de Dios se establece en dominios más amplios y matizables, focalizados a grupos humanos más complejos y de aplicación más gradual (plagas de Egipto, castigo a los adoradores del becerro de oro y otros casos). Milton en su *Paradise Lost*, sin embargo, reinterpreta el pago obtenido por Adán y Eva como un *maximin*. Un caso más de estrategias paralelas pero de cuantificación distinta. Ponderadas, las estrategias de Adán y Eva en los textos de los padres bíblicos son más pobres que las de los mismos personajes en la pluma del autor inglés, caso similar al Cid del *Carmen*, ultra-dominante, y al de Guillén de Castro o Corneille, un jugador difícil de pautar por mantener estrategias cruzadas. Igual sucede con el personaje Ventimiglia, de Salgari: enemigo del progenitor o tutor de la dama amada. Ambas estrategias son alternativas, perdiendo la dominancia en el dominio del amor (intervalo polar felicidad-tristeza por la presencia-ausencia de Honorata) si se domina en el de la venganza o el perdón. Aquí el Corsario Negro juega contra sí mismo y el drama se centra en minimizar la pérdida, mismo dilema que el de Rodrigo en *Las mocedades del Cid*, en el que el trío se cierra con Jimena y el conde Lozano. La derivada parcial que se plantea en este estudio es la consideración como constante de la acción, lo que permite la obtención de las estrategias lineales contextuales de los personajes en un número inferior de ejes.

permiten a la protagonista mantenerse con vida. Las referencias anteriores al género fabulístico y en particular a la obra de don Juan Manuel, *El conde Lucanor*, muestran un amplio catálogo de estrategias dominantes que un personaje (Patronio) muestra al otro (Lucanor) ilustrando cada una de ellas con los avatares de otros personajes auxiliares, con los protagonistas de los apólogos y ejemplos, recurso narrativo adoptado para nutrir la habilidad en la decisión del líder en una sucesión de narraciones afectas a la regla moral invariable del buen criterio en el consejo.

En este caso, también es pertinente la referencia a los juegos en el análisis, pero no en el análisis de los distintos personajes de cada apólogo o ejemplo, sino en la configuración de los consejos de Patronio, y aun así no aportaría más datos literarios sobre este que los ya conocidos, puesto que el mismo Patronio es en sí vocero del saber popular de la época, tanto en la Castilla medieval como el importado de otras tradiciones, y la obra, una compilación de resultados estratégicamente óptimos, esto es, de estrategias dominantes reflejadas en cada matriz de pagos.

En el arte operacional, en el diseño de una campaña a través del trazo de una estrategia determinada, se establece como norma de redacción del *Course Of Action* seleccionado un criterio de integridad, de unidad, que hace que esa sucesión de acciones seleccionada, esa historia en futuro sea una y entera, de modo que pueda resolver el problema operacional al que se enfrenta el líder militar.

2.3.2. Qué es “un texto” respecto del patrón estratégico

La definición de texto (por extensión del texto literario, al que incluye) en el *DRAE* cuenta con una primera entrada que lo considera:

> **1.** m Enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos.

Los enunciados presentan, entonces, relaciones de coherencia a nivel micro-textual que nos permitirán contabilizar “un texto”. El problema de la reducción numérica, esto es, de intentar encontrar equivalencias entre los números

naturales y los textos, es intangible desde la lógica y mucho más desde la teoría algebraica de conjuntos, en cuanto que el conjunto de enunciados presenta límites abstractos por inconclusos. Si a un conjunto de enunciados le añadimos o quitamos enunciados, sigue siendo un texto. Es por ello que la definición de "texto" habla de "enunciado o conjunto de enunciados", precisamente por esa imposibilidad de enumerar u ordenar numéricamente su interior excepto a partir de la clásica división por capítulos.

2.3.3. Texto-oración y texto-documento

La cuantificación textual se estudia y se comprende en dos niveles: el documental y el oracional. La definición de texto, en sentido amplio[204], lo concibe como un enunciado o conjunto de enunciados, con lo que el estudio a nivel textual-oracional debería, caso de que exista una continuidad en la elaboración lingüística de un texto que nos permita considerarlo como un "todo", coincidir con el estudio a nivel textual-documental. El documento restante sería el contexto de

[204] A la definición de "texto" en el *DRAE*, se añaden otras. Munteanu (2007: 15-16) recopila y refiere las más representativas: Lázaro Carreter, en su diccionario de terminología filológica, lo define como un conjunto analizable de signos, definición que introduce, quizá sin intención interdisciplinar, el espacio científico matemático vinculado a la teoría de conjuntos. La definición de Hartmann se refiere a la acción del locutor, esto es, al lenguaje en su forma comunicativa o social. Dressler le otorga rango de signo lingüístico en un grado sumo o superior. Pero las definiciones que concuerdan con la acepción de sistema y, por tanto, susceptibles de contener el análisis de las estrategias derivadas del texto, son las de Galerín, Isenberg y Satka. El primero habla de otro concepto matemático, el de la "serie" (al igual que Viehweges, o Vasiliu, que enuncia "texto" como una sucesión coherente de oraciones") que se relaciona con la continuidad y con la noción de suma de un número de elementos y de la tendencia que estos elementos presentan. El segundo emplea la expresión "organización", y confiere al texto el rango de "unidad organizativa" que se emplea para referenciar esa organización de la comunicación lingüística. El tercero se refiere de forma abierta a un sistema y a sus unidades que, al cumplir funciones comunicativas, derivará en la interacción de aquellos que estén presentes, como actores, en dicho sistema. Por último, la definición más cercana al carácter interdisciplinar de este trabajo es la de Agrícola, por cuanto se refiere de manera casi matemática a una "sucesión de oraciones, ordenada, integrada, finita, continua, construida de acuerdo con unas reglas, que el productor pretende que sea semántica cerrada y que proporciona el desarrollo lineal de un tema a partir de un núcleo temático". Esta definición comprende los principios de convergencia (temática) conectividad (lineal, reglada, integrada y finita) y continuidad (ordenada y continua hasta un límite de intervalo semántico cerrado), principios que definen un espacio topológico. Y entiéndase la linealidad argumental como el eje de proyección de las funciones lineales básicas que denotan las estrategias detectadas en patrón de acción constante, de modo que se puedan, a su vez, valorar patrones de acción y efecto coherentes.

cada oración en ese texto contenida en cuanto que esa oración posea relevancia estratégica.

En las reglas seguidas por los exégetas, la definición de los límites de cada pasaje[205] y la interpretación de las palabras clave de cada documento permitían llevar a cabo el proceso interpretativo. Nótese que esta definición de la topología interior y de los límites del conjunto textual es, conceptualmente, un esfuerzo de acotación que busca la continuidad textual por la integridad de cada una de las partes que configuran el todo, ya sean fases, capítulos u otros elementos que compongan un argumento.

2.3.4. Texto como conjunto. Adición de elementos

La aproximación de Frege y Bertrand Russell[206] a los números naturales y a la posibilidad de que estos puedan emplearse más allá de la aritmética siguiendo

[205] Los límites de los pasajes o subconjuntos de textos se abordan, tradicionalmente, por capítulos que consisten, según el *DRAE* en su primera entrada, en:

> **1.** División que se hace en los libros y en cualquier otro escrito para el mejor orden y más fácil inteligencia de la materia (*DRAE* 2001).

En relación a las posibles categorías emocionales que se puedan localizar en un texto:

> James interpreta las emociones como entidades o unidades discretas con límites entre ellas claramente diferenciados (Carrillo de Albornoz 2011: 16).

Con lo que las estrategias contenidas en un texto a nivel documental podrán presentar posibilidades de discriminación en virtud de las emociones manifestadas por sus actores-sujeto, siempre que el texto presente personajes que expresen esas emociones y que esta expresión sea explícita, bien por el mismo personaje o bien por un narrador omnisciente. Esta capacidad de dividir el texto en intervalos emotivos cerrados con límites definidos es, obviamente, una ventaja, aunque complicada de acometer en un contexto narrativo amplio. Además, una vez determinado el objetivo y la situación final deseada de cada actor con respecto a sus pagos y una vez desvelada la intención de cada uno de ellos en la narración (en la *agnitio*, de haberla), las emociones en la expresión del deseo por el pago obtenido ayudan a definir la jerarquía de pagos y, por tanto, la función de utilidad de esos pagos para el actor en cuestión.

[206] El texto o documento, como conjunto de textos, es un conjunto singular cuya configuración como conjunto es coincidente con los elementos que contiene, con lo que no se ve afectado por la paradoja de Russell en el sentido de que lo contenido por un texto es un conjunto de textos, tal y como plantea el *DRAE*. Otra cosa es cuando la aproximación es acerca de afirmaciones sobre el texto en cuanto a sus proposiciones parciales como un conjunto. Si el texto (documento) es un conjunto de textos, se incluye a sí mismo ¿Dónde empieza y dónde acaba? La respuesta previa a la lectura de la siguiente cita se aporta desde este trabajo en el sentido de que la unidad textual debe completar la información estratégica en el texto siguiendo criterios de coherencia.

planteamientos lógicos, lo que permitiría, según Wittgenstein, llevarlos a un texto siempre que la lógica rija, encontraría aquí la frontera del principio de no contradicción aristotélico[207] según el objeto de la suma sean elementos pertenecientes a uno u otro ámbito científico, en el sentido en que, si bien la sintaxis de un texto puede remitirnos a unidades de cohesión a nivel micro-textual y la semántica a unidades de significado y a campos o subconjuntos textuales de pertenencia o, lo que es más, a sistemas semánticos reconocibles y clasificables (tópicos), toda esta cuantificación, si bien sería aditiva o pudiese presentar gradaciones o refuerzos en cualquiera de sus planos a través de la estilística seleccionada por el autor, no permite establecer esquemas de axiomas algebraicos susceptibles de las mismas inferencias que ofertan las matemáticas,

---

> *An analysis of the paradoxes to be avoided shows that they all result from a kind of vicious circle. The vicious circles in question arise from supposing that a collection of objects may contain members which can only be defined by means of the collection as a whole. Thus, for example, the collection of propositions will be supposed to contain a proposition stating that "all propositions are either true or false." It would seem, however, that such a statement could not be legitimate unless "all propositions" referred to some already definite collection, which it cannot do if new propositions are created by statements about "all propositions." We shall, therefore, have to say that statements about "all propositions" are meaningless.… The principle which enables us to avoid illegitimate totalities may be stated as follows: "Whatever involves all of a collection must not be one of the collection"; or, conversely: "If, provided a certain collection had a total, it would have members only definable in terms of that total, then the said collection has no total." We shall call this the "vicious-circle principle," because it enables us to avoid the vicious circles involved in the assumption of illegitimate totalities* (Whitehead and Russell 1963, 37).

Existe otra definición más de "texto" que no se incluyó en nota anterior (203) es la de Enrique Fernández, que caracteriza al texto por su "coherencia profunda y superficial" (en Munteanu 2007: 17) y lo relaciona con una "intención comunicativa" del productor (actor) de dicho texto. ¿Cómo entonces se resuelve el problema del dominio textual? Si se desea establecer una pauta o función, ¿Cuál será la unidad dentro de la cual podemos definir cualquier función matemática o, mejor dicho, pseudo-matemática? El Dios analizado como jugador por Brams en sus estudios citados, pautado en cuanto a su toma de decisiones en el dominio textual "*Biblia*" podría considerarse uno para Sansón y Dalila, y otro Dios para Moisés, dioses de estrategia distinta en cada caso o en cada fase, redactores o tradiciones distintas, quizá. La respuesta está indudablemente en la única herramienta lógico-proposicional que permite relacionar a ese conjunto textual y establecer correspondencias con los elementos de su dominio: la coherencia, la misma que en el planeamiento operacional implica un argumento íntegro hasta el logro de la situación final deseada a través del *CoA* más adecuado. Sherezade, en una sola fase, planteó mil y un textos con independencia de la coherencia entre ellos. El elemento de continuidad y convergencia en toda la compilación de historias es estratégico. El personaje establece una progresión, tanto aritmética como literaria, puesto que la estrategia, dilatada en el tiempo, fue coherente con el desenlace. Tal y como lo define Munteanu (2007: 20), se trata de una competencia en forma de conocimiento estratégico que se plasma, en esa unidad textual, en estrategias discursivas.

[207] Una proposición y su negación no pueden ambas proponer verdad al mismo tiempo y en el mismo sentido. Esto se afirma con respecto a, por ejemplo, la suma de proposiciones o de ideas abstractas, que no podrá relacionarse científicamente con la suma aritmética de números naturales, pero sí con la adición de conceptos en sentido figurado.

debido a múltiples factores, como los cambios de contexto. Por este motivo se hace necesario el concurso de constantes conceptuales a nivel de acción o de tópico.

Así, una suma de aliteraciones no arroja un producto equivalente a dicha suma en el plano fónico. Se pueden contar, pero el valor textual resultante no es exacto, es interpretable. Una contradicción o una paradoja o una oración adversativa no implican sustracción[208], y tampoco facilitan la ponderación, que será contextual y también interpretable.

De este modo, no se podría establecer una relación axiomática general en los textos a nivel oracional si no hay un cierre semántico que implique la coherencia textual. Ésta se define como factor de la estabilidad conceptual del texto y así dirige su campo de acción hacia los conceptos y las relaciones, lo que transporta su presencia al sistema estratégico y a la coherencia del mismo (Munteanu 2007: 25). La coherencia proporciona una afinidad sensorial por causalidad y certeza que delimita el intervalo textual unitario de lo posible y no contradictorio en lo narrado[209], y no una adición o una progresión matemática que permita

[208] La oración “eres lento pero torpe” que los alumnos de la escuela básica de vuelo escuchábamos a nuestros instructores durante las clases en el aire, es un ejemplo de cómo la ironía emplea una estructura sintáctica que no concuerda con la semántica de dicha expresión, que es necesario desambiguar. Cada instructor acompañaba dicha frase de su propio *signaling*, bromista o agresivo, según días o personalidades. Así se acentúa el sarcasmo, desequilibrando la crítica vertida a la pobre ejecución del estudiante piloto a través de una redundancia. La suma de los adjetivos “lento” y “torpe” se distorsiona axiomáticamente por la estructura sintáctica elegida y arroja un producto original y, obviamente, imposible de sintetizar en axiomas, bien por incoherencia o, en ocasiones, por ruptura intencionada de la concordancia.

[209] Sobre la coherencia textual como concepto algebraico a través de la no contradicción (en cuanto que el texto significa y se considera una unidad natural, asimilable a un número entero susceptible de adición en una estructura de entidad superior) se han escrito ensayos. Desde ese punto de vista estructuralista, la coherencia interior y exterior contribuye a delimitar los límites del intervalo textual dándole sentido a ese texto (y entiéndase “sentido” desde el aspecto de percepción sensorial de ese texto) Por lo anterior, la primera condición necesaria para que el texto sea uno y coherente, es la competencia en la lengua empleada.

> Haremos ahora unas observaciones a estas tesis sumamente interesantes de Conté. En nuestra opinión, la segunda propiedad señalada por la autora, la conexión de las partes (cohesión) habría que incluirla en una propiedad más general: la de la *unidad* de todo texto. Desde este punto de vista, la cohesión sería la manifestación lingüística de la unidad de los textos, que es sobre todo, aunque no sólo, una unidad de *sentido* (utilizaremos aquí el término *sentido,* con el valor que le da Coseriu, [1981]). Por lo que respecta a la primera propiedad, a la no-contradicción, pensamos que ésta es también esencial para la coherencia de los textos, pues la contradicción, a nuestro parecer, sólo sería aceptable en dos casos: a) cuando es explicable por alguna razón, con lo cual desaparece la incoherencia; b) cuando la contradicción contribuye al *sentido* del texto, con lo que

concatenar relaciones de acción y efecto correspondientes a un plan estratégico determinado[210], con la excepción de los textos técnicos o programas informáticos de ayuda a la decisión que se tratan en el siguiente apartado.

2.3.5. Emotividad como modificador en la ponderación

La presencia de emotividad en el texto a estudio será, en cualquier caso, el elemento distintivo que permita estructurar la toma de decisiones o abrirla a interpretaciones subjetivas por el receptor de dicho texto. La emotividad será, caso de que el texto no explicite los elementos de juicio que el personaje emplea para decidir en cada situación, el valor que polarice sus circuitos de decisión[211] y que permita establecer criterios cardinales de importancia emotiva para la posterior y definitiva jerarquización ordinal de pagos.

Por este motivo, la coherencia de cada personaje en el texto y a través de sus emociones como percepción de situaciones sobre las experimentadas

> vuelve a desaparecer la incoherencia (piénsese, p.ej., en el llamado "teatro del absurdo"). Además, pensamos que esta propiedad podría incluirse en la segunda nota (la de la unidad), en la medida en que la contradicción supone una cierta ruptura de esta característica, al atentar contra la unidad de sentido (Vilarnovo 1990: 230).

[210] Mr. Scrooge, en el *Cuento de Navidad* de Dickens, cambia radicalmente su estrategia de juego tras explorar pasado, presente y futuro de mano de los fantasmas de la Navidad. La Navidad como inspiradora de un cambio de estrategia en los individuos hacia una estrategia cooperativa y simbiótica define el sistema perfecto de actores con utilidades distintas (ricos y pobres) y de pagos complementarios, bienes materiales y cariño. Los tópicos del amor y de la solidaridad navideña cambian, entonces, de polaridad. En *Cuento de Navidad* son sin duda la variable independiente que hace depender a la estrategia integral (de uno u otro signo) del protagonista. Así se manifiestan estratégicamente dos textos: el primero caracterizado por una estrategia competitiva y dominante de Scrooge (tiene los recursos e impone las reglas) y la segunda, asociativa e hija de los efectos causados por las acciones de los tres fantasmas de las Navidades pasadas, presentes y futuras. Si se estudian las estrategias de Ebenezer Scrooge, habría que dividir el *Cuento de Navidad* en dos textos independientes, el competitivo y el asociativo. Sin embargo, si se estudian las estrategias de su empleado, Bob Cratchit, el texto se puede considerar uno, continuo y convergente a un interés o situación final deseada, puesto que el empleado, que mantiene una función de utilidad esclavizada a su salario, no puede jugar de otro modo. Los tres fantasmas ejecutan una estrategia indirecta que cuadra con la *Theory Of Moves* de Brams o con el diseño de las fases (3) de una operación, por cuanto la sucesión de acciones y efectos construye el argumento en la línea temporal, aunque sin iteración de reglas, excepto las que el propio Scrooge experimenta en el desenlace.

[211] Caso de la manipulación por Facebook (en prensa, 2014) de los inputs emotivos de más de setecientos mil usuarios, con respecto a la jerarquización de los *trends* más populares. El refuerzo emotivo como palanca de estudio de mercado, cuando no de propaganda.

anteriormente, como expresión somático-física de la acción ejecutada y como manifestación de presencia o ausencia de placer o de dominación o sumisión (Mac Kim 2011) al jugar, es el ingrediente que, de existir, permite pautar su decisión no por un análisis basado en reflexiones subjetivas, sino por el análisis sentimental que se erige en elemento de dirección e intensidad de las acciones de cada actor relacionado con los limites textuales de la acción.

> El tipo de entrada al sistema es otro aspecto importante a tener en cuenta en el análisis sentimental (…) Actualmente, no existe una opinión clara y unificada sobre cuál debe ser la unidad de trabajo de los sistemas de análisis sentimental. Lo cierto es que tanto la oración como el documento son las entradas más utilizadas, y en ambos casos tienen sus beneficios y sus desventajas. El nivel de oración, por ejemplo, plantea el problema de que muchas oraciones no poseen carga emocional por sí mismas, sino como parte de un contexto mayor, por lo que en los sistemas de clasificación de la polaridad deben ser forzosamente etiquetadas como positivas o negativas pese a tener una carga emocional neutral. Por otro lado, las oraciones suelen incluir menos ruido, entendido éste como fragmentos de texto en los que se cambia de polaridad u opinión, hecho que es mucho más frecuente a nivel de documento. Finalmente, el documento en sí contiene más información, por lo que en principio su clasificación debería ser más sencilla y precisa (Carrillo de Albornoz 2011: 21,22).

Cada unidad textual relacionada con pautas de decisión tendrá una vinculación determinada con las emociones dependiendo de que se trate de un texto instrumental o de fuerte carga estética. Se expone, a continuación, una breve tipología de textos vinculados a la toma de decisiones con presencia o ausencia de emoción.

2.4. UNIDADES TEXTUALES ESTRATÉGICAS NO EMOTIVAS

La ausencia de emoción en un texto destinado a auxiliar la toma de decisiones facilita la composición estratégica de relaciones causa-efecto o acción-efecto en el lector-usuario. Nótese que se trata de textos funcionales y no literarios (en el sentido de poéticos o narrativos con cierta intención estética), en cuanto que las narraciones en ellos contenidas son impersonales y se resumen en listas de procedimientos.

En los casos de estrategias estructuradas dentro de tecnolectos determinados, de protocolos de acción, es relativamente sencillo redactar un texto unitario, cuyas partes se combinan entre sí de manera axiomática según el esquema condición-respuesta. Se incluiría en este texto toda esa topología de lo posible de la que se hablaba anteriormente, pero para un dominio dado para el que se desea concentrar todo el conocimiento adquirido en forma de datos y de respuestas. La ausencia de emociones y la identificación casi automática de los contextos que lleva a cabo el usuario de dicho texto en el escenario del dominio en cuestión, posibilitan la respuesta satisfactoria a cada disyuntiva en la toma de decisiones.

Se buscará, en cualquier caso, polarizar o dirigir la acción del receptor del texto a través de una categorización[212] previa y básica de las acciones finitas que éste tendrá que llevar a cabo sin incluir elementos estéticos o manifestaciones emotivas, en particular por la inexistencia de personajes o de argumentos de realidad o ficción, excepto en los casos en los que se emplea un antropomorfismo virtual[213] como ayuda para guía en aplicaciones informáticas u otros. El usuario se erige, pues, en actor de estrategias cerradas, de información completa e impuesta por el listado de procedimiento.

[212] La categorización y la polarización constituyen modelos de representación de dimensiones y dirección. Algunas muy convencionales, como la jerarquización vertical de una categoría. Otras puramente matemáticas, como la representación vectorial de magnitudes en un plano o en los ejes polares tridimensionales. En la verbalización de los juegos será un reto el ponderar o categorizar cada decisión en virtud de la importancia cuantificada del pago y ello mediante modelos conceptuales que permitan tanto etiquetado de conceptos como la relación entre dichos conceptos, y que permitan introducir elementos de intensidad y dirección. Más allá de las opciones del álgebra de Boole, que reduce a 1 y 0 las posibilidades de cada estrategia, ya sea satisfacción e insatisfacción o cumplimiento de una condición medida con anterioridad en la acción o el efecto, entender la ponderación positiva o negativa de cada pago que se genera como consecuencia de una decisión expresada en un texto es, cuanto menos, una aproximación en exceso inexacta, pero probablemente la más adecuada por sencilla a la hora de resolver los problemas derivados de la paradoja de pretender la cuantificación de lo incontable.

[213] Como la asistente virtual “Irene”, en la web de la Red Española de ferrocarriles o RENFE (2015). Se busca una imagen antropomórfica que exponga listados de información lo más completa posible al cliente.

2.4.1. Listados de procedimientos y documentos técnicos

Un ejemplo textual de lo anterior lo constituyen las listas de comprobación de máquinas[214], en particular las destinadas a resolver situaciones anómalas o a detectar y aislar problemas técnicos a través del *trouble-shooting*. Se trata de textos descriptivos y puramente técnicos, ausentes del ingrediente literario que caracteriza a aquellos textos impregnados de disyuntivas humanas e interpretables, pero conducentes a mecanizar la decisión del usuario de ese texto en un formato de estrategia dominante.

En estas listas, existe un apartado por cada sistema, subsistema o conjunto de sistemas que integran a la máquina en cuestión, con lo que ante la detección de anomalías en la condición idónea de operación (equilibrio) en alguno de esos sistemas, se canaliza la toma de decisiones que permitirá subsanarla. Cada disyuntiva se refiere a una variable dependiente de indicadores técnicos y cada solución se adhiere a unas reglas físicas que permitan a la máquina seguir operando. Obsérvese que el contexto de cada capítulo del libro de procedimientos se compone a su vez de sistemas, o subsistemas del sistema "máquina" (hidráulicos, eléctricos, neumáticos u otros), y no de personajes animados independientes que interactúan con el decisor, con lo que no existen derivadas metafísicas en el desarrollo de la lectura de este tipo de textos, esto es, no hay lugar para las emociones. Cada capítulo cubrirá un contexto determinado en el que sea necesario decidir, ya sea rutinario, como bajar el tren de aterrizaje en una aeronave, o extraordinario, como combatir con un fuego en el motor de cualquier vehículo. Los procedimientos de emergencia se incorporan a la heurística del decisor por el entrenamiento y el aprendizaje metódico, además de por la simulación real o virtual.

En particular, la lista de contingencia que se aporta en la figura siguiente, pertenece a las opciones que maneja el piloto de un sistema "aeronave" en caso

[214] La Cibernética se define como la ciencia que se encarga de las similitudes entre los sistemas de control y comunicación de los seres vivos y los de las máquinas. La regulación biológica aplicada a la tecnología incorpora estas listas de procedimientos como patrón decisorio que sigue una estrategia prescrita por dominante.

de que la configuración final de dicho tren de aterrizaje no sea la final deseada. El conjunto de textos posibles a cada oración condicional dependiente del número de ruedas en posición “dentro” o “fuera” concluirá en un esquema consecutivo en el que la lista oferta una solución producto de la experiencia obtenida en los ensayos del fabricante. El texto, entonces, presentaría características conceptuales similares a la definición matemática de “espacio topológico”, puesto que se podría entender que el conjunto de soluciones ofertadas por ese texto pertenece a su vez a un conjunto de “posiciones anómalas del tren de aterrizaje”, cuyos elementos quedan definidos y discriminados sin ambigüedad y cuyas uniones de subconjuntos (por patas fallidas o blocadas, por ejemplo) se mantienen dentro de ese conjunto textual.

Al tener tres patas el tren de aterrizaje, las opciones estratégicas de esta lista, que se convierte en una matriz de pagos, son finitas, y son cinco.

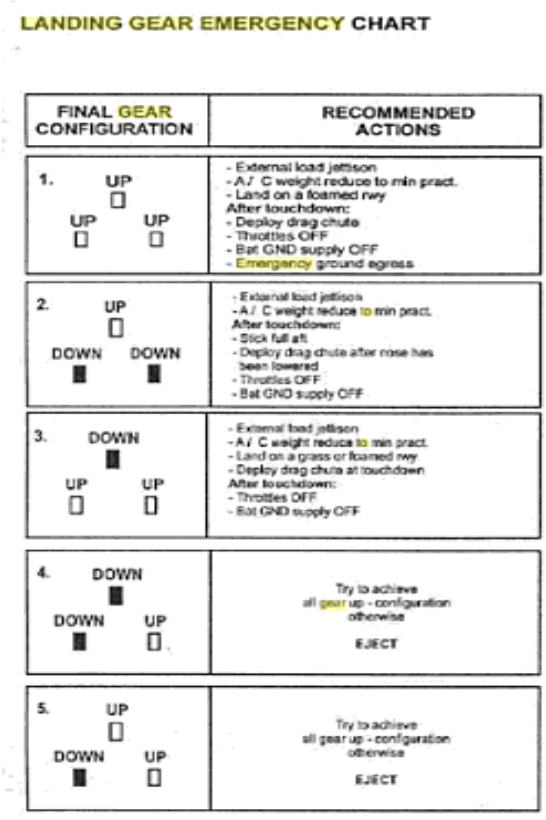

Figura 3. Lista de contingencia y de apoyo a la toma de decisiones ante el mal funcionamiento del tren de aterrizaje del avión MiG 29. Fuente: orden técnica de la aeronave.

Obsérvese también cómo cada una de las situaciones posibles se ordena por un criterio jerárquico de peligrosidad. La única traza emotiva en el texto, por la llamada de atención que supone, es la ponderación de la palabra "*eject*" en mayúsculas, por lo extremo de esta maniobra y por el peligro que implica para el piloto, denotando así la emoción "anticipación", según el esquema propuesto por Plutchik. Realmente lo que se hace es evitar el hemisferio emotivo de valencia negativa, al enfatizar la decisión que previene la catástrofe. El equilibrio perseguido: seguir vivo.

Caso de que a lo largo de la ejecución de dichas acciones se planteen nuevas disyuntivas, la lista de comprobación o de contingencias ofertará nuevas soluciones en formato de acciones y comprobaciones subsiguientes, hasta que se haya alcanzado la situación final deseada, que consistirá en la restauración del perfil de vuelo óptimo y de la operación de la aeronave dentro de los parámetros técnicos deseados y definidos en la envolvente de operación publicada en el manual.

La estrategia presente en este tipo de textos es cuantificable, por cuanto el fabricante, a la hora de la redacción del texto de apoyo a la decisión, encuentra referentes exactos y etiquetados sin excesivas ambigüedades en la máquina. También se sirve de la lección aprendida en forma de estadística tangible a partir de las medidas de los efectos (*MoE*).

2.4.2. *DSS*. Semántica de apoyo a la decisión

Este tipo de textos estratégicamente unitarios en un dominio técnico dado, se pueden agrupar bajo las diversas taxonomías. Más allá del texto escrito, se encuentran interfaces informáticos que mediante textos, iconos, símbolos y sonidos integran conceptualmente los sistemas de apoyo a la decisión, o *DSS*[215].

[215] Sistema de ayuda a la toma de decisiones o *Decision Support System*. Su definición es ambigua, tal y como propone el siguiente párrafo:

> *The concept of a decision support system (DSS) is extremely broad and its definitions vary depending on the author's point of view (Druzdzel and Flynn 1999). It can take many different forms and can be used in many different ways (Alter 1980). On the one hand, Finlay (1994) and others*

En este sentido, en el de la cuantificación metodológica de elementos textuales y su integración semántica en una unidad de dominio, existe un amplio mercado de programas informáticos para ponderar textos en el desarrollo de interfaces tácticos con aplicaciones civiles en sistemas de ingeniería, vigilancia o gestión, como en el campo militar[216], en la conducción de operaciones en escenarios de alta demanda temporal.

Si bien los *DSS* se desarrollarán para dominios finitos, la información que aportarán será incompleta, puesto que ya no se trata de un sub-sistema de tres ruedas, como en el anterior ejemplo de la aeronave, sino de dominios complejos y multi-sistema. Es necesaria, por ello, la herramienta informática para apoyar al decisor. Además, la demanda de entradas de meta-datos en la base de datos, se alimentará con nuevas reglas o nuevas experiencias acumuladas en formato de lecciones aprendidas.

Así, en el ámbito de las operaciones militares multi-dominio (por complejas y por multinacionales) y a efectos de contar con una unidad textual (en el sentido amplio que incluye no sólo signos de un sistema fonológico, sino otros, que incluyen simbología o incluso sonidos varios y que se recogen en documentación estándar convenida[217]) en la toma de decisiones y de evitar la fragmentación

> *define a DSS broadly as "a computer-based system that aids the process of decision making". In a more precise way, Turban (1995) defines it as "an interactive, flexible, and adaptable computer-based information system, especially developed for supporting the solution of a non-structured management problem for improved decision making. It utilizes data, provides an easy-to-use interface, and allows for the decision maker's own insights." Other definitions fill the gap between these two extremes. For Keen and Scott Morton (1978), DSS couple the intellectual resources of individuals with the capabilities of the computer to improve the quality of decisions. "DSS are computer-based support for management decision makers who are dealing with semi-structured problems." For Sprague and Carlson (1982), DSS are "interactive computer-based systems that help decision makers utilize data and models to solve unstructured problems." On the other hand, Schroff (1998) quotes Keen (1980) ("there can be no definition of Decision Support Systems, only of Decision Support") to claim that it is impossible to give a precise definition including all the facets of the DSS* (Hättenschwiler y Gachet, 2002).

[216] Inventarios de sustantivos presentes en el dominio de la acción táctica, estatus cuyo intervalo semántico de adjetivación se sustentaba en referencias a códigos de colores universalmente aceptados, listados de acciones verbales ante situaciones preestablecidas y referencia de todo ello al plano.

[217] Acuerdo de estandarización entre naciones o STANAG, que versen sobre semántica común.

existente entre publicaciones nacionales, específicas aéreas, marítimas, conjuntas a los varios servicios y otras, estos sistemas se configuran de modo que puedan reunir toda aquella información que se desea integrar en cada *DSS*.

Esta integración debe cumplir la función de utilidad que le daría estar compuesta (regulada) por datos y documentos de interés para los operadores en el dominio en el que se desarrolle su acción, y debe asimismo articularse de manera que la mayoría de las decisiones estén ya analizadas y estructuradas en la gestión de los datos y de los diálogos posibles con la información disponible.

De las definiciones propuestas en la nota anterior, la que enuncian Keen y Scott Morton (1978) es la que mejor plasma la simbiosis existente entre las cualidades intelectuales del redactor de los sucesos de un dominio o sistema (actores-variables-acciones) y la posibilidad de agilizar la propuesta de opciones para la decisión mediante el uso de un ordenador.

De este modo, para cada sistema complejo y más allá de los sistemas que comprende cada lista de comprobación, puede existir un corpus de elementos categorizables desde el punto de vista lingüístico (verbos, sustantivos y adjetivos[218]) cuya combinación axiomática fuese posible, de modo que los resultados inmediatos de la combinación de los signos disponibles satisficiese la construcción de decisiones efectivas y ejecutables y así alimentar el proceso de causa-efecto-acción que dote al usuario de un repertorio lo más integro posible de estrategias dominantes para facilitar la percepción coherente en la unidad de tiempo. En los diseños de interfaces se buscan soluciones amables que impidan que la emoción se imponga sobre la decisión, sobre todo en escenarios de estrategias competitivas en los que estos interfaces facilitan el entrenamiento en sus modos de simulación y contribuyen así a la creación de heurísticas.

[218] El empleo de las categorías gramaticales como variables medidoras de la emoción en el texto apunta al adjetivo como un buen indicador de afectividad en el texto (Hatzivassiloglou et al. en Carrillo de Albornoz 2011: 30). Es aquí donde el adjetivo, en ausencia del narrador omnisciente y en escenarios de acciones limitadas y similares, cobra valor.

Figura 4. Interfaz BMS[219]. Ejemplo de un *DSS* (Presa y Vilar 2010)

El intervalo de los sucesos posibles en el mundo real al que se refiere el *DSS* es siempre abierto. Se trata, por lo general de juegos de información incompleta. El límite, el de la operación física de los elementos en él etiquetados. No es posible contabilizar y estructurar todos y cada uno de los sucesos en un dominio determinado (dominio espacial de una base aérea y sus elementos constituyentes en el seno temporal y contextual de una crisis, en la figura) para generar todos los textos de apoyo a la decisión y todas las estrategias dominantes posibles durante la gestión de la batalla.

Los actores en el ejemplo de la figura pueden ser animados e inanimados, y las reglas textuales deberán establecer inferencias relacionadas con las acciones futuras, representadas por líneas con código de colores en escala temporal en

[219] BMS: *Battle Management System.* Desarrollado íntegramente en Gran Canaria para el apoyo a la decisión en las Unidades del Ejército del Aire. Se reunían, según la estructura del lenguaje humano articulado, elementos que combinaban barras temporales desplazables asociadas a códigos de colores e iconos o símbolos de las clases de elementos del dominio, de modo que se resolviese la situación espacio-temporal sin necesidad de verbos conjugados o de generar relaciones predicativas que se componían de manera intuitiva por el usuario a fin de tomar la decisión en el menor tiempo posible (Presa y Vilar 2010: 830-839).

la figura superior, tiempos verbales conjugados en presente a través de listas desplegables de procedimientos de acción inmediata ante causas determinadas, y posibilidad de revisar las acciones pasadas, acumuladas en forma de diario de operaciones, de modo que mediante la adjetivación por colores, la sustantivación por símbolos o iconos y la verbalización por listados de procedimientos (acciones) se agilice en cada momento la toma de decisiones. Esto último permite establecer morfismos en las correspondencias existentes entre ellos, y clasificarlos por categorías de satisfacción en código de colores.

El despliegue de los datos y metadatos de cada elemento nominal del sistema permite ordenar los términos de cada situación con relativa exactitud, y así mantener el mismo flujo de información con gran nivel de detalle y para todos los usuarios, de modo que las estrategias posibles, si bien no se manifiestan de manera explícita, puedan ser inferidas, elaboradas y ejecutadas obteniendo el grado de dominancia deseado en cada momento de manera gráfica, sin tener que recurrir, por la ratio de premura de tiempo y volumen de información, al desarrollo de matrices de pagos ponderadas en cada caso.

En los textos resultantes de estos “espejos mágicos” que la informática proporciona, no existe ningún tipo de emoción o consideración subjetiva, sino que toda la información de esta unidad textual resultante se ciñe a eventos conducentes a decisiones estructuradas dentro de la teoría general de sistemas, de la que es descendiente cronológico y conceptual la teoría de juegos. Los personajes (actores) del sistema son sujetos de frases, y la narración se escribe por parte del usuario, con lo que no existe la literariedad sugerida por Jakobson, aunque sí la aproximación científica y la estructura subyacente apuntada por Todorov (en Guzmán, 1998).

Así, ante un sistema carente de emociones, la única categorización o ponderación polar posible ante la ausencia de construcciones sintácticas, uso de adverbios, gradaciones u otras, se deriva de la jerarquización subjetiva de un código de colores, una escala que proporcione mediciones en un intervalo físicamente definido u otros instrumentos de medida que acoten volúmenes, distancias u otras, de modo que se jerarquicen las categorías resultantes en el

sistema para cada clase de elementos, incompatibles en cuanto a comparación métrica[220] y ausentes de emotividad[221], pero en virtud de la observación de ciertas funciones lineales que permitan inferencias lógicas y quizá emotivas ante el concurso humano en la situación.

2.4.3. Estrategia y doctrina. Textos de orientación a la decisión

Los textos estratégicos y doctrinales orientan la toma de decisiones a todos los niveles de funcionamiento de una sociedad: el político en general y, dentro de éste, el económico, el social, el lingüístico, el de la seguridad y otros. Véase su definición (*DRAE*) en la primera entrada:

> **1.** f Enseñanza que se da para instrucción de alguien.

En cada sociedad existen textos asociados a una doctrina jurídica, política u otras, conducentes a ordenar los términos de la convivencia a través de una mayor o menor simbiosis[222]. Incluso los modelos descriptivos investigativos de asociación o competición presentes en la Bioquímica o en la Biogenética se ordenan textualmente en algunos casos según términos léxicos asociados a las

[220] Si el color rojo denota un elemento del sistema accidentado o destruido, o un individuo herido o fallecido, es obvio que, salvo la cantidad de elementos e individuos, no se pueden establecer correspondencias numéricas entre clases más allá del porcentaje de cada clase adjetivada con el color rojo. Esto es así porque las implicaciones de la solución ante ambos eventos (reparación y curación) son muy distintas y requerirían el concurso de códigos éticos en cada caso. Se detecta así la dificultad existente en la relación existente entre los elementos de un sistema que se entienda como modelo conceptual y que no sean susceptibles de ponderación uniforme. En este caso, el color rojo denota inoperancia del elemento o de los individuos que concurren a un fin común.

[221] En un sistema los indicadores deberán, con respecto a la situación deseada, jerarquizar semánticamente la importancia de, por ejemplo, el fallo de las varias válvulas de un motor. Un fallo de una válvula de transferencia o retorno en el sistema de combustible puede generar un déficit controlable de flujo o un vertido. Un fallo en la válvula de sangrado de aire caliente puede causar un fuego en la bahía del motor. El primero de los fallos se suele etiquetar como naranja, mientras que el segundo se pondera jerárquicamente como rojo, y suele llevar aparejada una lista de contingencia de ejecución inmediata, única estrategia dominante posible y no interpretable por la gravedad de la condición.

[222] Los libros de autoayuda se podrían considerar un plan doctrinal asociativo para el “yo” alterado, la opción de adoptar una estrategia satisfactoria o de cambiar la actual, obviamente dominada por la misma insatisfacción que lleva a la adquisición o consulta del libro.

doctrinas que rigen las sociedades humanas (Margulis, Minsky y Goodwin en Brockman 2000: 80-82).

Dentro de la estrategia militar y de la conducción de las operaciones, los textos doctrinales suponen recomendaciones organizativas y de empleo de los medios de manera afín a las estrategias dominantes que se hayan probado en otras crisis o conflictos y que puedan conducir a la situación final deseada. El prefacio a la doctrina conjunta aliada en su documento de referencia habla de que esa doctrina proporcionará al comandante de una operación determinada el contexto, las herramientas y las estrategias para alcanzar el éxito.

> *AJP-01(D) is intended for use primarily by commanders and staffs at the operational level, but could be used at any level as a reference. It explains the principles that underpin the planning and conduct of Alliance campaigns and operations by giving commanders the strategic context for such operations, identifying the challenges to commanders and their staffs at the operational level and providing the commander in particular with tools and strategies to direct successful campaigns* (AJP-01[D] 2009: Prefacio).

Si bien no se miden emociones en los desarrollos doctrinales, sí que existen llamadas a la ponderación de factores menos técnicos por humanos, como la moral, las campañas psicológicas y la veracidad de la información, entre muchos otros. También se incide en la personalidad del líder militar, aceptándose que, en el ejercicio de su liderazgo, impondrá su impronta personal, que indudablemente ya sí contendrá un vínculo emocional.

> *It is not the intention that AJP-01(D) should restrict the authority of a commander. Subject to the constraints and restraints imposed by the directives issued by higher authority, he will be expected to organize the forces assigned to him and to plan and execute operations in a manner he deems appropriate to achieve unity of effort in the accomplishment of his mission* (ibídem).

A partir de aquí se entra de lleno en el campo del liderazgo y de la toma de decisiones por un líder determinado, decisiones que estarán sujetas en cualquier

ámbito a impresiones parciales y subjetivas que en muchos casos mantendrán vínculos con la emotividad de cada individuo[223].

2.5. EL TEXTO EMOTIVO Y LA DECISIÓN

Los textos instrumentados para apoyar la toma de decisiones reflejados en el punto anterior se estructuran exclusivamente a fin de decidir en virtud de propuestas estratégicas que se pretenden dominantes. Un consejo o una serie de consejos para obtener el triunfo en un dominio determinado mediante la elección adecuada de cada acción a tomar, puede ya manifestar un brote de emoción en cuanto que el personaje que aconseja manifiesta un carácter asociativo o competitivo al desear el éxito del aconsejado, aunque el formato elegido sea eminentemente lacónico, como el de una lista de procedimientos.

Así, cuando el texto no es meramente instrumental, cuando es literario y expresa emociones por vía de sus actores-personajes, las estrategias dominantes o dominadas en él contenidas, las decisiones de cada personaje y la manifestación del deseo que cada pago produce, se expresará en función de las emociones diseñadas o descritas por el autor de cada texto.

2.5.1. La emotividad textual

Los individuos sienten emociones al leer un texto literario, o como espectadores de una comedia o drama. La emoción textual no genera respuestas automatizadas en el usuario o receptor de ese texto, sino que se caracteriza por una catarsis personal, una liberación de las pasiones en un molde independiente, una huella dactilar de cada lector ante cada texto.

La emoción del escritor, del redactor del texto se sintetiza para alterar nuestra pasividad y múltiples autores han intentado dar respuesta a cómo se configura

[223] Según afirma Plutchik cuando refuta la emotividad equivalente entre individuos como respuesta al mismo estímulo en su capítulo *Individual differences* (Plutchik 1991: 18,19).

el mecanismo que desde el texto hablado o escrito altera el comportamiento de los individuos y las sociedades (Mac Kim, 2011).

Si además se atiende a otras facetas utilitarias de la Literatura, como el efecto cultural mimético que los protagonistas de epopeyas u otros textos han causado en la historia, es fácil ver la relación causa-efecto por la que la emoción textual de un Arturo o un Rolando literario llevada a sus acciones gloriosas, movió a ciertos personajes históricos a la toma de determinadas decisiones, o el caso del impacto de los personajes de Rudyard Kipling en la juventud británica de principios del siglo XX y en la configuración de un patrón temporal y contextual de toma de decisiones, como otro ejemplo.

Es en este punto en el que se produce una relación entre los modelos de representación cognitiva que establecen puentes entre literatura y realidad de la mano de las historias de ficción. Swirski (2007) sugiere que esas correspondencias sean observadas desde las Matemáticas, de modo que se pueda establecer una teoría narrativa con reflejos evolutivos y observables también desde la teoría de juegos. Llega incluso a anticipar (aunque no lo vincula a estrategias determinadas) la importancia de la Literatura, como ciencia, en los equilibrios *non-myopic* asumidos por los individuos en su secuencia de juego, esto es, el reflejo emotivo-literario en la conducta de los individuos según las posibles pautas subyacentes. Dicho de otro modo, Swirski parece plantear elementos de cuantificación del impacto tangible de lo literario en los cursos de acción de cada humano.

Las decisiones tomadas a la luz de la influencia de un personaje de ficción son hijas de la transmisión satisfactoria de las emociones desde el texto al lector. A don Quijote, las emociones desprendidas de la lectura de novelas de caballerías le quitaron el sueño y le secaron el cerebro (Cervantes Saavedra 2007: 116).

La emoción se define (*DRAE*) como:

> **1. f.** Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática.

2. f. Interés expectante con que se participa en algo que está ocurriendo.

Por lo anterior, se puede definir la emoción textual en una narración como la expresión de las emociones de los personajes[224] de un texto, con independencia de las que el texto genere en su lector y que se ponderan en algunas poéticas, como la citada aristotélica. En el momento de emprender una acción determinada, cada personaje de un texto emotivo hará explícito su estado somático al nivel que el autor considere coherente o al de su mera inspiración.

2.5.2. Aproximación categorial a la emoción textual-literaria

Existen muchos tipos y tipologías de emociones[225]. Se pueden categorizar, tal y como propone Ekman, en seis emociones básicas (en Mac Kim, 2011: 7) por categorías generales de emociones que contemplan todas ellas un perfil emotivo

[224] Entiéndase a partir de aquí que el análisis de las emociones a fin de ponderar la estrategia del personaje en el texto escrito, se hará con respecto a la emoción manifestada en el texto de un abanico o espectro de emociones determinado, y no de la causada al lector. El efecto causado en el receptor de un texto por las percepciones que genera se puede estudiar desde una psicología cultural más amplia, o desde las distintas divisiones de géneros y subgéneros, por el impacto social que cada obra escrita plantea a las sociedades que la consumen. El "bovarismo" es un adjetivo que define una actitud, efecto de la lectura de la obra de Flaubert, como el "quijotismo" u otras etiquetas. Otras naciones han buscado, por el contrario, obras que justifiquen sus construcciones políticas y la adaptación se produce no por imitación de las estrategias del personaje, sino por adopción de una interpretación masterizada (Hardt y Negri2000) de éstas.

[225] Tratadas desde la filosofía y la biología, fundamentalmente. Desde el reflejo condicionado de Pavlov, que estudia la respuesta emotiva ante el estímulo sensorial, al concepto acuñado por Lisa Feldman Barret, que definiría la emoción como un evento mental construido o estructurado por el concierto de sistemas psicológicos más básicos, ejemplo de reducción lineal de un sistema complejo, como el emotivo. De las clasificaciones de las emociones más extendidas que se refieren a cada emoción como un elemento básico del comportamiento humano, se rescata la de Plutchik, por su proyección polar (Plutchik 1991: 42) en forma de emociones antónimas:

> *He proposed that these 'basic' emotions are biologically primitive and have evolved in order to increase the reproductive fitness of the animal. Plutchik argues for the primacy of these emotions by showing each to be the trigger of behaviour with high survival value, such as the way fear inspires the fight-or-flight response. Plutchik first proposed his cone-shaped model (3D) and the wheel model (2D) in 1980 to describe how emotions were related. He suggested 8 primary bipolar emotions: joy Vs. sadness; anger Vs. fear; trust Vs. disgust; surprise Vs. anticipation* (Brent Lambert, 2011).

En sus postulados básicos, el mismo Plutchik afirma que existen pocos tipos de emociones básicas, y que toda la gama emotiva se construiría a partir de éstas, con lo que propone un sistema estructural en cuanto a su organización o manifestación, cierto tipo de sintaxis emotiva (Plutchik 1991: 41).

similar vinculado a la evolución, a su presencia en otras especies y a su manifestación fisiológica:

> *Each emotion also has characteristics in common with other emotions: rapid onset, short duration, unbidden occurrence, automatic appraisal, and coherence among responses. These shared and unique characteristics are the product of our evolution, and distinguish emotions from other affective phenomena* (Ekman 1992: 169).

También se pueden validar para todo dominio, o emplear emociones específicas para cada dominio (por ejemplo, las emociones en el aprendizaje) o para un momento de la acción textual o dramática, tal y como se relaciona la comedia con la alegría o la *agnitio* con la sorpresa y ambas a través del efecto catártico liberador de pasión emotiva.

La complejidad aparece en la obtención de unas reglas textuales que permitan medir esa emoción y ponderar las preferencias de un actor o protagonista literario determinado. La dificultad estriba en la aplicación de sistemas de clasificación textual en función de las emociones contenidas, que buscan determinar categorías de emociones. En los varios dominios de un texto literario, las diversas emociones y las elecciones que cada personaje adopte a lo largo del mismo, serán mucho más difíciles de cuantificar[226]. VV.AA. han estudiado este fenómeno recientemente, en particular referido al desarrollo de modelos informáticos de detección y medida de emociones en el texto que también incluyen el *signaling* y otras facetas no textuales de manifestación de las emociones.

[226] Un ejemplo de contradicción emocional clásica son los personajes bipolares, como Jekyll y Hyde, una disociación en un mismo texto, dos estrategias puras ejecutadas por dos personajes que coinciden en un individuo físico, mismo individuo que alternaba estrategias asociativas y competitivas según cada una de sus personalidades mostrase sus emociones en cada caso, o aquellos que en el curso de un texto muestren emociones contrapuestas traducidas en acciones opuestas. En la narrativa de género negro de suspense aparece bastante este recurso al “alias”.

> *The interrelation of text and emotions has been a captivating topic for centuries. What makes people feel what they read? How is the writer's emotion conveyed in a text? How can we write to communicate an emotional message more clearly? A number of researchers have attempted to obtain answers to these questions for a long time and there is an enormous amount of literature on techniques and devices for emotion detection* (Mac Kim 2011: 1).

Llevada la importancia de la expresión textual de las emociones a la teoría de juegos, es vital aquí entender cómo dentro de una unidad textual se debe poder identificar la función de utilidad de cada personaje para entender su intención estratégica y su pauta de toma de decisiones en dos vertientes:

- Al intentar establecer una jerarquía de preferencias, una relación de transitividad entre las diversas opciones de elección que cada personaje contemple, las emociones detectadas en el texto servirán para graduar dicha relación jerárquica en cada caso dentro de una unidad textual-literaria documental.
- Al determinar, desde un punto de vista lingüístico, cómo se regula la importancia textual de cada emoción a nivel oracional.

Un texto literario narrativo puede desarrollarse en múltiples dominios. Al ampliar el estudio a varios dominios textuales a fin de comprobar la adaptabilidad genérica de la posible ponderación de las emociones, aparecen las opciones que se describen a continuación:

> Finalmente, se ha realizado una evaluación exhaustiva sobre textos de diferentes dominios (titulares de noticias y opiniones de diferentes productos) para determinar la factibilidad de la aproximación presentada en diferentes tareas clasificatorias de la polaridad y la intensidad. Así mismo, se ha analizado y cuantificado el efecto de la ambigüedad léxica y la presencia de negaciones, cuantificadores y modales en textos afectivos. Los resultados obtenidos muestran que el enfoque propuesto se comporta significativamente mejor que otros sistemas evaluados bajo las mismas condiciones (Carrillo de Albornoz 2011: *Abstract*).

Estas opciones de clasificación interna cuantificada del texto se llevan a detalle por el autor citado, en cuanto que explora todas las opciones de referenciación

del texto a variables ponderables que puedan ser objeto de inferencias informáticas programables. El estudio de los conjuntos de sentimientos contenidos en el texto, su medición y el desarrollo de herramientas y técnicas relacionadas con la inteligencia artificial se concretan en cuanto a esas herramientas empleadas, en cuanto a las opciones de medición de la carga de cada palabra y en cuanto a los resultados obtenidos en los distintos dominios textuales de aplicación. Para ello habrá que desarrollar un método de mapeo textual[227] y de etiquetado emotivo que permita una posterior ponderación polar.

2.5.3. Modelo polar de la emoción textual-literaria

Pero eso no sucede necesariamente así. No todos los dominios sustentan de igual manera cada modelo de ponderación o etiquetado de emociones[228]. Un texto vinculado, por ejemplo, a la publicidad con la presencia explícita de la métrica de mercado asociada a las ventas resultantes de cada campaña no deja de pensar en el documento publicitario como en una gran oración subordinada a un número, a un interés tangible de ese sistema "mercado" en particular.

El mercado de un texto literario, sin embargo, dependerá de su propia estética y de la aceptación de su público blanco o de otro público sobrevenido, caso de las obras que devenguen universales. El establecimiento de un modelo polar

[227] Existen multitud de métodos de mapeo textual (de *text mapping* o delimitación de elementos de cohesión estructural en un texto) Uno de ellos, por innovador, es estudiar las posiciones del cursor en un texto durante el intervalo de tiempo de su redacción, con lo que se puede averiguar cuánto tiempo ha empleado el autor en escribir un párrafo o cuántas revisiones por párrafo se han llevado a cabo (Perrin y Wildi en Southavilay, 2013). El mapeo de textos o la minería de textos es lenguaje común a la hora de estudiar la cohesión y el extractado, respectivamente, de datos nuevos de un texto, en especial mediante el empleo de software dedicado a los varios aspectos interdisciplinares que se relacionan con el desarrollo de aplicaciones comerciales, de investigación y otras, pero siempre buscando la obtención de pautas textuales que faciliten el análisis en bases de datos de gran tamaño:

> *Text Data Mining or Knowledge-Discovery in Text (KDT) technique refers generally to the process of extracting interesting and non-trivial information and knowledge from unstructured text. Text mining technique is a deviation on a countryside called data mining that tries to find interesting patterns from large databases* (Singh 2013. Abstract).

[228] "Afortunado en el juego, desafortunado en amores". En este dicho se establece una peculiar correspondencia de éxito y fracaso (bipolar) paralelos en dos dominios diferentes, si bien este dicho es una regla falaz, por cuanto no es demostrable como argumento, aunque tenga tintes de veracidad desde el prejuicio.

(vectorial en cuanto que define dirección e intensidad de la emoción) cualesquiera que sean los ejes elegidos, o la referencia numérica de cuantificación[229] y a través de un análisis del sentimiento plantea las siguientes limitaciones[230]:

- El análisis del sentimiento a nivel oracional no se puede desambiguar en ausencia del contexto restante[231] en el documento en el que dicha oración está contenida.
- La cuantificación numérica referenciada al conjunto de los números naturales plantea una limitación que solo se puede subsanar desde el estudio de las pautas propias del texto, y en análisis comparativo entre las pautas observadas en contextos de acciones similares.
- La descomposición en planos del análisis de las categorías emocionales puede desarrollar modelos o mecánicas de análisis en el lenguaje denotativo, pero puede presentar carencias en los textos connotativos, en especial, una vez más, en ausencia de contexto.
- Los métodos de descomposición empleados[232], en particular los referidos a la importancia de la polaridad definida por la afirmación y la negación o por

[229] En los estudios sobre teoría de juegos y Literatura, la distribución de la ponderación de pagos se hacen frecuentemente jerarquizando los distintos pagos de la misma matriz. El caso de la disyuntiva de Abraham a la hora de llevar a cabo la ofrenda de Isaac es abordado por Brams (2012: 37) mediante una ponderación de 1 a 4 (4 = *best*; 3 = *next best*; 2 = *next worst*; 1 = *worst*). Un estudio de las emociones de polaridad negativa o *unpleasant* (Ruch en Kim, 2011: 1) no debería corresponderse con una ponderación numérica positiva en una matriz de pagos. El estudio de las emociones vinculadas con la polaridad implica la asignación de signos y la distribución de las emociones de manera cuantitativa a ambos lados del eje. Además, la gradación en el intervalo mejor-peor se lleva a cabo desde el presentismo, si se admite la expresión. Del párrafo bíblico propuesto por Brams se podría inferir que en la época datada lo "mejor" desde el punto de vista de la ponderación del juego era, para Abraham, el sacrificio de su hijo, ya que el pago esperado por éste de Yahvé supondría un éxito mayor para el patriarca, siempre que la solución divina no fuese la de detener a Abraham, tal y como rezan las escrituras, se entiende.

[230] Más allá de las propias del lenguaje o de las interdisciplinares clásicas, que se asumen.

[231] Lo que denota la importancia de acotar, de limitar y etiquetar las fases o unidades textuales a examen.

[232] Recuérdese la limitación de la función lineal en el sistema complejo. Carrillo de Albornoz (2011) recorre las diversas opciones de mecanización de la cuantificación de estructuras afectivas textuales; la de Russell y su dimensión bipolar del placer y la activación, la asignación de valores a las palabras que propone Lang en tres dimensiones espaciales: evaluación,

los pares de antónimos, establecen jerarquías en la categoría elegida (verbos, sustantivos o adjetivos) a partir de listados de léxico[233] y de las relaciones de los elementos de estos conjuntos entre sí, por lo que la transitividad[234] afectiva de estos listados no se puede corresponder con la de un texto cuyo contexto no ha sido empleado en la jerarquización anterior.

- Los dominios elegidos[235] de muestreo de la emotividad pueden no ser compatibles con una misma lista de palabras ordenadas por jerarquías afectivas, con lo que se hace necesario, para la condición humana, emplear un recurso fijo en cuanto a ejes polares emotivos, de modo que la polaridad emotiva y los pagos (tópicos) sean variables conocidas.
- El campo semántico afectivo empleado en la adjetivación y las acciones verbales relacionadas puede tener repercusiones culturales diferentes en los distintos escenarios de consumo del texto[236].

---

activación y control para después establecer conjuntos de palabras medidas en términos de esos tres valores hasta llegar a Turney y Pang y la clasificación de textos en función de su polaridad.

[233] Un conjunto de adjetivos no es un adjetivo, por lo que es un conjunto normal, mientras que un conjunto de textos sí es un texto, lo que lo hace un conjunto singular. El estudio de categorías gramaticales aditivas en conjuntos normales como subconjuntos integrantes de un conjunto singular "texto", parcelarían la continuidad de un estudio textual a nivel documental, aunque ayudan, indiscutiblemente, a su singularidad, por cuanto una adición o una serie de adjetivos que denoten polaridades emotivamente positivas, generará un texto semánticamente afín. Por el contrario, una sola oración adversativa puede cambiar el significado emotivo de ese mismo texto. Entiéndase la paradoja y admítase que, por ella, no es posible el estudio de la adjetivación como un todo, por ejemplo, como única variable ponderable de un texto a ese nivel.

[234] La transitividad como condición de ordenación de preferencias para que el jugador pueda definir la utilidad de embarcarse en esa partida. El significado de una palabra o de un verbo puede variar jerárquicamente por connotaciones o diferencias contextuales, matices que invalidarían la aplicación de herramientas cuya valoración de cada palabra fuese fija y ordenada.

[235] Es aquí donde aparece la referencia a las limitaciones del lenguaje, en cuanto que:

> Al contrario, cuando el hombre se pone a hablar lo hace porque cree que va a poder decir cuanto piensa. Pues bien, esto es lo ilusorio. El lenguaje no da para tanto. Dice, poco más o menos, una parte de lo que pensamos y pone una valla infranqueable a la transfusión del resto. Sirve bastante bien para enunciados y pruebas matemáticas; ya al hablar de física empieza a hacerse equívoco e insuficiente. Pero conforme la conversación se ocupa de temas más importantes que esos, más humanos, más "reales", va aumentando su imprecisión, su torpeza y su confusionismo (Ortega y Gasset 1997: 13).

[236] Es tema de guion de la película de Nicholas Ray *Los dientes del diablo*. En esta adaptación de la novela de Ruech *Top of the world* se evalúa el contraste cultural entre el buen salvaje y la civilización occidental. Lo que culturalmente significa exteriorizar la hospitalidad para unos es etiquetado como una flagrante propuesta de adulterio para el visitante. Afectos semánticamente

- El estilo. La ponderación afectiva de un texto conceptista o de versos culteranos no es abordable de manera efectiva sin la presencia del comentario filológico, que ya es un primer análisis del documento. En este caso, la ponderación afectiva sobre este análisis filológico del texto estaría falseada por su distancia al texto original.
- La extensión del texto. Un estudio de entidad menor a la documental, si bien arrojaría conclusiones más precisas a nivel sintagmático, convertiría al texto a nivel documental en una Babel afectiva, por cuanto sería complicado establecer relaciones afectivas uniformes entre cada uno de los sintagmas componentes:

> El nivel de oración, por ejemplo, plantea el problema de que muchas oraciones no poseen carga emocional por sí mismas, sino como parte de un contexto mayor, por lo que en los sistemas de clasificación de la polaridad deben ser forzosamente etiquetadas como positivas o negativas pese a tener una carga emocional neutral. Por otro lado, las oraciones suelen incluir menos ruido, entendido éste como fragmentos de texto en los que se cambia de polaridad u opinión, hecho que es mucho más frecuente a nivel de documento. Finalmente, el documento en sí contiene más información, por lo que en principio su clasificación debería ser más sencilla y precisa (Carrillo de Albornoz 2011: 22).

Por todo lo anterior, el análisis (polar por positivo o negativo) de los afectos que puedan marcar las estrategias en un texto no se puede supeditar al léxico que los ilustra. La variable independiente que haga gravitar a las demás a su alrededor debe ser aquella que define a la estrategia al final del dominio textual que la desarrolla en su integridad, esto es, el objetivo o la situación final deseada, asimilable al pago al que el jugador opta en los juegos. Con respecto a este pago único (vinculado a uno o varios dominios[237]) sí se podrán establecer jerarquías de sentimiento o afectivas, por cuanto cada sentimiento identificable y

incompatibles por pertenencia a culturas distintas. Igual sucede en la línea temporal, y el consumo de textos del ayer distorsiona la percepción actual de la emoción en la disyuntiva y en la acción que se tome.

[237] Una sola acción puede afectar a uno o más dominios y a uno o más pagos. Obviamente dos acciones también, pudiendo existir iteración o no entre ambas, según estén concatenadas por la línea argumental o no.

contribuyente a la consecución del pago puede de alguna manera ponderarse con respecto a los demás, pero siempre en el contexto de la unidad textual desde el punto de vista de la ejecución de una estrategia, para evitar vetas de ambigüedad[238].

Aparte de los ya enumerados en nota anterior, existen otros esquemas lingüístico-emotivos de asignación de valencias a una polaridad negativa o positiva. Diagrama de energía-estrés, de Thayer, la rueda de emociones de Plutchik esquema de referencia en el método que desarrolla este estudio, los valores numéricos de activación y evaluación de Whissell o el diagrama bidimensional de interacción entre aprendizaje y afecto positivo o negativo de Kort. Todos ellos se reducen a modelos polares, generalmente bidimensionales en los que las emociones se sitúan en un punto del plano y en los que los ejes de abscisas y ordenadas representan la valencia positiva o negativa de una emoción o dos sentimientos o emociones complementarios[239].

[238] El análisis textual de emociones se distorsiona cuando la emoción se sumerge en la función poética. La “muerte por amor” es muerte dulce. Desde un oxímoron del tipo “fuego helador” es complicado desambiguar la emoción más allá de la estética. El pago perseguido se deberá configurar por coherencia textual dentro del ámbito del tópico de referencia y de la cadena de acciones y efectos que lleve a cabo el personaje en la unidad textual.

[239] Otras propuestas polares se relacionan incluso con la música, con léxicos afectivos creados en exclusiva para expresar emociones e incluso con alfabetos propios. El proyecto *Nosfeel* encarna esta posibilidad, en la que no se analiza la afectividad del lenguaje y sí se construye un lenguaje específico para mostrar diferentes emociones a través de la música. Tal y como propone Plutchik, se compondrían emociones más complejas desde la adición o combinación de emociones simples. Además el empleo de medios electrónicos de reproducción de música e imágenes se combinaría el lenguaje articulado específico con signos visuales semánticamente sugerentes de la misma emoción:

> *N O S f e e l is an experimental sonorous web-based project about Nosfell, a French singer who invented his own language based on feelings: the Klokobetz. I want the user to use the keyboard as a musical instrument so that each “number key” will launch each instrument played in the song - the Nosfell voice can sometimes been taken as a musical instrument, for example when he uses it as a beat - and each “type key” will set off one klokobetz word. Each word represents a specific feeling so for each key pressed, an abstract visual representation of this feeling is launched simultaneously symbolized by simple shapes and frequency curves of different colours. I may also use the klokobetz alphabet that Nosfell created. The separation between number and “type keys” would be useful to emphasize the feelings launched, provoked by the user. Moreover, the combination of several “type keys” pressed will set off a new word so a new feeling. Indeed one "big" feeling can be the addition of many separate "smaller" feelings (for example, we can have: need + melancholy + isolation = sadness)* (Cyril Sellam, 2006-2007).

La respuesta a nivel lingüístico y literario se mantiene dentro del concepto gramatical de coherencia textual, que unifica a los textos contenidos por ese conjunto singular. La disociación de emociones, su acumulación, adición y cualquier otro esquema resultante de su inclusión en el texto, contribuirán a la coherencia ponderada por sus esquemas de repetición, de frecuencias de palabras[240] (mediante la búsqueda de "racimos de palabras" o *clusters*) o de la importancia de una expresión determinada en cada momento. La asociación y la competición expresadas en un documento pueden ser aproximadas desde varias de las variables presentes, en particular la verbal, que se analizó como factor en la redacción de estrategias por cuanto las acciones serán las que denoten la elección del personaje, y la sintáctica, por el valor que las estructuras oracionales pueden aportar a la elección en sí.

La variable textual dependiente que marcará de manera más clara el pago y la intensidad de su deseo y, por ende, la función de utilidad del jugador, será la recurrencia al tópico acompañado de una acción de la que se desprenda compromiso emotivo. El tópico, motor inspirador de acción y de sentimiento como elemento semántico reconocible y clasificable en el amplio dominio cultural y lógico del locutor y del locutario, del autor y del destinatario del texto.

2.6. EL TÓPICO. COHESIÓN LÓGICO – ESTRATÉGICA EN EL TEXTO

Se expuso anteriormente que la Lógica es una ciencia formal que se basa en los principios de inferencia válida. A la vez, sociedad y Lógica se combinan en una

[240] Volviendo al símil relativamente manido y que relaciona textos con cartografía: buscar agrupaciones de palabras en torno a un tópico o a un sentimiento, por ejemplo, es un indicio de pautas. A este respecto:

> Hoy en día, la utilización de métodos estadísticos, en conjunción con correlaciones entre palabras en uno o varios documentos o textos, es de uso común en la minería de datos. La clusterización, metodo inicialmente propuesto hace más de 35 años por Salton, Wong y Yang (1975), se basa en la frecuencia de palabras de un documento o texto, lo que permite agruparlos. Se debe considerar que los lenguajes son ricos para expresarse, que un autor podría expresar la misma idea utilizando distintas palabras, lo que conllevaría a tener una correlación baja entre las mismas, resultando palabras no clusterizadas (Santisteban 2012: 178).

ciencia: la Sociología. Ésta permite estudiar, estructurar y encontrar pautas sistemáticas (tópicas) en el comportamiento de una sociedad determinada.

Se analizó también cómo cada sociedad, cada sistema de actores susceptible de competición o alianza, establece sus espacios relativamente familiares o extraños en todo aquello que pueda estar presente en su devenir común o regir sus múltiples contratos sociales[241] en cada dominio. El relato literario-lógico[242] que se confeccione acerca de estos espacios contendrá elementos comunes y reiterados por cuanto los miembros de ese grupo humano los identificarán de manera más sencilla. A este recurso de familiarización entre iguales o similares se añadirán otros, como el léxico especializado. En la composición textual y en las sucesivas correcciones del texto hasta su cuño definitivo, se puede establecer un esquema de composición o análisis basado en tópicos (tal y como se compone un texto persuasivo basado en ideas-fuerza) que determinará el grado de vinculación del texto con esas pautas sistemáticas reconocibles[243] y

[241] Contrato social en el sentido amplio, más allá del concepto teórico-político que se desprende de la obra del Rousseau y abarcando los diferentes acuerdos y compromisos (reglas de transmisión de afectos o de regulación del conflicto, si se quiere) que en su totalidad o en esferas parciales se produzcan en el seno de una sociedad a través de textos escritos o hablados.

[242] La lógica estratégica en la literatura no tiene porqué asimilarse a la lógica estructural sintáctica relacionada con pautas combinatorias textuales, sino a la coherencia gramatical al mayor nivel que dibuja un mismo tema estratégico en todos sus múltiples textos de múltiple argumentación, una misma realidad en todas sus formas literarias, como las estrategias derivadas del impulso amoroso, convertidas en tópicos desde la época clásica por Ovidio y otros, llegando al establecimiento de reglas y de tipologías de pagos según el grado de acceso a la persona amada. Los tópicos literarios que apelan al objetivo final son dominios a su vez de tipologías de estratagemas ejecutables por cada personaje como acto reflejo por su asimilación cultural, que completan en el tiempo la línea estratégica principal por inferencia lógica de factores. Las pautas lógicas de un texto literario las marcan variados esquemas de repetición que se puedan identificar y relacionar con otras ideas, autores o, en este caso, estrategias. La construcción lógica de una estrategia se asienta sobre espacios comunes en la crónica de cada hecho y en la configuración deseada para la nueva sociedad o para la consecución del objetivo por el autor-estratega.

[243] En las sucesivas correcciones de un texto se advierten las alteraciones de esa pauta esquemática. El autor pretende, por tanto, dotar a la “unidad texto” del elemento interno de cohesión y el interno y externo de coherencia, por cuanto la coherencia es la que definirá los límites del texto en sí, así como la continuidad coherente en el interior de ese “conjunto texto”. Al respecto existen estudios sobre la evolución de los textos durante las distintas ediciones del mismo hasta que el autor considera satisfactoria su unidad o su serie de unidades. Para la comprobación de cómo se constituye un texto en una unidad continua en la que la presencia de elementos se pueda ponderar y cuantificar, se propone el siguiente fragmento y el siguiente gráfico. Representan ambos la evolución de los tópicos en un texto, y cómo estos tópicos, varían su distribución hasta la que al final configura el texto en sí según la heurística que el redactor persigue y según la estrategia que se adopta en virtud de unos supuestos pagos.

que se manifiestan según una heurística determinada en correspondencia con un patrón de acciones.

2.6.1. Grados de presencia del tópico en el texto literario. *Trending topics*

El macro-texto se estructura desde el punto de vista de los tópicos en tendencias o relevancia de una idea o palabra, que se jerarquiza por criterios de popularidad, en un momento y en un área geográfica determinada. Se podría definir como el fotograma de los temas más tratados en la red social Twitter, que se etiquetan simbólicamente como tales tópicos por ir precedidos de un *hashtag* o almohadilla.

En el caso ideal de que nadie altere esa jerarquía de tópicos con influencias parasitas en un sistema. Si se considera el *trending topic* como una derivada polar y cardinal de la percepción de la realidad en el momento, se puede dibujar la integral cultural de una comunidad sobre esquemas de repetición de tópicos, y más concretamente, sobre las expresiones emotivas que los rodean.

A topic consists of a cluster of words that frequently occur together in a revision, and each document revision is represented by a set of topics. The topic evolution chart depicts changes in the membership of topics throughout the sequence of revisions. For instance, in Figure 3, T1-T3 appeared at the start of writing (Revision 1), whereas T4 emerged in the sixth revision (Revision 6) and disappeared later in the writing process (Revision 7). The ratio of importance of the other three topics (T1-T3) changes over time. In the beginning of the writing process, the document contains more text about topic T1 then about T2 or T3 (66% vs 17%) However, towards the end of the process, topic T2 is more dominant in the document than T1 and T3 (Southavilay et al. 2013).

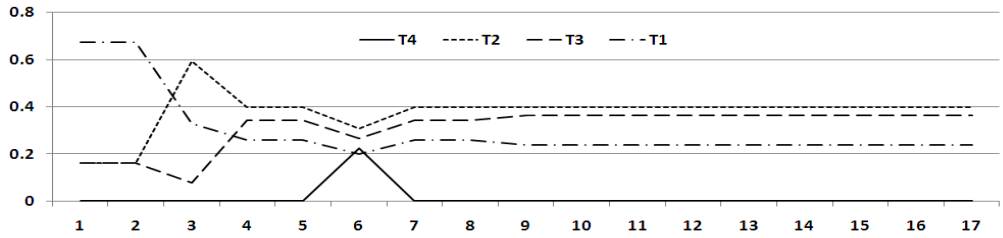

Figura 5. Evolución de varios tópicos durante el proceso de revisión sucesiva de un texto (Southavilay et al. 2013)

La figura representa la evolución de cuatro tópicos (T1, T2, T3 y T4) a lo largo de las diecisiete revisiones de un texto. Nótese cómo el texto académico del que se extracta el siguiente párrafo, advierte de cómo año tras año se genera un texto único que emerge de mínimas variaciones de textos anteriores. Este hecho se puede entender como la lógica mutación del texto para adaptarse mejor a la demanda estratégica de cada momento temporal.

Al existir un principio de autoridad relativo a los tópicos representativos de la tradición literaria de una comunidad, su invocación marca el centro de un eje polar por tópico. Cada personaje se situará emotivamente en uno de los ejes, el positivo o el negativo. Las inferencias obtenidas reforzarán moralmente (desde la regla) el tópico, refuerzo que pocos hablantes se atreverán a contradecir en público por temor a la exclusión que supone abrazar esa estrategia textual claramente dominada ya citada que obliga a esconder el sentimiento tras el texto conveniente y quedarse sin discurso (Gracián 2000: 107, 123, 126).

La inferencia lógica intencionada en un texto se puede relacionar con lo que se denomina comúnmente idea-fuerza[244] también en términos polares. En el texto estratégico se podría equiparar al cometido implícito, derivado de la misión impuesta al sujeto de esa estrategia[245] o la misión que este sujeto deduce y concluye sobre los factores de la narración. Ante la misión de salvar al mundo, don Quijote localiza varios cometidos implícitos: dejar su lugar en busca de aventuras, armarse caballero y dotarse de nombre y dama.

Una de las aproximaciones más comunes al concepto de idea-fuerza es la de definir un resultado textual práctico, que surge como producto de estrategias determinadas ante la necesidad de comunicarse, lo que ayuda a elegir convenientemente las herramientas comunicativas para un público determinado. Dicho de un modo similar, las ideas-fuerza en la redacción de una estrategia son el resultado textual de inferencias lógicas ante las opciones comunicativas, la categorización del público y las necesidades comunicativas del orador o escritor. A esas inferencias habrá que rodearlas convenientemente de *argumentatio* y

[244] El mismo concepto de “fuerza” incluye la idea de polaridad, de dirección e intensidad, término empleado en los procesos de análisis sentimental o emocional de textos que desarrolla Carrillo de Albornoz (2011) como sustento de la polaridad textual de las emociones.

[245] El cometido implícito es la inferencia causal de la estrategia, que es por sí un cometido explícito. A la estrategia explícita “sobrevivir” le corresponde el cometido implícito “evitar las amenazas letales”, que llevará aparejadas las acciones “esconderse”, “correr”, “asociarse para la defensa” u otras. A partir de este punto se podrían asociar tópicos culturales de cada tradición: suprimir la amenaza por la fuerza o tributar a dicha amenaza con resignación para comprar la propia supervivencia durante un intervalo de tiempo determinado. Las elecciones estratégicas, los *Courses Of Action* seleccionados para sobrevivir serán el documento textual que desarrollará cómo llevar a cabo la estrategia concreta elegida.

peroratio por parte del autor, que a su vez puede valerse de un escudo estético o del mismo recurso narrativo[246] para engalanarse y fortalecer ideas y argumentos a su favor. Es entonces cuando se consagra la argumentación en el contexto. Esto en cuanto a estrategias de autor o narrador.

Sin embargo, y ya en el reparto de personajes como recreación de un sistema social, la inferencia lógica literaria que emerge de cada personaje es libre si es ponderada con respecto a criterios cardinales y ordenada con respecto a otras inferencias, esto es, obliga a una sola interpretación, no tiene porqué satisfacer la lógica intelectual del lector. Un desenlace puede sorprendernos por ilógico o por inconcluso, pero este extremo no presupone que la unidad textual sea ilógica, y la coherencia lógico-textual deberá basarse en los axiomas presentes en el texto, en las inferencias parciales y en la coherencia formal producto de la lectura, y no en particularidades argumentales.

2.6.2. Criterios de *Course of Action*

En el planeamiento de un *CoA* o serie de acciones concatenadas a futuros, la elección se llevará a cabo ponderando criterios. Esos criterios son tópicos en el planeamiento militar clásico, y por ello se consideran doctrinales en cuanto que aportan una guía para la decisión[247].

[246] El lobo feroz llamando a la puerta de Caperucita o de otros personajes de los cuentos populares es el tópico instrumentalizado que refleja la necesidad paterna (padre narrador) de que el público categoría "niño" adquiera una idea-fuerza necesaria para la estrategia de supervivencia de la estirpe que alberga el progenitor: la idea, la conclusión de "no abrir la puerta a desconocidos" o "desconfía de quien se finge tu amigo". Algunas ideas-fuerza llegan a constituir tópicos o mitos a través de su expresión literaria reiterada.

[247] Velocidad, sorpresa, sencillez, riesgo o flexibilidad entre otros. Los criterios enunciados son tópicos en el ámbito de las acciones militares y son un aporte enfocado a la ponderación de factores que determinen una u otra decisión y que cobran su valor una vez que se ha desarrollado el *wargaming*, o fase en la que cada acción (al modo en el que se propone en este trabajo) se ha enfrentado a la potencial acción del oponente. En este sentido, el plan se puede ajustar al término de Centro de Gravedad (*CoG*), que delimita la fuente de poder de cada personaje (por contrincante) y del que se deducen las capacidades críticas, requerimientos críticos y vulnerabilidades críticas de ese jugador. Un ejemplo clásico es Aquiles: su centro de gravedad, su fortaleza física derivada de su condición de semidiós. Su capacidad crítica, su capacidad de combate en absoluta inferioridad numérica. El requerimiento crítico, su fuerza. La vulnerabilidad crítica, su talón, o el cabello de Sansón, mismo caso. Así, las historias articulan una aproximación indirecta, la de Dalila al cabello de Sansón o la de David a la cabeza de Goliat, ante la imposibilidad de confrontar fortaleza con fortaleza sin armas arrojadizas que impliquen habilidad

Los criterios se ordenan como utilidades y se ponderan numéricamente. Después se examina cada *CoA* y se determina cuál es, también numéricamente, la presencia de cada criterio en ellas. Para concluir, se ejecuta un algoritmo determinado que permita intuir, por puntuación comparativa, qué curso de acción se aproxima más a los criterios deseados[248].

En el texto literario existe una manifestación emotiva más allá de criterios utilitarios. Esta emotividad se emplea también en los estudios de redes insurgentes a la hora de determinas cursos de acción y, más aún, futuros objetivos de estas redes, dentro de unos tópicos de comportamiento y de preferencias, vinculados a rasgos emotivos (Cruz Moro, 2012).

2.6.3. Jerarquía y utilidad en las acciones de un personaje

La solución aportada por Steven Brams, que a la postre parece la única posible para sustentar la asignación de valencias al texto, es la obtención de las jerarquías, el listado de las preferencias del jugador personaje a través de la utilidad ordinal de sus elecciones (que provendría, en un proceso de planeamiento, de sus criterios de elección de *CoA*), elecciones de recursos materiales o no, de pagos que sean a su vez expresión de la relación de transitividad[249] que estos muestren (De Ley 1988: 33) lo que en el etiquetado de

o astucia. Un caso muy común de vulnerabilidad crítica, el sueño o la molicie, aparece muy a menudo en las fábulas. Habría sido directa si otro héroe hubiese podido superar frente a frente la capacidad crítica, y haber prescindido del ardid para aproximarse a la vulnerabilidad. Los criterios para valorar o ponderar un CoA los aporta el comandante de la fuerza militar en el *Commander's Intent*, que refleja la voluntad a futuros del responsable de la autoría del plan militar.

[248] Los criterios para entender el *CoA* de un personaje literario y su estrategia en la unidad textual, serán entonces tópicos. En el *Lazarillo de Tormes* se plantean los *CoA* de Lázaro en esos términos. El Lazarillo puede abordar el jarro de vino por arriba o por abajo. Los *CoA* posibles son: directamente beber del jarro, lo que hace hasta que el ciego detecta la ausencia del vino. Sorber el vino con un caño hasta que el ciego cubre el jarro con la mano. La tercera, taladrar la base del jarro y beber desde abajo, hasta que el ciego descubre el taladro y el tapón de cera. Los criterios en la elección de *CoA*, en este caso, eran el riesgo (que va aumentando con cada *CoA*, la discreción (que disminuye con cada una de ellas al percatarse el ciego de que existe una pauta de falta de vino) y la velocidad, que también disminuye al proteger el ciego el jarro que hábilmente hurtaba Lázaro en su primer curso de acción.

[249] La transitividad es una relación matemática que supone de modo explícito una referencia de coherencia textual en la estructura gramatical del texto, salvo que el texto pretenda expresar contradicción. La asignación, la distribución de importancia a los deseos del jugador, se plasman

reconocimiento de pautas se denomina *multi-label ranking,* producto de una inicial *multi-label classification*[250].

De Ley continúa su estudio sobre los enfrentamientos propuestos por Steven Brams en los estudios de los juegos explícitos en la *Biblia,* tomado a Dios como jugador, en los que determina la importancia que para el mismo Dios tiene la reputación adquirida ante los hombres y que marca sus estrategias[251], siendo, según Brams, el mantenimiento de esta reputación el pago deseado.

---

ordinalmente a lo largo de la obra. A este respecto, Maslow propone un esquema ponderado de necesidades básicas en estructura de pirámide. Según el esquema de Maslow (figura 6), las decisiones orientadas a satisfacer las necesidades básicas primarias predominarán sobre las más superfluas, y ahí reside la coherencia que aporta la transitividad, por cuanto que un jugador elegirá antes asegurar las estrategias que satisfagan los pagos vitales, como el alimento o el refugio. En el caso del personaje literario se hará necesario determinar si los pagos a los que aspira son pertinentes y reconocibles en el contexto, esto es, si son *trending topics* culturales y personales antes de jerarquizarlos.

[250] La clasificación multi-etiqueta para una posterior jerarquización permite, sobre un conjunto de ejemplos dados (dominio de ejemplos) clasificar los elementos de un conjunto (o subconjunto) de características que se aplican a dichos ejemplos para posteriormente ejecutar una ponderación de las etiquetas a fin de hallar relaciones de transitividad y una potencial función de utilidad, caso de que esa transitividad existente sea producto de la elección de un sujeto. Un texto literario-narrativo incluirá una serie de ejemplos en dominios diversos (espaciales, temporales y de acción) de los que se podrá extractar un entorno emotivo, esto es, establecer subconjuntos de emociones, polares si se quiere, para así encontrar etiquetas tópicas en forma de pagos que se puedan convertir en elementos ponderables. En las correspondencias características de un logos semántico satisfactorio se busca la desambiguación, lo que es asequible en una clasificación de etiquetado simple (un ejemplo, un pago) En textos de diversos dominios, el entorno de emociones vinculado a cada pago que devengue una acción similar podrá, en la unidad textual, clarificar la utilidad de cada uno de esos pagos para el protagonista.

> *Besides the concept of multi-label classification, multi-label learning introduces the concept of multi-label ranking. Multi-label ranking can be considered as a generalization of multi-class classification, where instead of predicting only a single label (the top label), it predicts the ranking of all labels. In other words, multi- label ranking is understood as learning a model that associates a query example x both with a ranking of the complete label set and a bipartition of this set into relevant and irrelevant labels* (Madjarov et al. 2012).

Cada pauta puede encuadrar varias etiquetas que la definan, según cada modelo de *clustering* (o de agrupación relevante de etiquetas) propuesto. En este trabajo se pretende evitar explorar esquemas combinatorios complejos de etiquetas (por variables) que puedan hacer derivar al texto literario a combinaciones algorítmicas espesas, con lo que las variables se verán reducidas a acción verbal (constante), pago tópico y emoción asociada (a uno de los pagos), y la obtención de valencias, limitada a una sencilla aplicación del software de toma de decisiones empleado.

[251] Las estrategias de Dios en la *Biblia* son, obviamente, siempre dominantes, ya que sus pagos son siempre maximizados y los otros jugadores, los hombres, no pueden competir en ese sistema divino-humano en igualdad. La propuesta de Gauthier de permitir moralmente la alternancia de reglas a fin de mantener los objetivos de pago es válida aquí. Dios generoso – Dios vengativo, dueño moral de las reglas (por cuanto la Biblia es un texto doctrinal) basa su estrategia en el

Aborda De Ley posteriormente al personaje del Cid en la obra de Corneille. Véase este ejemplo de personaje arquetípico y su forja tópica desde los antecedentes en los que Juan de Escobar en su *Historia y romancero del Cid* unifica los disgregados romances sobre este héroe. El Cid de Corneille es producto de la distorsión histórica propia de la composición en su tiempo, esto es, de la imagen[252] que de lo español tenía el autor francés, de las traducciones que consultó y, fundamentalmente de las fuentes, que se nutrieron sobre todo de *Las mocedades de Rodrigo* y consecutivamente de la obra de Guillén de Castro *Las mocedades del Cid*. Obviamente, el Cid jugador de Corneille no tiene mucho que ver con el Cid personaje jugador del *Cantar*. Desde la perspectiva de sus elecciones ante cada disyuntiva, cada uno de estos personajes es distinto, sigue pautas distintas aunque ambos sistemas y sus conjuntos de variables y de relaciones asociados sean similares.

Es aquí donde el albedrío del autor de cada versión, su época y el género elegido determinan la presencia o proporción distinta de tópicos en el intervalo textual,

mantenimiento de su reputación por encima de la pauta de reglas morales de comportamiento, de modo que se presenta con distintas etiquetas emotivas o, mejor dicho, genera distintos efectos emotivos en sus juegos bíblicos con el hombre. Por lo anterior, el título del libro, *Biblical Games*, es en sí un acierto.

[252] Con independencia de otros factores de análisis, el estreno de la obra de Pierre Corneille *El Cid*, en el año 1636, marcará un antes y un después definitivo en la imagen cultural que de lo español se formará el extranjero, en paralelo a la aportada por el proceso editorial e informativo que dio vida a la Leyenda Negra. La obra está llena de anacronismos, pero la percepción de lo español va a incorporar multitud de elementos estéticos fragmentados desde entonces. La forma de la obra de Corneille rompe las reglas vinculantes para el teatro, maniobra que ya había efectuado Lope de Vega treinta años atrás con su *Arte nuevo de hacer comedias*. Estas exploraciones del espacio poético exterior a la estructura aristotélica suponen un primer paso hacia el Romanticismo. La venganza, la pasión, el amor, la frontera cultural y un cierto carácter indómito y aventurero se transmiten a la cultura desde el *Romancero*, en el que la leyenda, la historia, la glosa y la cultura híbrida de la España medieval se fijan en la imaginación del lector o del espectador. Primero en la del pueblo español por su propia producción literaria, en especial la real-maravillosa y después, y a través de esta obra de Corneille y de las que en el XIX fijan esta tendencia al contraste, en la imagen que el europeo adquiere de lo español. Don Quijote se convertirá en el paradigma del "loco romántico". Por este motivo literario, las estrategias de aproximación a lo español en la creación literaria de Hemingway y otros autores, muchos de ellos españoles y conocedores de otra realidad que no se desea llevar a las letras por improductiva poéticamente y por la adopción de una estética de agotamiento en la Posguerra refuerzan la imagen tópica de la España imposible y pasional que se exporta después al tópico político. Véase cómo impregna ese tópico a, por ejemplo, la atribución por parte del Presidente Obama (2009) de periodo de convivencia de Al-Ándalus con la Inquisición, cuando hay más de cuatrocientos cuarenta años de diferencia entre el ente político y el órgano religioso. Estas afirmaciones son producto de relatos fragmentados en el espacio y el tiempo, como el de Corneille.

en la unidad textual, mientras que otras variables, como las emociones, influyen en otras direcciones sobre esa jerarquía de pagos que cada personaje desea.

Para determinar esa jerarquía, para hallar una pauta aceptable en un personaje, se insiste en la necesidad de llevar a cabo un análisis acotado por una dimensión del texto con suficiente coherencia. Si la *Biblia* se integra por varios textos relativamente independientes, es probable que el Dios de una de ellas varíe sus estrategias de uno a otro, de modo que esa reputación detectada por Brams como pago deseado no se muestre con tanta intensidad (o no se muestre en absoluto como *signaling* por ausencia) en el *Cantar de los cantares* como en el *Génesis* o en el *Apocalipsis*. Los diferentes ejemplos de Rodrigo del caso anterior manifiestan jerarquía de utilidad distinta en sus pagos, filtrada por tópicos similares y emociones cambiantes.

La determinación de clases de emociones vinculadas a elementos tópicos[253] del texto literario en su contexto cultural (dominio de ejemplos del texto) y emotivo (emociones como entorno de cada tópico), buscará el establecimiento de patrones de conducta estratégica del personaje que se puedan desglosar en bloques tópicos[254].

Por todo ello, la estructura de etiquetado que se propone para este estudio es la resultante de:

- Detectar dominios relacionados con los bloques tópicos del texto.

[253] El aprendizaje y extracción de pautas desde ejemplos de un texto se complica cuando los ejemplos se extractan de diversos dominios (Madjarov et. al. 2012). El etiquetado en pagos de cada ejemplo debe, a su vez, clasificarse según el entorno emotivo que permita obtener esas pautas cíclicas en el texto. Una expresión de alegría, ejemplo de emoción básica definida en un fragmento del texto en el que el pago deseado es el amor de la dama, por ejemplo, habrá que ponderarla con el resto de expresiones de alegría o tristeza (emoción polar) que se extraigan del subconjunto de etiquetas a estudio, esto es, de los pagos que se pretende jerarquizar. Las varias etiquetas obtenidas son compatibles con cada ejemplo, es decir, dos etiquetas de ejemplos distintos ilustran y ponderan el mismo tópico, y una etiqueta sola puede por sí ilustrar dos tópicos distintos.

[254] A este respecto se ilustra al inicio del punto primero de este trabajo la tipología básica de las estrategias mediante propuestas de bloques tópicos presentes en la obra de Gracián.

- Encontrar el entorno reglado común a esos dominios y que se definirá por una acción similar y manifestada como pauta en el texto.
- Localizar que pagos persiguen esas acciones.
- Analizar el entorno emotivo de acciones y pagos asociados.
- Determinar el curso de la acción y la jerarquía de pagos contenida en la narración.

3. EL PERSONAJE. EL HÉROE

A hero is one who knows how to hang on one minute longer
Novalis

En un sistema complejo de actores en el que se define un proceso dinámico (verbal por sus acciones) e iterativo (argumental en línea temporal) es posible establecer pautas de comportamiento de esos actores y etiquetar a los sujetos de las estrategias asociativas o competitivas.

En un texto literario, a su vez, se darán cita tipos determinados de personajes, cuyas estrategias expresadas por sus acciones y moduladas por sus emociones, causarán efectos en el entorno. Esos personajes, protagonistas o antagonistas, establecerán asociación y competición en virtud de la situación final deseada de cada uno de ellos. Los tipos de personajes son un intento más o menos imitativo de ordenar la dialéctica contrapuesta que, en la Literatura o en la realidad, unos personajes pueden inspirar a otros en el devenir de un argumento.

La demarcación de la tipología de personajes suele ser propia de cada género y de cada cultura. El criterio de demarcación que acota el comportamiento de cada uno de ellos (en su aspecto esencial) varía por oposición o asociación a los demás en el contexto. Los personajes arquetípicos[255] se pueden dar en pureza

[255] Los que semánticamente integran el corpus de personajes literarios afín a cada cultura. Los más clásicos por constituir personajes fijos, los de la Comedia del Arte italiana (o *commedia all'improviso*) de amplia presencia en la cultura occidental, como Polichinela, Arlequín, Scaramouche o el Capitán. De tipologías más amplias, como la mujer virtuosa o el villano de bajos instintos, a policromías y gamas muy diversas, como el reparto de personajes de Valle-Inclan (1920) de la magistral *Luces de Bohemia* ("Un par de voces", "Zaratustra", "El Pollo del Pay-Pay", "La madre del niño muerto" y tantos otros)

o deformados hasta el extremo del esperpento, según cada planteamiento textual.

El estudio de estrategias y de su reducción a valores de juego necesita, pues, de un personaje de máximos. Sus praxis deben estar reguladas suficientemente y será deseable que existan estereotipos de referencia, para que el personaje sustente esas estrategias en el tiempo con constancia y carácter dignos de crédito[256]. El objetivo es que esas estrategias puedan servir de fuente para el estudio de una pauta nítidamente perfilada y por ello potencialmente cuantificable y que permita establecer:

- Cuáles son las características de su carácter y emociones como tipo de personaje y en el marco de su tiempo y valores regulados.
- Con respecto a lo anterior, cuáles son sus pagos deseados.
- Cuál es la jerarquía ordinal entre esos pagos.

Por este motivo y por otros más concretos que se expondrán a continuación, la elección del personaje a estudio en cuanto a sujeto de estrategias reflejadas en el texto, es el actor-personaje “héroe”.

El héroe es el sujeto de actos heroicos y de los textos que los narran, y entiéndase sujeto en su valor de lazo predicativo con los verbos de acción que ilustran los trabajos de cada héroe en la búsqueda de los efectos que lo consagren como tal. Héroe por imitación de otros héroes, por elección de esos actos heroicos o simplemente por accidente, si llevase a cabo un acto irreflexivo pero de efecto tal que lo elevase a la suprema categoría.

[256] Si la estrategia como arte objeto de estudio contiene una característica de relativa inmutabilidad en el tiempo, el grado sublime de la actitud heroica en la adversidad viene definido por el siguiente texto de Emerson:

> *The characteristic of genuine heroism is its persistency. All men have wandering impulses, fits and starts of generosity. But when you have resolved to be great, abide by yourself, and do not weakly try to reconcile yourself with the world. The heroic cannot be the common, nor the common the heroic.* (en Jantunen 2013: 29)

Cada héroe alcanza su rango bien por convención social (reglas de lo heroico) tras el hecho o sucesión de hechos relevantes, bien porque cambian esos parámetros o reglas de valoración de lo heroico y los criterios resultantes lo definen como tal, o bien porque su historia cristaliza en nuevos textos heroicos que así lo consagran, y en ambos casos por un principio de autoridad que así lo mide.

Según el *DRAE*, un héroe (m) es:

1. Varón ilustre y famoso por sus hazañas o virtudes[257].
2. Hombre que lleva a cabo una acción heroica.
3. Personaje principal de un poema o relato en que se representa una acción, y especialmente del épico.
4. Personaje de carácter elevado en la epopeya.
5. En la mitología antigua, el nacido de un dios o una diosa y de una persona humana, por lo cual le reputaban más que hombre y menos que dios; como Hércules, Aquiles, Eneas.

Préstese especial atención a las entradas 3, 4 y 5. El héroe literario es, pues, un personaje que se localiza:

- Como personaje principal y referente de una acción (o sucesión de acciones). Será, en una unidad textual, en el sistema de actores propio de ese texto, el referente principal de la acción en general. Sus efectos serán los que determinen, por lo general, la estrategia dominante en ese texto y en su contexto. En cualquier caso, la acción será resultado de una toma de decisiones ante factores adversos.

[257] Hazañas o virtudes son la tipología clásica de las acciones del héroe. Es lo que se espera con respecto a la catalogación de sus acciones verbales en la narración y con respecto a los modificadores del sujeto o complementos emotivos de esas acciones en general. En el resto de entradas se advierte un esquema semántico afecto a lo metafísico, al relato sublime y al carácter noble de las acciones ejecutadas. Obsérvese cómo no hay referencias en ningún caso a los efectos.

- Como personaje de carácter elevado, reunirá una serie de valores[258] y cualidades, más o menos explícitas y deseables en la percepción de la sociedad de su tiempo en cada contexto espacial[259], heroísmo que se manifestará en el texto por las emociones y las decisiones que el héroe exprese y tome.
- Como elemento de la mitología antigua y, por tanto, como fuente clásica del corpus de los héroes posteriores, definidos por sus acciones entre la metafísica externa al intervalo lógico de lo posible (héroes de ficción o reales deformados por la narrativa de ficción) y el límite perteneciente a ese intervalo en el que se alberga el héroe real, cuyas acciones en el relato o la tradición se pueden clasificar dentro de la categoría de hechos físicos posible

3.1. TIPOLOGÍAS Y VALORES DE LOS HÉROES

Brevemente y para acotar el tipo de héroe a estudio. La derivada espacial y temporal a lo largo de la historia, vinculada por los textos orales o escritos a conceptos asociativos (colectivos) como raza, nación, pueblo, civilización u otros, oferta tipos de héroes adaptados a cada uno de los dominios en los que el grupo interactúa.

Desde su origen, el heroísmo (Ibáñez Ehlrich 2009: 36) es un producto de la sique y así se ha hecho patente a lo largo de los estudios de Freud, Jung u otros.

[258] El líder se configura de acuerdo a una serie de valores, llevados al texto como regla para cada época, bien en forma de serie de consejos, bien en relato de sus hechos, modelo de virtud, o simplemente en formato sencillo, de dicho, refrán o leyenda popular. Todos estos textos concurren en presentar una morfología clara de las posibles acciones del héroe. En cuanto a las virtudes que ilustran la decisión sabia, y más allá de las fábulas, los “espejos de príncipes” son, en cualquier caso y para cada época, la referencia culta a los rasgos que se esperan del gobernante-estratega.

[259] A este respecto existen múltiples referencias, tanto a las eras heroica, post-heroica, anti-heroica y otros intervalos temporales o culturales que determinan tipologías de heroísmo más o menos evolutivas o que obedecen a un patrón de acción-reacción que afecta al héroe y a la sociedad o sistema en el que se define como tal.

Desde la antigüedad en su pugna con los dioses y la oposición de estas divinidades a la obtención de sus pagos a través de sus epopeyas, incluso en las religiones de libro único, a las cualidades heroicas gracianas, como la prudencia, la sagacidad y la belicosidad medida. Se llega así al escepticismo que concluye en la ausencia total de héroes vivos más allá de nuestra imaginación y al alza de héroes vivos que se asocian al consumo[260] o a la interpretación imitativa de otros héroes, ya sea en las artes escénicas, en la política o en cualquier otra actividad.

Por lo anterior y cada vez más autónomos del albedrío y del conflicto entre lo humano y lo divino que Brams (2012) reduce a opciones estratégicas[261], se encuentra una identificación entre sociedades, su lógica temporal asociativa con respecto a otros individuos o grupos y los héroes que las representan y guían. Una especie de expresión antropomórfica de la lógica estratégica de ese grupo

[260] Existe, no obstante, la idea bastante extendida de que el héroe homérico se diluye con la metafísica secularizada característica de la era post-industrial que convierte al héroe en un icono relacionado con el consumo (Weber). Sin una idea de inmortalidad o de destino vital vinculada a pagos máximos, el concepto de interés y cuantificación de la acción sustituye al de actos líricos y sublimes, y la estrategia de fondo en el tiempo, a las estrategias de todo o nada en cada momento. Esa vinculación que algunos defienden del modelo heroico con el consumo de las sociedades modernas, se relaciona con conceptos freudianos, debido al ingrediente de idealismo que se puede imputar a la percepción de las modernas opciones de consumo como algo sublime. Del torero al astronauta y después al astro del fútbol, el post-heroísmo muta rápidamente de referencias en la psicología de cada individuo, y se interioriza según cánones cada vez más cambiantes, producto de intensas y efímeras epopeyas:

> Para explicar esta interiorización hay que recurrir a una tercera instancia, que es el "súper-yo", nacida del ideal del "yo". El "súper-yo" es la sociedad, la sociabilidad más precisamente, que se ha interiorizado en cada uno de nosotros. Es la parte de la ideología (Freud no lo dice pero se lo descubre bastante fácilmente), es la parte de ideología que tenemos en nosotros. Incluso, si queremos destruir la sociedad burguesa, tenemos un "súper yo" burgués, como otros han tenido un "súper-yo" feudal, esclavista, etc. El "súper-yo" de Freud es una tentativa de explicación a nivel de la psicología y a nivel de la formación de la personalidad individual de lo que Marx había ya descubierto, establecido a nivel del devenir socio-histórico y de las relaciones entre las clases constitutivas de la sociedad (Fougeyrollas, 1976).

[261] El problema que se aprecia en la elección del Dios como jugador que denota un criterio utilitario de preferencia por la reputación como pago, es que Dios actúa como jugador y casino, así como redactor de las reglas. La racionalidad (si existe en el corpus doctrinal metafísico y religioso que supone la *Biblia*) pasa entonces por una posición de ventaja que contrasta con el concepto de “libre albedrío”. El juego del hombre con o contra Dios se interpreta entonces de muchas maneras, y el valor de la cuantificación puede así trascender a cada valor interpretativo que cada aproximación a las sagradas escrituras posee. La elección de Dios como actor central del sistema que, según el mismo intervalo textual, Dios mismo ha creado, plantea problemas de concreción cuantitativa de pagos en la redacción de las opciones estratégicas que se incluyan en una matriz.

social, al que cada uno de los héroes contribuye a generar como protagonista de los textos propios a cada epopeya: Moisés, héroe bíblico para el pueblo de Israel en su diáspora, Alejandro, héroe griego asociado al panhelenismo y llevado a los textos por sus cronistas, César, *text made hero* para la Romania, la cultura latina y la Estrategia militar como arte por la vía textual de su propia obra, *La guerra de las Galias*, y así sucesivamente. La eclosión de las artes escénicas ha llevado a distintos héroes de distintas tradiciones a satisfacer los códigos de comunicación estratégica (StratCom) de muchos gobiernos o grupos de poder[262].

Sin embargo, no es César el mismo en la obra citada, o en la de Plutarco. Y, como se expuso, no es la estrategia del Cid (del *Cantar*) la misma al comienzo (destierro) que al final del texto. Por este motivo se pretenden adoptar para un héroe castellano aquellos pagos tópicos compatibles para todos los jugadores, alejando así el problema de los pagos humanos o divinos que aparecen en el

[262] Los citados en el párrafo son tipos de héroes pertenecientes a la tradición judeo-cristiana. La construcción del héroe en estrecha asociación al momento cultural y a la intención política hace que se reconfiguren héroes del pasado, por emulación o mimetismo del héroe real o por reescritura de hechos de un héroe pasado. Un ejemplo contemporáneo que ofrece la suficiente perspectiva sobre la construcción o re-masterización (Hardt y Negri, 2000) de héroes culturales ha sido la industria cinematográfica norteamericana. El *Far-west* norteamericano, especialmente en la industria del cine de mediados del siglo XX, ha sido un fenómeno totalmente comparable a la expansión de los héroes presentes en el Romancero español, escenarios ambos de pasiones y sentimientos que aumentan su carga lírica, narrativa o dramática en función de la incertidumbre del entorno, proclive por este motivo a la construcción de héroes homéricos característicos de epopeyas difíciles, de generación de una cultura nacional por las armas y el coraje en un mundo hostil en el que cabían héroes y antihéroes en el mismo relato, como es el caso de *El hombre que mató a Liberty Valance.* Nótese que ese cine de tema *Western* no ha sido sólo producto autóctono norteamericano, sino que por efecto del atractivo que causan los factores expuestos, se extendió a otras naciones, como Alemania, cuna del primer *Western* europeo tras el estreno del largometraje *Der Kaiser von Kalifornien*, del director Luis Trenker en 1936, para después, entre 1950 y 1985 triunfar en España o Italia, por ejemplo, y valga como ejemplo la escena onírica de la película *Bienvenido Mr. Marshall* (1953), en la que el director, Luis Garcia Berlanga, dibuja como el subconsciente del alcalde desea erigirse en un super-yo relacionado con la figura del *cowboy*. Tanto el género como sus subgéneros han marchado de la mano con la supremacía industrial, política y estética de los Estados Unidos a lo largo del siglo XX y, por ende, con la del idioma inglés. Esta definición de un individualismo heroico tan marcado ha influido en algunos sociolectos y tecnolectos hasta el punto de que, como ejemplo, los indicativos nominales radio o *nickname* de los actuales pilotos de la Fuerza aérea alemana o *Luftwaffe* se extraían, hasta hace pocos años, de ese corpus cinematográfico, puesto que a la hora de etiquetar su identidad en una dinámica de imitación, cada individuo recurre al estereotipo heroico del *cowboy* dentro de la dinámica psicológica del "querer ser" ese "super-yo". Por eso se encuentran héroes propios de los textos clásicos que cumplen los códigos de conducta del Cuerpo de *Marines* de los Estados Unidos, de modo que quien quiera imitar al heroico Leónidas, héroe de las Termópilas en la película *Los trescientos* o al mismo Aquiles, héroe de Troya re-masterizado e interpretado por Brad Pitt en la película del mismo nombre, pueda hacerlo en el dominio propuesto por el Departamento de Defensa del citado país y así aumentar las opciones selectivas en cuanto a la recluta de voluntarios de dicho órgano de la administración estadounidense como efecto.

análisis bíblico y convirtiendo, materializando los pagos en "objetos de valor" tangibles y explícitos para ese personaje central, objetos que aparecerán sucesivamente en cada *Course Of Action* vinculados a las estrategias pautables no sólo del personaje analizado, sino de sus antagonistas. Esos "objetos de valor" son tópicos del deseo, son resultados concretos a obtener y que implican acciones y riesgos[263]:

> *One might wish to model Le Cid [Corneille] as the circulation of an object of value –family, honor or royal favor, perhaps– conquered by Don Rodrigo's qualifying, decisive and glorifying test, and the like. However, one might also choose to model Le Cid as a series of decisions in which each personage's choices are dependent on the previous choices of others.* (De Ley 1988: 36)[264]

El modelo heroico cambia con el tiempo en los diferentes textos que lo incorporan a la tradición. Incluso en el interior de cada uno de los textos, las estrategias se simultanean en los diferentes intervalos textuales en los que se definen cada una de esas estrategias y sus límites. Cambia el héroe también desde la percepción de la sociedad, momento histórico y a causa del estamento o clase a la que

[263] El análisis de riesgos es una constante (matricial, por cierto) en cada paso del planeamiento militar observado en la *COPD* (2013). A mayor riesgo, mayor ámbito de decisión, lo que determina cómo el héroe es figura de máximos al ser máximos los riesgos de los trabajos asumidos.

[264] La paradoja de *El Corsario Negro*, cuyo personaje se debate entre el pago "amor" u "Honorata" y el pago "venganza", según la nomenclatura o la morfología elegida para etiquetar a los pagos (tópicos o sustantivos), se resuelve al final de la novela. Toda la novela es una matriz de pagos muy equilibrada a lo largo de un argumento, pero que muestra claramente cómo el universo del personaje se debate entre la asociación con el propio honor a través de la venganza o con la amada a través del perdón. Obviamente, y según se cita en el fragmento anterior, el *Course of Action* de Ventimiglia es paralelo en el dominio del amor y en el de la lucha, a partir de la *agnitio* por la que se le revela que la dama amada tiene vínculos familiares con su mortal enemigo. De Ley aplica este esquema al *Cid* de Corneille, puesto que en los actos tercero y quinto se da una situación similar, siendo los pagos especulares (en valencia asignada a lo que él llama "*favorite notions*") similares a los deseos de libertad de los protagonistas del "dilema del prisionero", por ejemplo. Un juego más elaborado y con reglas definidas en el seno de un conflicto y en un marco geográfico definido es analizado, con posterioridad al de Rodrigo y Jimena, por De Ley (Op.cit. 38) sobre la situación estratégica planteada por Maupassant en su novela *Los dos amigos*, en la que se reproduce un dilema del prisionero cuando el oficial prusiano separa a Sauvage y Morrisot para que confiesen en ausencia de comunicación. También en el *Curioso impertinente* se produce un dilema en términos de celos, amistad, confianza y amor que siguen una potencial curva de ponderación muy nítida. Véase en nota 340 la referencia a los umbrales estratégicos en esta misma novela.

pertenece el autor que lo canta[265] mediante el género escogido, e incluso con el actor que lo representa, caso de tratarse de un drama. Además, con la ya mentada crisis de la metafísica, con la multiplicación de los textos a partir de la imprenta, pasando por la difusión audiovisual y hasta Internet, el aura del héroe se difumina para dar paso a otros referentes culturales del hombre moderno. De la defensa ante Zeus del regreso (pago deseado) de Odiseo a Ítaca por Atenea en el canto I de la *Odisea*, hasta la exaltación de los profesionales del futbol en estrecha asociación con el *merchandising* de los artículos asociados al astro del deporte (venta deseada como pago en cifras), el heroísmo de todo tipo se mueve por un espectro textual muy amplio. De la generosidad, al interés. Del valor a la astucia. De la pasión a la templanza, el héroe puede adoptar múltiples máscaras textuales dependiendo de la estrategia que se trate de ejecutar e incluso de justificar.

3.1.1. Tipología histórica o diacrónica del héroe

Ese contexto espacio-temporal ha sido desarrollado por John Keegan con respecto al héroe histórico a lo largo de su obra *The Mask of Command* (2004), obra en la que determina y ejemplifica cuatro modelos de heroísmo sucesivos en el tiempo, haciendo referencia a su vez a los hábitos o productos textuales que acompañaban a cada tipo escogido:

En el primero de ellos se trata el modelo alejandrino, **modelo homérico** de heroísmo y pre-heroísmo o proto-heroísmo para el autor citado. Trata de aquellos detalles que son propios al héroe a través de sus cronistas y cómo, a su vez, este héroe homérico escoge a cronistas anteriores de héroes canónicos a fin de mantener la tensión emotiva de sus hazañas mediante la imitación a esos textos concatenada con los hechos de aquellos que comparten los riesgos inherentes a la búsqueda de la gloria guerrera. Como un Patroclo tuvo Aquiles, tuvo a su

[265] Sobre el cambio de percepción del héroe y lo heroico que trajo la Revolución Francesa escribe Saara Jantunen:

> *The roles had changed, as the great were mocked and the criminals were celebrated heroes, writes Foucault* (2013: 23).

vez un Hefestión o un Ptolomeo Alejandro. Ellos serán la medida de excelencia que busca el héroe homérico, y se podrá observar en la posterior tradición imitativa de las fuentes clásicas, en los exordios, en los panegíricos y en la construcción de aquellos héroes que se miraban al espejo de la Edad de oro y de sus lugartenientes:

> *To keep the regard of such men, the war leader had constantly to excel not only in battle, but in the hunting field, in horsemanship or skill at arms, in love, in conversation, in boast and challenge, and in the marathon bouts of feasting and drinking that were the hero's repos du guerrier. Such companions are the dramatis personae of the Illiad and the Oddisey* (Keegan 2004: 35).

Le siguen, siempre según la propuesta de Keegan (Op. cit), los patrones marcados por el **anti-heroísmo** de Wellington, sustentado por un comportamiento objetivo y de subordinación racional a la corona. Transita después el modelo, en el tiempo, al **no-heroísmo** de Ulysses Grant, general y político caracterizado por su eficacia militar, gestora y deliberativa, derivadas estas virtudes de la voluntad de una asamblea democrática y por ello de valores depositados en la soberanía popular y no propiedad de un individuo supremo y de corte cercano al límite de lo posible, que marca lo que separa al hombre del semidiós.

Concluye Keegan con la exposición del **falso heroísmo**, encarnado por Adolfo Hitler como paradigma de un falso héroe masterizado por la propaganda política para el consumo de masas, y que se subordina a una imagen de sí mismo, creada heroica por él mismo y aumentada y magnificada por su aparato político al extremo de la demagogia (Keegan 2004: 7).

El post-heroísmo escapa del individuo. Su percepción es ninguneada por los medios que presentan al héroe, que ya ha sido convenientemente configurado para que su masiva presencia sea aceptada. La sociedad post-heroica restringe las opciones de enfrentamiento homérico a ninguna, fuera de los derbis deportivos de máxima rivalidad, donde a cada equipo o ciudad se le otorga la imagen antropomórfica de dos héroes en confrontación.

La asociación y competición política, industrial y económica son los ejes sobre los que converge la necesidad de las naciones y sociedades modernas, y la exageración e individualismo del héroe homérico y de sus argonautas (entiéndase la metonimia) no son convenientes para los pagos deseados por la sociedad y, por extensión, la de sus potenciales héroes por imitación. Si bien guarda un poso doctrinal (y entiéndase por doctrinal en el sentido de texto doctrinal apuntado con anterioridad) que marca o etiqueta el comportamiento del héroe según los diversos patrones que se arrastran desde el literario-político del amor cortés, el post-heroísmo, excepto en algunas parcelas de la ficción, ha desterrado definitivamente la utilidad de héroes homéricos, absolutos, independientes e incontrolables, cuando no extravagantes[266], en cuanto a la factura de empresas que sean asumidas por una colectividad.

La re-masterización política o interesada del canon de héroe, la aceptación de unos y la denigración de otros es la secuela literaria de quienes no pueden atestiguar desde la Historia como ciencia las proporciones de verdad o mentira, de emoción o cálculo existentes en la redacción de vidas heroicas, objeto de fe o de interés[267], en muchos casos. Al basarse este trabajo en opciones de

[266] Ya desde el sentido de la expresión latina *miles*, en cuanto que el héroe que pretenda servir a su comunidad parte de la aceptación de las reglas que le alejarán de la trascendencia de los relatos clásicos. La esencia misma de la evolución política en la mayoría de las naciones del entorno occidental (salvo curiosos casos aislados de mesianismo) pasa por eliminar el carácter casi sagrado del héroe líder (caso del falso-héroe propuesto por Keegan y que encarnan los dictadores totalitarios) e integrar al heroísmo como una derivada espacio-temporal del comportamiento de una sociedad completa:

> Militar no es el que lucha, sino el que sirve a la comunidad política, a la *civitas*, de la que en último término, que no de su personal y olímpica *virtus* o *areté*, obtiene su fuerza. Por eso es la milicia, en efecto, una "profesión", a la que se accede en un juramento de servicio, como un "oficio". La transformación de los héroes en "oficiales", es lo que constituye la grandeza militar de Roma, y también su eficacia bélica. (Hernández-Pacheco 2012: 183)

[267] A este respecto, es fundamental el análisis de Gervasio, protagonista en *Madera de héroe*, de Miguel Delibes (1987). Es un ejemplo de análisis sobre la fabricación interesada de héroes en situaciones límite, y de cómo se deforma el criterio o el juicio de aquellos que consideran quién, cómo y cuándo alguien se hace acreedor a semejante epíteto. Los juicios contradictorios que se llevan a cabo en los procedimientos de concesión de condecoraciones al valor heroico (como la cruz laureada de San Fernando, en España), contienen estipulaciones concretas (no siempre) para juzgar cada caso sin especulaciones emotivas que distorsionen la acción. Como ejemplo, el juicio contradictorio sobre el heroísmo de los componentes del regimiento de Alcántara en la acción de Monte Arruit (julio y agosto de 1921), que se abrió en 1929, ha sido cerrado con la concesión de dicha condecoración en el año 2012, retraso indicativo de la

cuantificación que aparecen en los textos, el juego de adverbios llevado a esa cuantificación de acciones heroicas de un sujeto histórico o ficcional[268] puede protagonizar un cambio interesado (también como acción estratégica) en el máster heroico de un sujeto histórico o literario individual o colectivo que, además, se puede traducir de un modo u otro en valores tangibles[269].

complejidad analítica en la redacción de un expediente administrativo de instrucción de un caso de heroísmo y ello por motivos diversos y en los que no se entra por, precisamente, respeto a su memoria.

[268] Un claro ejemplo del mecanismo de cuantificación que se sigue a la hora de seleccionar un héroe por imitación se observa en la elección de don Quijote en el capítulo XXVI de la primera parte (361-364), cuando establece un esquema, algorítmico en cierto modo, basado en la respuesta a oraciones condicionales en las que se ponderan los siguientes factores: valores de cada caballero, acciones desencadenadas en virtud de esos valores, efectos causados por cada acción y reflejo de las emociones en el proceso acción-efecto. Comienza con Roldán, enumerando su elenco de valores (buen caballero, valiente, encantado), siguiendo con sus acciones (enfrentamiento con Bernardo del Carpio en Roncesvalles, enamoramiento de Angélica), efectos (ahogamiento, locura) y emociones (euforia, furia). Prosigue en mismo esquema con Amadís que, curiosamente y ante el mismo esquema de acción y efecto que enfrentaba a Roldán con su señora Angélica y generaba emotivamente furia, en el caso de Amadís, apartamiento y lágrimas. Don Quijote pondera esta última estrategia como óptima para acometer su penitencia ponderando, ante un esquema casi idéntico en dos héroes de ficción, la emoción vertida ante el efecto como factor determinante y discriminatorio. El simbolismo del rosario generado con nudos en la camisa durante su *ethos* como penitente, se aproxima a la sacralización que culmina Garcilaso en su obra y particularmente en sus *Églogas*.

[269] E incluso negación de su condición heroica. Véase el ejemplo de la obra que aquí se introduce y que cuestiona la porción de realidad fundacional de Castilla que exista en los textos de la época, atribuyendo prácticamente en exclusiva a la ficción las leyendas heroicas que aparecen en la *Crónica Najerense*, *Historia Roderici*, *Chronicon Mundi*, *De Rebus Hispaniae* y demás corpus de obras escritas entre 1170 y 1270, en particular en la obra de Alfonso X (Escolar y Escolar, 2010). En su texto *La nación inventada* (en referencia a Castilla) los autores citados atribuyen gran parte de la tradición heroica castellana a la ficción políticamente interesada del monarca Sabio. Ese potencial afán tradicionalista (por nacionalista) lógico en el siglo XIII en lo referente a rescatar figuras históricas para encarnarlas en un master ideológico-narrativo ejemplar a partir de un *self validation language* (Hardt y Negri, 2000) se explica en el nacimiento de obras como la citada en esta nota. La Generalidad de Cataluña ha subvencionado en el pasado año (2012) al Grup Editorial 62, editor de este libro, con cuarenta y siete mil euros, mecenazgo a ponderar, si procediese un estudio en este sentido, en cuanto a la redacción de estrategias textuales de apoyo a historias o modelos heroicos masterizados, en este caso en perjuicio (estratégico en cuanto a concepto de nación) de Castilla y en beneficio polar de la idea de la Cataluña-nación que defiende parte de la comunidad política catalana de manera explícita. Lo anterior, sin cuestionar obviamente la calidad de la investigación y el propio punto de vista de los autores, concuerda en cuanto a línea financiera cultural con otras subvenciones para el mismo año que el Institut Català de les Empreses Culturals, dependiente del Departament de Cultura de la administración autonómica catalana, ha dado a conocer en el *Diari Oficial de la Generalitat de Catalunya.* En particular, en cuanto al arquetipo de héroe que se pretende apoyar con recursos financieros, se encuentra entre las citadas por la fuente (fomentodigital.com) la llamada *Barça, herois en la victòria i en la derrota*, subvencionada con treinta y un mil euros. Este es un ejemplo polar (heroísmo positivo en sujeto propio y negativo en sujeto antagónico) que se puede cuantificar, en este caso en dinero público, extremo que se extiende a multitud de entes de gestión.

3.1.2. Valores universales del héroe homérico real o literario. El caballero

Los determinados por las definiciones aportadas por el *DRAE*, esto es, sujeto de acciones determinantes para un sistema social en un contexto histórico, individuo famoso, notorio y de carácter elevado y, por último, vinculado con las creencias o con elementos metafísicos propios de ese sistema espacio-temporal.

Fíjese ahora el lector en el contexto que rodea la figura del héroe, y que son los sujetos en el sistema que se asocian o compiten con él, así como la misión o trabajos que debe emprender. El héroe trae consigo un espejo de virtudes para los que encuentran en él inspiración y modelo imitativo de conducta, más allá de la del protagonista de una narración al modo de lo propuesto por la *Poética* aristotélica (en Aguirre Romero, 1996).

En esta obra citada se condensa el puente existente entre la Literatura, referencia escrita de añoranza de tiempos pasados y de valores establecidos como tales por el principio de autoridad, y el intento de determinar los valores antagónicos de los héroes enfrentados en cada derivada de la actualidad. Véase en el siguiente párrafo la conexión entre valores, acciones y situación final deseada:

> Sin valores no hay héroe; sin valores compartidos, precisando más, no puede existir un personaje que permita la ejemplificación heroica. El héroe es siempre una propuesta, una encarnación de ideales. La condición de héroe, por tanto, proviene tanto de sus acciones como del valor que los demás le otorgan. Esto permite que la dimensión heroica varíe en cada situación histórica dependiendo de los valores imperantes. La sociedad engendra sus héroes a su imagen y semejanza o, para ser más exactos, conforme a la imagen idealizada que tiene de sí misma. Independientemente del grado de presencia real de las virtudes en una sociedad determinada, ésta debe tener un ideal, una meta hacia la que dirigirse o hacia la que podría dirigirse (Op. cit.).

Como generador de esos valores arquetípicos, el modelo griego de héroe homérico es comentado y ensayado en numerosos documentos. Todos ellos giran en torno a la trascendencia de la muerte y su ceremonial, vinculados con

las emociones experimentadas durante la batalla con el objeto de la persecución extrema de la gloria y del honor, sin una servidumbre expresa a otras misiones o fines impuestos (que no sobrevenidos, como los trabajos y aventuras de Odiseo) que sí presentará el héroe virgiliano. La metáfora del héroe que florece[270] para gloria de su tiempo, explica cómo cada héroe homérico es interpretado en el seno temporal de sus acciones a través de las manifestaciones culturales vinculadas a la épica, recompensa textual que lo glorifica. Ese **deseo de fama, de "ser cantado"** por acciones heroicas y no solo por vanidad, como Nerón, será uno de los pilares que obsesionen a los émulos reales de los héroes literarios, ya desde Alejandro y que, a su vez, pasan a ser ejemplos de otros héroes venideros a través de nueva literatura.

Por este motivo el heroísmo homérico se deposita en la romántica e indisciplinada (por **independiente** excepto en la imitación) **decisión** del guerrero que opera al estilo de un *freelancer*, con **objetivos propios** en cuanto a la consecución de gloria y honor. Formato caballeresco o clásico común, pero marcados fines propios. Con respecto a esta afirmación[271], ya Aquiles se presenta como un defensor de su propia campaña y de sus propios devengos en cuanto a honor y gloria se refiere, negándose a continuar con las estrategias asociativas emprendidas anteriormente en los casos en que su propio interés heroico no se manifieste en resultados superlativos. Es aquí donde aparece el poso literario de la excentricidad del héroe homérico, lo que le obliga a acciones grandiosas que pasarán, a pesar de esa búsqueda de la autonomía gloriosa, a la épica de un pueblo o de una civilización.

[270] El sentido de la palabra *hḗrōs* denotando un hecho estacional (Schein 1984: 69). La persecución de la gloria y el honor por parte del guerrero como un hecho cíclico perteneciente a la mentalidad circular, propia del relato oral prehistórico. Es lógico pensar cómo se establece en cada época un mecanismo derivado de esas fuentes clásicas que motive a muchos lectores, fundamentalmente ante el hecho estético de la muerte heroica, a seguir el ejemplo de los héroes homéricos. El filtrado y adaptación de este impulso es responsabilidad de la educación y las leyes en las sociedades modernas, si bien la publicidad y la propaganda rescatan elementos heroicos homéricos para sus fines específicos.

[271] Además de la negación ante Odiseo del código heroico homérico y del mismo combate, como rechazo heroico ante el deshonor por él recibido y marcando así el nivel heroico de su propia ambición (Silk 2004: 84).

En ese marco, la capacidad de la autoridad establecida para otorgar un estatus de nobleza vestida de tradición heroica se erige como un elemento uniformador de tendencias que eviten, en particular, la fragmentación de las acciones de modo que se unan en búsqueda de un efecto común. El caballero acabará perteneciendo a una orden y será sujeto de unos **votos**, que consistirán en un **cuadro fijo de valores** a los que el caballero se somete y que tenderán, por comunes, al universal que aquí se analiza.

3.1.3. Valores del héroe como modelos educativos y literarios

El impacto del héroe homérico en el receptor del ejemplo heroico es variado y se relaciona con el papel del héroe que se elige como modelo educativo. Es abordado por Platón en el *Crito* y el *Hipias mayor*. Se establece así que la imitación de los valores heroicos *per se* no se puede presuponer como una directriz deseable para el aprendizaje, sin un análisis de su utilidad o del reflejo de la educación en los valores tradicionales y en los criterios estéticos lógicos que Sócrates enuncia ante Hipias y que deberán determinar si merece la pena o no seguir ciertos ejemplos, analizados por Hobbs en cuanto a la pertinencia de ponderar al alza la educación para la buena elección antes que el modelo heroico sin filtros:

> *The issue of education is thus seen from the very beginning to centre on the question of who should do the educating, whose advice and example are really worth following* (Hobbs 2000: 187).

Swirski (2007) analiza este aspecto desde los trasvases de influencia entre modelos reales y ficticios. La imitación conveniente o no de los modelos literarios con o sin reflejo en la realidad histórica es, por tanto, una discusión que con respecto a los valores en ellos contenidos, se encuentra en multitud de textos. Se puede entender como hasta qué punto es ejemplo válido o no para una imitación heroica asociativa un personaje, y que esa elección imitativa no lleve, por impertinente, a caer en la locura del ridículo, máximo extremo alcanzado por Alonso Quijano en esa búsqueda de emular los valores heroicos filtrados por la caballería cortés.

Así, el héroe debe ser **genuino**, y así añadir a los valores de origen, su propio valor añadido de modo que pueda ser imitado por original. Esto último no invalida al que, por imitación, también alcanza cotas heroicas propias, pero sí desahucia a los que invocan, sin acciones heroicas, ser herederos de otros héroes, a su vez, extremo muy empleado en los nacionalismos dentro de la propaganda falaz *ad antiquitatem*. La imitación estéril de modelos homéricos, por lejanos y ajenos a la realidad como generadora de desengaños, como sucede con don Alonso Quijano, se suele considerar como una patología, en particular por destierro del emulador de lo homérico de lo verosímil y su aproximación al dominio de la locura.

Pero en el caso de don Quijote, el **carácter perseverante** del hidalgo en su desengaño, burla y derrota, es lo que en este caso hace un héroe de un loco[272]. Perseverante a lo largo de **la aventura** que plantea lo desconocido y de **los riesgos que no rehúye** (Emerson en Jantunen 2013: 30). Esta perseverancia, esta imitación compulsiva del modelo acaba, entonces, por ser heroica de por sí.

A lo largo de la historia, y con independencia del modelo heroico, de la tradición cultural y del contexto político y social, el esquema de proyección del héroe homérico, esto es, asociado a la generación de una acción heroica que le confiere la fama y que se plasma en un relato más o menos asociado con la epopeya[273] de un grupo social, se ha mantenido. Sin embargo, existe un periodo

[272] Si bien existe el tipo de héroe inmediato, que devenga su condición de un hecho aislado, como el tan criticado Riego galdosiano, el héroe literario necesita perseverar en el argumento para obtener sus pagos. El pago inmediato de la gesta gloriosa es un objeto literario que puede variar también con inmediatez en el devenir argumental, tópico del “mundo al revés”.

[273] En sentido más amplio que el del subgénero épico. Más allá de las epopeyas homéricas, semíticas, latinas (romanas), persas o árabes, u otras, se expone aquí el esquema de una nación como objeto de un juego en el que el héroe consigue lograr el pago en forma de libertad o salvación enfrentado con un poder natural (diluvios, otros guerreros hostiles, tiranías) o sobrenatural (la divinidad que los pone a prueba y tipos de oponentes pertenecientes a bestiarios de cada tradición, fundamentalmente gigantes). Desde Gilgamesh a Odiseo y hasta Roldán, los personajes de las epopeyas épicas se acercan al **límite del intervalo de lo posible**, lo que les confiere el carácter de superhombre o semidiós, aunque en muchos casos existirá una **vulnerabilidad legendaria** que difumina ese criterio de demarcación y que puede ser el centro de gravedad de los miedos del héroe.

significativo, asimilado al post-heroísmo y, fundamentalmente al falso heroísmo, definido como tal por Keegan, y es el periodo en el que se intenta positivar el estudio del héroe filtrado por el método científico. El dominio técnico-matemático del heroísmo[274] pasa entonces por el **reto o desprecio hacia elementos metafísicos**, lo que plantea la generación de una metafísica nueva y alterada y el planteamiento de que el poder destructivo que se apoya en la tecnología física sustituye al mismo dios como fuente de poder metafísico[275].

Con la llegada de los medios de comunicación de masas, el espectro del héroe como objeto de consumo masivo se dispara, aunque apoyado en los valores anteriormente subrayados. La literatura audiovisual en las sociedades complejas y más en las globales, produce héroes que, desde su asociación a la política de bloques, generan nuevos másteres de efectos tangibles para gobiernos, empresas u otros grupos de poder.

Así, se podría establecer una relación entre el "héroe del trabajo" en la URSS o los "héroes de la revolución" en Hispanoamérica con el "héroe americano" que se asocia a un estilo de vida supuestamente libre e independiente, aunque también asociado a un juego entre pares como parte de una guerra fría.

[274] Elementos que incluían los valores clásicos del héroe y que pasaban por el **reconocimiento público de sus símbolos heráldicos**, y así se produjo un diseño de héroes más propio de la industria armamentística que de la tradición heroica, aunque se imite esa simbología por razones de mercado propagandístico. Mediante la propaganda en todas sus formas literarias y artísticas, el héroe pasa a ser un elemento justificativo y contributivo a la expansión territorial y de mercados de las nuevas potencias. Aunque este héroe sea un ser humano existente, se le pasteriza y filtra para conveniencia del propagandista:

> *The true hero is born with, or acquires, real virtues, while the synthetic one is a composite of ideal attributes. In either case, the heroic image has considerable sway over public perception. Nevertheless, a hero is not always actually 'heroic' in appearance or stature, so designing heroes that conform to accepted models necessitates the creation of symbolic beings that are bigger and bolder than life* (Heller, 2002).

[275] Este desafío es muy común en las doctrinas o en las fábulas, por cuanto abundan enfrentamientos en los que el hombre reta a la divinidad de una u otra manera. Ícaro desafía los límites de la envolvente física del vuelo. Job interpela desafiante a su dios sobre el curso de los designios divinos, y así muchos más, en especial en la mitología griega. Siempre encierran una enseñanza moral, según los efectos de cada uno de los enfrentamientos.

Así se generaron varias epopeyas. El heroísmo se ha llevado desde los campos de batalla hasta la carrera espacial, en la que ser el primero o, simplemente sobrevivir, era sencillamente ponderable.

3.1.4. El héroe espacial. Actor actual real o actor literario

Se ha seleccionado la carrera espacial como última epopeya reconocible como tal. Se puede considerar un punto de inflexión del heroísmo homérico cuantificable a través de los textos que incorpora los valores planteados en el punto anterior y que cierra el ciclo tipológico expuesto, al aparecer un héroe individual e individualista que además regenera los primeros tipos heroicos, a través de los medios y de la percepción del público y de la aceptación del riesgo ante lo desconocido. También por cercanía, ya que es un tipo de héroe homérico de estética vigente que se ha conocido en la actualidad por la todavía validez de esa epopeya.

Véase cómo la epopeya espacial de la segunda mitad del siglo XX satisface gran parte de los hitos y fases presentes en la nota asociada[276] al esquema reproducido propuesto por Propp en cuanto que los héroes pioneros de las expediciones espaciales y su presentación al público a través fundamentalmente del formato textual audiovisual, satisfacen los factores del cuento fantástico y su sucesión temporal. Una vez que esta epopeya se lleva a la literatura o al cine, se introducen los ingredientes amorosos o justicieros necesarios para completar dicho esquema en su configuración multi-dominio.

Así, en la carrera espacial antagónica entre dos bloques se dan aquellos ingredientes del relato fantástico que adoptan, si se plantea su narración

[276] Se reproduce de nuevo (resumida) la función del héroe (en Propp 1987: 37-62) para su contraste con el efecto sociológico causado por la carrera espacial en las dos naciones que la protagonizaron, esto es, la URSS y los EEUU; amor noble, alejamiento, prohibición, transgresión de la prohibición, intento de obtener noticias, engaño a la víctima, carencia o fechoría que mueve al héroe al retorno, determinación de actuar por parte del héroe, partida del héroe, aparición de un objeto mágico, transporte del héroe por medios también mágicos, combate final, reconocimiento del héroe por su actitud o por una marca escondida, reparación del daño inicial y matrimonio, reino o algún tipo de pago. Véase la similitud con la epopeya de héroes modernos, como Flash Gordon.

convenientemente por los órganos de propaganda oficial, el perfil de epopeya homérica susceptible de imitación. En especial el viaje fantástico del héroe en una nave pseudo-mágica[277], la **determinación** de sus tripulantes **ante la adversidad** de **lo desconocido** y los pagos en **gloria**[278] (puramente homéricos pero aquí cuantificables) obtenidos al regreso.

La ordenación de lo heroico se produce ahora en un espacio común de cada grupo humano con un criterio de prestigio por lo general dirigido. La ponderación del héroe, el ranking de héroes populares, se establece según la percepción estética del grupo según una evaluación del *trend* de tópicos de popularidad en el sistema, y no según la acción-efecto ejecutada por el héroe en cuestión y aislada a fin de examinar cómo proceder a su cuantificación.

[277] Valga esta anécdota, referida por sus protagonistas al autor de esta tesis, que ilustra la sustitución de elementos metafísicos por técnico-fantásticos y referidos a la nave del héroe. En verano de 1937 un muchacho de trece años cruzó la frontera franco-española por Irún junto con su madre. Ambos eran refugiados que, desde Santander, fueron evacuados a Burdeos y se incorporaron a la España Nacional para reunirse con su familia en Segovia. Al niño lo obsequiaron con un cómic: *Flash Gordon*, en el que este héroe literario efectuaba un viaje fantástico a otro planeta. Su madre le reprendió por confundir fantasía con realidad y por seleccionar un héroe no adscrito a la moral cristiana y a los cánones de lo verosímil que en aquella España aún se desprendían de creencias vernáculas. Esta historia concluye en julio de 1969, al llegar el hombre a la luna. Se produjo entonces una nueva conversación entre madre e hijo en el que ella reconocía cómo semejante hazaña (acción) cambiaba su discurso, equiparable al encuentro entre realidad y fantasía que se produce a la llegada a Tenochtitlán de los hombres de Cortés y en palabras de Bernal Díaz del Castillo, que bautiza como realidad lo que contempla y nombra como elemento literario fantástico proveniente del *Amadís*. La llegada a la luna supuso entonces el último encuentro del hombre con un nuevo confín en la topología de lo posible. A esos extremos, sin embargo, había llegado antes la Literatura, como ilustra Bernal.

[278] En la película *The Right Stuff* (1983) cuyo título en español es *Elegidos para la gloria* y que se trata de la versión de la novela del mismo nombre (en inglés) de Tom Wolfe (1979), uno de los momentos clave de esta aproximación al heroísmo es la decepción de la esposa del astronauta Grissom cuando su cápsula se inunda de agua y, a consecuencia de la posible impericia de éste, no se reproducen los gloriosos desfiles en coche descubierto ni la felicitación pública del presidente al astronauta. La no-gloria de Grissom muestra el lado homérico de la campaña de prestigio que se acuñó para los programas Mercurio, Géminis y Apolo en los Estados Unidos. Es también notable el análisis que se lleva a cabo sobre la configuración interesada y propagandística del héroe, es decir, su transformación en literatura (audiovisual y periodística) para soportar el conjunto de la epopeya espacial de cada uno de los contendientes. El individualismo *freelancer* de alguno de los astronautas retratado en la obra citada se simboliza en la independencia de criterio de Jaeger o Shepard, o en la actitud de John Glenn al no autoriza que el Vicepresidente Lyndon Johnson se presente en su casa a “consolar” a su esposa ante las cámaras para que ésta no sea instrumentalizada y a fin de evitar su pánico ante los medios de comunicación.

Por lo anterior, el astronauta, al igual que ahora el deportista, se incorporó a las preferencias de su sociedad en cada contexto. A este respecto, véase cómo en los Estados Unidos el público muestra una u otra preferencia por cada uno de los héroes de la carrera espacial con independencia de la importancia de su logro, lo cual sólo se basa en percepciones mediáticas de fuentes literarias (se incide en la influencia de la obra de Tom Wolfe en la valoración que el gran público hace del corpus de héroes espaciales norteamericanos) y audiovisuales:

> *And yet, in a "Who is your space hero?" survey by the Space Foundation last year, Shepard only ranked ninth, tied with Buzz Aldrin and Gus Grissom. (Armstrong was first; Glenn fifth; Gagarin sixth). Last month in The Atlantic, Alan Jacobs pondered why "First American in space" didn't become a more lasting honor, and he pinned some of the blame on Tom Wolfe's classic, The Right Stuff, which contributed to "the idolization of Glenn and the (comparative) marginalization of Shepard"* (Thompson, 2011).

Véase, por tanto, cómo el héroe espacial literario supera al héroe espacial real en la percepción del hecho heroico, que, simplemente, no se pondera, cuando sería muy fácil hacerlo, en particular considerando numéricamente cada vuelo espacial en términos de distancia, dificultad, coste, demoras, experiencia acumulada o de variables independientes fuera del control explícito del astronauta o del centro de control, caso del Apolo XIII. Por tanto, aquí se advierte cómo el héroe espacial literario genera un nuevo tipo de heroísmo producto de la escritura de su hagiografía, más o menos inscrito en los valores de cada género, movimiento, generación o ideología, más próximo a los cánones literarios o de imagen que a la ponderación de las acciones y de los efectos del *factum* del héroe-actor del sistema en cuestión.

Es, una vez más, el resultado estético de un "querer ser", de la creación de un "súper yo" que anida en la potencial imitación del espectador. Es aquí quizá donde se establece el criterio de demarcación entre realidad y Literatura: la representatividad antropomórfica de una idea colectiva, un santoral de la acción:

> El héroe es, dice Joseph Campbell, una de las mil caras de Dios. El héroe, por tanto, no existe… como ser humano. El poder divino se multiplica en mil

> ayudantes delegados que, como las propias divinidades, son fundamentadores arquetípicos de un orden. Héroes míticos o culturales, creadores de leyes y normas y, por tanto, de vida social. Héroes trágicos o épicos, que reafirman con sus acciones el orden general y los papeles y estatutos personales y de grupo en la sociedad. Héroes literarios, nacidos en fases posteriores, de circunstancias muy variadas, que pueden corresponder incluso a seres con biografía real. Héroes humanos (pero aquí ya estamos utilizando la metáfora): personas que admiramos o reverenciamos, porque alcanzan la excelencia en su campo de actuación personal o pública. El héroe, en fin, no existe como tal, empíricamente; sólo representa, o nos representa (Beltrán 2000: 87).

De lo anterior se infiere que existen dos sistemas fundamentales en estrecha relación a la hora de cuantificar las acciones del héroe: el psicosocial sincrónico o diacrónico, que de manera ideal y para incorporarlos a la realidad social, analizaría los hechos heroicos de actores de ese sistema, y el literario, entendiendo éste en sentido amplio como el personaje de una acción dentro de un esquema narrativo en cualquier soporte, que puede integrar un héroe real re-masterizado a conveniencia del sistema literario aunque distorsione la realidad del héroe-actor del sistema social por necesidad genérica o textual de cualquier índole. Este maridaje entre realidad científica y ficción heroica es el que anida y refuerza la potencial imitación del astronauta en futuros personajes de ficción.

3.1.5. Ponderación del rasgo heroico

Si al héroe-actor al que una sociedad somete a un juicio contradictorio en el que se dilucida la pertinencia o no de una condecoración o premio como pago (por ejemplo, en el ámbito de la administración, en el científico, artístico o en el deportivo) se le considera en función de elementos cuantificables, como podrían ser las vidas salvadas, la marca deportiva, los discos vendidos, los días pasados en el espacio u otros que se puedan acreditar como factores de merecimiento más o menos numéricos, en el campo literario, por el contrario, hay un factor de distorsión que se sintetiza en la adaptación de los valores del héroe al tema, al argumento y a la peroración conveniente del discurso del redactor del texto, con

lo que el héroe-actor literario no ha llevado rigurosamente a cabo las mismas acciones que el héroe-actor del sistema social del que proviene[279].

En cualquier caso, la estrategia del héroe literario debe buscarse en la misma Literatura, y no en sus reflejos sociales, si se pretende formalizar la narración con cierta autonomía. Por este motivo esta tesis se ciñe al personaje literario desvinculado de ese mundo real y a los análisis que pueda llevar a cabo la Sociología. Se trata de evitar un quijotismo histórico en favor del quijotismo literario. En la Literatura, la valoración de un rasgo heroico formará parte de un elenco de reglas que permitan identificar una acción y la voluntad e intención que la sustentan como sublime en una escala de valores determinada, escala que se analiza en el siguiente punto al abordar cuáles son los rasgos distintivos y pertinentes, por típicamente heroicos, del héroe literario castellano.

Las opciones de ponderación dentro del etiquetado rasgo-emoción-regla-acción, se desarrollarán, desde el punto de vista de la metodología a seguir, a partir de vectores booleanos, ya que se considera imposible por abstracto, el ponderar cada rasgo según una relación de transitividad que no adultere el sentido de la acción. Si la acción es sublime de por sí, cualquier ponderación banalizaría ese carácter.

[279] Muchos textos definen cómo se reconocía el mérito heroico. Uno muy común era la aclamación después de la batalla, caso de los araucanos o de los macedonios, entre otros. Hoy se podría plantear cómo se elige a los héroes de masas que promocionan las corporaciones de la comunicación o los integrantes de academias u otras corporaciones administrativas cuyos miembros están vinculados a la política y, por tanto, al juego parlamentario, mediático y, cómo no, al presupuesto: el "Balón de oro" que entrega la revista *L' Equipe*, los premios cinematográficos o científicos concedidos por algunas naciones y otros pueden obviar valores más pronunciados o tradicionales que aquellos que son secundarios pero coincidentes con sus propios intereses de corporación, clase u otros. Esta situación se podría bautizar como la "paradoja de Owens", por la distancia que mantuvo el régimen nacionalsocialista con el atleta de color que fue *trending topic* deportivo, y por ese motivo y su contexto berlinés acabó simbolizando la igualdad racial ante el cronómetro. Sin embargo, la paradoja se extendió a su propio país, ya que Owens, que regresó a su trabajo como botones en el Waldorf Astoria en unos Estados Unidos en los que seguiría habiendo segregación racial durante al menos tres décadas más, admitió amargamente en sus memorias que su gesta heroica se diluyó en algunos casos en este apartheid que vivió en su propia tierra a causa del color de su piel.

3.2. EL HÉROE LITERARIO CASTELLANO

El héroe literario castellano abordado ahora como sub-categoría del héroe, aunque no bajo un único canon o prisma, ya que los diversos héroes literarios de la tradición textual castellana presentan a su vez una gran dispersión, desde el Cid del *Cantar* y otros héroes literarios propios de los romances y las crónicas hasta los héroes homérico-militares característicos de la expansión castellana por Italia y el Mediterráneo[280] y que pasaron también a la literatura, aunque existan constantes tópicas en su comportamiento.

3.2.1. La ausencia del héroe homérico en la literatura española actual

Antes de abordar la tipología más extendida de ese tipo de héroe con respecto a sus valores configurativos y a sus pagos deseados, se expone otra paradoja, que consiste en la desaparición del héroe literario homérico de la realidad circundante en la España actual, excepto quizá en el mundo del cómic, que no se analiza.

Este extremo supone un problema de partida, esto es, que el lector de esta tesis no perciba al objeto, al héroe literario castellano, como objeto sublime[281], sino que lo entienda como una quimera o como un ente de importancia menor.

---

[280] Es este corpus de héroes el que integra el *Quijote*, junto con los propios de las novelas de caballerías de la tradición española y francesa, fundamentalmente.

[281] En este punto ahonda Cabrero Fernández, en cuanto que la filosofía kantiana se basa no en objetos sublimes, sino en percepciones del objeto que sean elevadas a lo sublime por quien lo observa. A este respecto, el autor citado incorpora los conceptos que Emmanuel Kant acuña en la *Crítica del Juicio*, en cuanto que la consideración de algo como sublime (sin medida exterior posible, simplemente grande sin comparación) exige la renuncia a buscar fuera de ella ese término de comparación como medida que le convenga, sino solo dentro de ella (Kant en Cabrero Fernández 2012: 290). La consideración del héroe literario castellano de corte homérico desde el Cid a Alonso Quijano como elemento sublime, hace que las comparaciones presenten una atrofia que muchos no estarán dispuestos a aceptar culturalmente como premisa investigativa, en especial desde otras tradiciones. Véase el contraste en cuanto a apreciación heroica de un mismo actor en el siguiente fragmento:

> El romanticismo inglés y alemán, enamorados de la talla poética del Cid, subliman su figura; pero la incomprensión del jesuita catalán Masdeu extrema sus procedimientos hipercríticos hasta negar la existencia de Rodrigo Díaz de Vivar (Ballesteros Beretta 1929: 27).

Otras tesis, como la de Américo Castro, en el sentido de que esa tradición heroica esconde otro mundo de actividad que se camufla, por proscrito o expulsado de la sociedad, bajo el manto

Por tanto, la figura que se ha seleccionado en esta tesis como actor sujeto de la acción estratégica, será una figura del pasado y filtrada por diversas re-masterizaciones, de las que, en algunos casos, habrá que prescindir, caso de *Las mocedades* u otras presentaciones desviadas del héroe en el caso del Cid. Se comienza así por definir en qué intervalo temporal no será posible encontrar al héroe literario castellano, intervalo temporal en el que la literatura española aún se encuentra sumida[282].

El héroe homérico o tradicional que sobrevive a la Guerra Civil Española se diluye en la cinematografía y en la producción literaria del régimen para dejar ese recuerdo de lo heroico como imágenes platónicas dibujadas solo en la memoria colectiva (Cercàs en Ibáñez Elrich, 43) y en ausencia total de la divinidad, como una especie de hijos reflejos del desengaño[283].

formal de la novela picaresca como exhibición de desacuerdo y de las debilidades de la parafernalia nobiliaria en la sociedad española en general, podrían esgrimirse como elemento de comparación para devaluar al héroe homérico sublime. En este trabajo, sin embargo, sí se va a establecer un término de exigencia para la consideración al héroe como tal, y es la oferta de la vida propia como elemento de sustentación de su discurso y de su lucha en virtud de los pagos deseados. Así, Alonso Quijano acepta su destino en una playa de Barcelona, o ante el león, en su aventura del mismo nombre. Como el Cid cabalgando muerto, se constituyen así elementos literarios trascendentales que enlazan con el aspecto sublime de la tradición cristiana, como lo constituye el desafío de Cristo a la muerte. Permítase entonces afirmar que esta resurrección literaria del personaje es consecuencia de esa vinculación metafísica de aceptación de la muerte como liturgia propiamente española (véase la tesis de Uslar Pietri en *Las Nubes*), y que la aceptación del personaje por el principio de autoridad de las generaciones posteriores y por venir, es su resurrección y validación histórica (que aquí no se juzga) y literaria.

[282] Sumida en la ausencia de los héroes literarios y cinematográficos que sí caracteriza, por presencia, al mundo anglosajón, Durante el siglo XX desde esa órbita cultural se ha producido a James Bond y a los héroes espaciales o a los *cowboys* que ya se han analizado. Una curiosa sinergia entre los dos másteres del heroísmo literario y audiovisual norteamericano del siglo pasado lo constituyó el largometraje *Space Cowboys* (Clint Eastwood, 2000), que mezcla ambos estilos, *western* y ciencia-ficción para refundir y regenerar el heroísmo característico de la epopeya norteamericana.

[283] En cierto modo como víctimas colaterales de la tardía secularización de la metafísica española propugnada en la obra del mismo nombre (sin el gentilicio) por Weber, o del nihilismo según Heidegger, esto es, la negación de los entes de creación metafísica ante el conocimiento del mundo que nos proporciona la modernidad. Un cierto desengaño, la muerte del héroe como la "muerte de Dios" anunciada por Nietzsche. Bien se puede entender al héroe entonces como la satisfacción en el relato de una imagen metafísica de referencia necesaria, como una expresión antropomórfica del ideal de un grupo humano, que así lo acuerda y eleva al imaginario público. Esta reflexión refuerza las teorías de Weber sobre la sustitución de lo metafísico por lo político

La crisis del 98 implica una primera retirada forzada del héroe homérico español a sus cuarteles de invierno, aunque lo llame al rescate Ramón Menéndez Pidal que busca vértebras a España tras el Desastre:

> Reitera Menéndez Pidal, el Cid es un héroe español que combate por cierta idea nacional; nada más apartado de las inquietudes del Campeador que el espíritu local (Ballesteros Beretta 1930: 37).

O Menéndez Pelayo, que acuña la descriptiva de los valores cidianos bajo su tesis de que la historia que él cuente será parcial y, por ello, verdadera (en Cabrero 2013: 342). Pero entre esa regeneración, y la de Azorín y otros o, incluso en la exaltación nacional de posguerra, no se consigue unificar la interpretación heroica del personaje más allá del efecto causado por la adopción del sistema de instrucción pública, con acciones de enseñanza y adoctrinamiento de esa receta ideal, sin la presencia de un análisis maduro en lo histórico, lo militar[284], lo político y lo personal ausente de las pasiones nacionalistas o románticas. Así, cada intención política mezclada con la interpretación literaria, variará por presencia o ausencia la configuración de los héroes literarios a conveniencia, pero sin generar héroes homéricos de nuevo corte en la literatura española.

Los pagos derivados de la acción heroica y de las estrategias individualistas que sigue el héroe literario castellano en las obras que protagoniza, se eclipsan en el tiempo debido a la necesidad de satisfacer necesidades nacionales más

en el esquema de creencias, aunque en muchos casos esto último se lleve a cabo a través de la readaptación de estructuras de sustitución.

[284] En lo militar (real y no literario, en este caso) y desde la subordinación del héroe a la Edad Moderna y al modelo de estado que ésta crea, sí se han dado algunos casos de héroe homérico o, al menos, de héroes con aspiraciones homéricas. Bernardo de Gálvez demandó del rey la leyenda “Yo solo” para su heráldica como conde de Gálvez, remarcando la idea de que fue él, sin compañía y por decisión heroica propia, quien tomó la bahía de Pensacola. Fíjese el lector cómo estos héroes casi homéricos, sin embargo, no han pasado a los textos literarios o a la producción cinematográfica, quizá en virtud del periodo abierto por los enfrentamientos civiles, por la subordinación de la figura heroica al antropomorfismo político, idealizador de figuras en el XIX, como la Libertad o la Tradición o, quizá, por el cada vez mayor calado del discurso autocrítico como consecuencia de la fractura política, que llevará al no-heroísmo y al falso heroísmo como herramientas propias de falacias *ad hominem*, muy empleadas en la política destructiva de la España fracturada e inmersa en conflictos civiles.

inmediatas en lo filosófico ante los reveses políticos y militares, generando incluso necesidades de redefinición de lo heroico. En lo particular, los héroes y los santos herederos de las hagiografías convenientes que redactaron los modelos de comportamiento por imitación del cristiano en la baja Edad Media, y a pesar del impulso inspirador con el que algunos pretenden renovar la tradición, vuelven ahora hacia la fragilidad de las clases populares y al milagro doméstico de la novela galdosiana[285].

[285] Se produce lo que Romero Tobar (2003) asimila al triunfo de lo pequeño y miserable y, por ende, del derrotismo y de la autocrítica desde las glorias textuales pasadas a través de su análisis de los personajes o reflexiones en el estilo indirecto de la narración o en el ensayo de Valera, Galdós y Costa. La sociedad no libera al hombre. La miseria física y moral vive en el argumento narrativo de la mano de lo sórdido, sistema en el que solo cabe el héroe espiritual. Véase cómo el autor citado remarca ese sentimiento de erial heroico en el análisis de personajes de la novela de finales del XIX. Se parte desde el análisis del sustantivo "regeneración" y el consiguiente "problema nacional" que se detecta de mano del hastío que el desastre colonial, militar y político producen. Se continúa por las alegorías políticas y de sistema presentes en dicho corpus novelístico para llegar a un *ubi sunt* de los héroes representativos de las glorias pasadas, llamados o invocados con cierta amargura y escepticismo nacional en el que lo heroico homérico es inexistente. Véase desde varios pasajes de los *Episodios Nacionales* de la segunda serie y posteriores:

> Las circunstancias exteriores del argumento de varias novelas -las guerras carlistas- deparan al narrador la oportunidad de inquirir acerca de la constitución interna del país:
>
> > "Tanta iniquidad, injusticia tan cínica y desvergonzada me sublevaron. Pero ¿España es así y ha de ser siempre así? ¿Es en ella mentira la verdad, farsa la justicia y únicos resortes al favor o el cohecho? ¿Y sobre ese terreno, más bien charca cenagosa, se quiere fundar cosa tan grande como la paz?"
>
> o de profundizar en el concepto de la "intrahistoria" unamuniana:
>
> > "Apenas ha dejado rastro de sí, como no sea el descubierto con no poca diligencia por el que esto refiere; rastro apenas visible, apenas perceptible en el campo de la historia anónima, es decir, de aquella historia que podría y debería escribirse sin personajes, sin figuras célebres, con los solos elementos del protagonista elemental, que es el macizo y santo pueblo, la raza, el Fulano colectivo"
>
> De una selección de textos entresacados de esta tercera serie pudiera formarse una expresiva antología de temas regeneracionistas. Destacamos, a vía de ejemplo, un repertorio mínimo:
>
> Juicios desdeñosos sobre el sistema caciquil:
>
> > "Cierto que Mendizábal tuvo alguna idea grande, y que su ambición en vez de limitarse, como la de otros, a prolongar todo lo posible las maniobras caciquiles, picaba en los altos fines nacionales".
>
> Reclamación de orientaciones políticas prácticas y eficaces:

Pocos años después de las propuestas regeneracionistas sobre la necesidad de re-filtrar o simplemente de dejar atrás la idea del heroísmo, Ortega y Gasset vaticinó, dentro de la órbita de lo español, la ausencia de vida individual ante el advenimiento a la escena social de la masa como actor, añadiendo que cuando ésta hable en plaza pública no habrá protagonistas y solamente se escuchará al coro[286] (Ortega y Gasset 1997: 48). Esta introducción al no-heroísmo desde el no-individuo se produce como consecuencia de la rebelión y acceso de una masa que no albergará modelos individuales vinculados a hechos heroicos según referencias clásicas, masa que no retendrá memoria colectiva de errores puesto que la opción de la mayoría se podrá convenientemente considerar como infalible (Op. cit. 38) en la hiper-democracia (Op. cit. 58).

> "Ese sentimiento indefinido viene siendo la energía que mueve toda la máquina social y política; pero, ¡ay!, andaremos mal si no se traduce pronto en ideas, en hechos pacíficos, pues no vive un país con el solo alimento de entusiasmos y cantata"

> Pesimismo por la derrota desgranado en las novelas al hilo de los acontecimientos; en *Luchana*, refiriéndose a la primera guerra civil, escribe: "Desgraciada era España, pero tenía hombres". Esos hombres podían ser o los personajes ficticios simbolizadores del patriotismo químicamente puro -Santiago Ibero- o los personajes históricos transidos por una fiebre de generosa idealidad, como el Montes de Oca meditador, en su paseo nocturno por las calles de Vitoria, de un programa ortodoxamente regeneracionista:
>
> > "Y aunque la incisión de la cala galdosiana en los males nacionales se perfeccione y tome otros matices de complejidad en las dos series siguientes, queda como aportación indudable el retorno del escritor a la realidad que le circundaba. Recordemos, a este propósito, unas palabras de Casalduero: ""Es imprescindible aprehender el enlace de la generación del 98 con la visión galdosiana del mundo y de España. Así no perderemos el sentido de continuidad de la cultura española"".
>
> (Romero Tobar, 2003).

[286] Alusión a las *Poéticas* clásicas, en las que el coro era un elemento escénico determinado e influía en el espectador en cuanto contribuía a explicar el mito representado. ¿Algo así como la prensa en algunos casos? Al ser posible revisar el mito, que no se ciñe a una religión de libro inmutable y sí a un esquema dramático cambiante, el coro podría explicar el mito al público a capricho del autor. En las teocracias, por tanto, el coro lo constituyen los diferentes consejos espirituales que interpretan el texto único. En cuanto al mundo actual, la explicación de los mitos cotidianos e históricos queda en manos de los medios en gran medida, y, según A. Negri, en estos medios con el trasfondo de su estrategia e interés monetario (véase el texto en el cuerpo del trabajo) También podemos considerar que estamos en la era post-heroica porque la individualidad del héroe ha muerto, y el coro sólo desea héroes controlables. En cierto modo sucedió lo mismo en el siglo XI, cuando la Iglesia decide revalorizar a los santos ante la inaccesibilidad de que el hombre pueda ser como Cristo en su vida y acciones. De este modo se propugnan héroes más cercanos e imitables por los feligreses.

Así, según Ortega, todos ganan, puesto que el relato que se escribe de los hechos cuenta con un repertorio vital de lo heroico que se distribuye con criterio de equidad, suplantando al héroe individual o de minoría (Op. cit. 55) a consecuencia de una cierta conciencia de que la soberanía popular implica que el heroísmo también se distribuya entre los nuevos signatarios del contrato social[287].

Descifrando entonces lo propuesto por Ortega que escribe sobre el individualismo en la nación que bautizó como invertebrada, se puede afirmar que existe hoy en día un ajuste de lo heroico conducido por la nueva ordenación estructural del espectro político (en su acepción económica y territorial), y por ello la revalorización (cuando no sobrevaloración) del héroe local o regional y del héroe ideológico contrapuesto al español, a través de un nuevo lenguaje de auto-validación en lo heroico, lógico dentro de una sociedad regida ya por el capital, en particular tras la incorporación de la nueva nobleza propietaria producto de las desamortizaciones hasta la recapitalización de las élites regionales que se deriva del régimen autonómico:

> *The most complete figure of this world is presented from the monetary perspective. From here we can see a horizon of values and a machine of distribution, a mechanism of accumulation and a means of circulation, a power and a language (…) far from eliminating master narratives, actually produces and reproduces them (ideological master narratives[288] in particular) in order to validate and celebrate its own power* (M. Hardt y A. Negri 2000: 52).

[287] Del alegato orteguiano se infiere la consolidación del anti-heroísmo y del no-heroísmo en la órbita intelectual española, ya que el inicio de *La rebelión de las masas* comienza con sendos prólogos para franceses e ingleses. La única victoria sublime a la que el héroe puede optar, pues, se somete al criterio estético de la democracia, entendida como una aceptación de la masa al modo de la victoria deportiva de una selección, en la que tanto se emplea el plural asociativo. Por eso ya no será posible la abstracción heroica fuera de la estética del grupo y ello con independencia de las acciones. El héroe graciano se anticipa a esta evolución, en tanto que debe mantener un hálito de discreción y humildad para evitar que ese juicio social, ese apartheid inducido por alguna diferencia no soportable tanto para el poder demagógico de la información sesgada como para las falacias *ad hominem* y *ad nauseam* que el habla popular acuña de manera natural, afecte al acto heroico, cuyo sujeto tendrá que aprender a no compartir y a mantener oculto o en el olvido a fin de no ser objeto de exclusión.

[288] Es la readaptación del mito explicada por el coro, tal y como se propone. Un ejemplo es la virulenta reacción de Juan Marsé contra la película *El cónsul de Sodoma*, dirigida por Sigfrid

3.2.2. Del no-heroísmo regeneracionista al falso heroísmo autocrítico

Hasta este punto de la actualidad se ha seguido el camino que Keegan propone, y en particular el que se desprende del análisis del citado autor llevado a cabo por Hernandez Pacheco (2012). Así, esta validación de tipologías heroicas se ampara en intereses políticos, sociales o religiosos que son derivadas de las creencias anteriores, incluso a costa de perder o sustituir los rasgos del héroe como actor a fin de lograr el triunfo de una revolución nacional dotada de un carácter heroico a través de una figura antropomórfica ideal, como hace Martí, figura heroica nueva a la que despoja de los valores heroicos clásicos concretos para dotarla de nuevos valores novedosos, aunque el lenguaje heroico de corte evangélico e hiperbólico se mantenga. El héroe se diluye en una nación o en una clase social, como la *Libertad que guía al pueblo,* de Delacroix (1830) o la expresión de una heroica vorágine popular contra la tiranía, como si se tratase de un solo hombre, un pueblo heroico al modo homérico expresado en formato antropomórfico la mayoría de las veces.

Los héroes hispanos se oscurecen para dar paso al simbolismo (Oviedo y Pérez de Tudela 2007: 150) que, a su vez, generará nuevos héroes en cascada, como los genera también para el indigenismo otra imagen antropomórfica acuñada, en este caso, por Rubén Darío en su poema *A Colón*.

Véase en los siguientes versos cómo la cálida y virgen india es violentada por los ahora falsos héroes, como inicia Todorov (2003) su texto sobre la alteridad

Monleón. Marsé la considera una ofensa a la memoria del poeta. Con respecto a esta película se ha desatado una ola de opiniones encontradas sobre cómo era realmente Jaime Gil de Biedma (considerado en este caso como actor en un sistema complejo dramatizado en la pantalla) el poeta que marcó tendencia en la posguerra. Otros como Luis Antonio de Villena o Javier Alfaya defienden el retrato cinematográfico que resulta, pero la controversia sobre cómo era realmente el poeta está servida. ¿Se trata de un retrato a conveniencia de aquellos que quieren subrayar la bisexualidad y el comunismo de Gil de Biedma sobre otros rasgos de su personalidad, como parece afirmar Marsé? En ese caso, la película sería un hecho textual de *ideological master narrative,* y Gil de Biedma sería un actor de ese sistema complejo configurado a conveniencia para lograr determinados efectos en los espectadores del film. No solo los actores-personajes, también las acciones son objeto de master ideológico, como el bombardeo de Barcelona por el ejército *botifler* o borbónico en la Guerra de Sucesión. En algunos círculos regionales se obvian, por el oficialismo educativo y mediático y en virtud del master oficial, los varios bombardeos y el cerco y asalto del ejército *maulet* o austracista a la misma ciudad y en el mismo conflicto, entre 1704 y 1705.

en la Conquista, en la que la agresión compulsiva del conquistador cercena las opciones de interlocución del indio, o más gráficamente Colón, dibujado como falso héroe, en los siguientes versos:

> Desgraciado Almirante! Tu pobre América,
> tu india virgen y hermosa de sangre cálida,
> la perla de tus sueños, es una histérica
> de convulsivos nervios y frente pálida.
>
> (Rubén Darío en Oviedo y Pérez de Tudela 2007: 156)

La tendencia al no-heroísmo y al falso heroísmo en el espectro propio del héroe castellano y en particular del literario se asienta. Se incorpora entonces al héroe de la Conquista de manera plena a las tesis aristotélicas de Juan Ginés de Sepúlveda y a la justificación de la guerra contra el indio, lo que desde la autocrítica y del discurso de Las Casas, entre otros, contribuye a la edificación de un maquiavelismo cruel como signo exclusivo de identidad del héroe hispano del XVI y posterior.

Tras el más conocido alegato defensor de lo español (de su acción política) como agente estratégico, como es el *Diálogo de las cosas acaecidas en Roma*, de Alfonso de Valdés, no se identifica de manera abierta la imagen de lo español como agente heroico apoyado por una moral justificativa de sus acciones, de modo que el héroe es cada vez menos un actor relevante en los repartos de cada obra[289]. Las acciones heroicas del pasado se presentan en másteres literarios negativos[290], asociadas a la crudeza y crueldad de la guerra, herencia

[289] No solo el indigenismo ha asumido el relativismo de lo bueno y lo malo polarizado contra el actor español en la Conquista. El lugar común originado en la "leyenda negra" se asienta en la percepción actual de las acciones de aquellos actores en el sistema estratégico de la Conquista obviando las características del resto de actores circundantes. Un ejemplo es la canción ¡Ay, Tenochtitlán!, del grupo Seguridad social, en la que se atribuye el patrimonio de la sangre y la violencia al conquistador, con lo que se cercena cualquier consideración heroica de estos actores. Por el contrario, el azteca se presenta como un "buen salvaje" dedicado al cultivo e intercambio pacífico de maíz, extremo que sí aparece, ya desde la literatura de la conquista y la tradición narrativa de los padres dominicos para con otros pueblos del Caribe, en particular en la obra del padre Las Casas.

[290] Que edifican hoy este master de falso heroísmo desde un prisma diacrónico. Desde las causas de la hispanofobia experimentada en Italia (Alvar Ezquerra 1997: 8) derivada del comportamiento de los españoles (en especial de los catalano-aragoneses, según el autor) durante su dominio

de dos efectos también literarios, como fueron los textos críticos derivados de los conflictos de religión o los que la religión y las creencias elaboraron sobre los conflictos, en sentido amplio y dentro del tradicionalismo español, en los que se justificaron los medios empleados de manera compulsiva y desde los que no se produjo nunca una autocrítica rigurosa y sosegada desde la historiografía.

Esta aversión por lo propio da lugar a la inhibición de la estimación del héroe literario castellano, hasta el punto de que el Regeneracionismo quiera blindar la memoria colectiva de su potencial influencia perniciosa como efecto. Por este motivo, la aproximación que se debe hacer al actor heroico debe ser desde su tiempo, validando su esquema de valores y sus acciones en el sentido de sus efectos deseados, de modo que se ponderen desde su perspectiva y no desde la de la modernidad y desde sus nuevos iconos heroicos.

Retorno ahora al origen del modelo heroico castellano. Se repasa entonces, someramente, la cimentación conceptual y tópica que nutrirá al personaje a análisis en este estudio y así entender el patrón de acciones a estudio. Este es un ejercicio de integración de semántica de ayuda a la decisión (*DSS*) para el personaje imitador de valores ajenos (don Quijote) y en sí para el estudio de formalización del texto narrativo.

3.2.3. El *Cantar*, las crónicas y los romances

La topología del héroe homérico literario se puede considerar conectada y continua desde las primeras expresiones literarias en castellano hasta el ejercicio de crítica feroz hacia la influencia perniciosa de la imitación compulsiva

político en Nápoles y religioso en Roma, hasta la argumentación que se esgrimió en Flandes (Op. cit. 12) en búsqueda de un apoyo pan-protestante contra la corona de los Habsburgo durante la Guerra de los ochenta años. En particular se establece como referencia la producción literaria que comienza y se orienta con la *Apología* de Guillermo de Orange, que sienta las bases de una ofensiva desamortizadora y degradante de lo español. Esta campaña desmontará en el tiempo el imaginario heroico interno propio e, incluso, su plasmación literaria, y no solo por la acción crítica de esta literatura o de la propia y ya mentada, como la de Las Casas, sino por el propio agotamiento histórico y la deriva en conflictos civiles propia del desgobierno posterior a la invasión francesa y al heroísmo antropomórfico romántico que edificó iconos populares, como la Libertad, el Progreso o la Tradición como actores antagónicos.

de lo heroico que el *Quijote* supone, y eso teniendo en cuenta las convulsiones y crisis diversas que España y Castilla atraviesan durante ese dilatado periodo.

La acción literaria se expresa en efectos populares, ya que el producto literario necesita de su consumo para que dichos efectos se extiendan y generen o inspiren a su vez nuevas acciones por mimesis, en el seno de otras estrategias[291] que buscan efectos, a su vez y en el plano político, por lo general. Esa acción, consecuencia a su vez del efecto catártico, es la que permite establecer una cadena estratégica entre el texto literario y las acciones emprendidas por los lectores derivadas de las de sus héroes de ficción.

El héroe literario por excelencia producto de la Castilla medieval es un personaje real, Rodrigo Díaz, masterizado a través de casi un milenio por un *Cantar* y multitud de romances, crónicas y poemas[292]. Su impacto en el corpus heroico español ha sido grande, de modo que ese Regeneracionismo renovador a través de la eliminación del pasado, personifica en el cierre de su tumba (Costa y Maeztu) la superación de los anhelos nacionales que, en teoría, inhiben el progreso. La literatura del Cid es parte de la genética, no solo textual, sino que se podría afirmar que quizá de la huella biológica[293] en las creencias sobre "lo castellano":

[291] Esta imitación de lo heroico es empleada por la corona para dosificar el acceso a la caballería como estrategia estabilizadora o válvula de control de movimientos sociales diversos:

> La estrategia se había iniciado ya con la creación de una orden caballeresca nueva, con sus insignias propias y sus ordenanzas, la Orden de la Banda, que permitía extender a otros grupos sociales la honra que la caballería otorgaba y las obligaciones de fidelidad al rey y a la tierra que comportaba su posesión; no en vano*: "Esto hizo el rey porque los buenos çibdadanos que cobdiçiaban aver aquella vanda oviesen voluntad de hazer obras de cavallería"* (…) aumentaban el capital simbólico y proponía nuevos marcos para la ejecución de nuevos rituales en los que el rey aparecía a la cabeza del orden simbólico (Carrasco Manchado 2006: 538).

[292] Recopilación detallada de todo el corpus cidiano de las diversas tradiciones y de todo género en Ballesteros Beretta (1930: 26-29).

[293] Sin entrar en las metáforas descriptivas sobre el binomio que forman información y materia, al que se refieren los estudios de Bioquímica y en particular los ligados al evolucionismo. Pero no es especulativo pensar que una imagen transmitida de padres a hijos durante ya casi mil años ha supuesto una constante en la consecuente tradición guerrera castellana y española, que el refuerzo que se produce en cada generación por la cadena editorial supra-genérica que desde el primer manuscrito hasta los personajes cinematográficos del pasado siglo y que la tutela de la imagen guerrera de Rodrigo Díaz de Vivar ha sido uno de los factores culturales y de entorno

> Es precisamente este personaje, convertido ya en literatura (…) el que ha pervivido en la memoria colectiva (…) El pueblo hizo suyo al héroe y gustó de oír y de repetir el cantar que narraba las **sonadas victorias y las amargas derrotas** del infanzón castellano. Los juglares difundieron el cantar, los cronistas se hicieron eco de la historia y poetas anónimos multiplicaron el número de romances que tenían al Cid como protagonista indiscutible. Más de treinta romances de tema cidiano aparecen recogidos en la *Flor nueva de romances viejos* que Menéndez Pidal publicó en los años treinta (Medina Bocos-Montarelo 1991: 141).

Véase cómo en el devenir del héroe, en el párrafo anterior, se hace referencia expresa al entorno de asociación y competición al que el héroe se enfrenta, con lo que ya se infiere que es pertinente el estudio de este actor desde los juegos. Incluso se califica a las victorias como "sonadas" y a las derrotas como "amargas", lo que determina emociones básicas (por obvias) que sitúan al actor a nuestro lado, siendo éste el primer dato ponderable de un hipotético diagrama de actores en el análisis del sistema estratégico.

Algunos estudios sobre el heroísmo de los primeros personajes de los textos castellanos[294] se centran también en detectar tipologías en su comportamiento, o en negar o afirmar su carácter heroico, consecuencia de la popularización de

---

que, junto con el clima o la alimentación, ha contribuido a configurar la consciencia del hablante heredero de esa cultura en cuanto a preferencias estéticas. También, y en signo contrario, puede haber contribuido a su negación existencial, a través de la autocrítica producto del hastío histórico del conflicto civil o de las derrotas (también amargas) encadenadas. Esto último puede tratarse de una estrategia evolutiva de índole mixta e inherente a lo español.

[294] Existen múltiples tipologías del héroe castellano, tanto las derivadas de las crónicas como de los cantares y de los romances. Cada una de ellas según códigos culturales propios de la Reconquista y de su vertiginoso cambio de fronteras. Entiéndase, a partir de ahora, "héroe literario castellano" en el sentido homérico, esto es, en relación estrecha con la tradición heroica clásica. Otros textos exploran vertientes más particulares de los héroes castellanos, tales como acciones de venganza o potenciales fracasos en sus estrategias, algunas muy vinculadas a la importancia del linaje femenino y de la heroína castellana en esas coordenadas o a la figura del héroe literario fallido que pudiera tener un fin didáctico y una moraleja implícita:

> Respecto a los protagonistas (…) Garci Fernández puede ser catalogado como un héroe fallido (Bluestine 1983), al igual que Sancho II, pero sus faltas o errores son tan grandes que es difícil imaginárselo como personaje principal épico (…) Los héroes fallidos, de todas formas, pueden ser protagonistas (Vázquez 2005: 66).

los romances[295] y de la reinterpretación de lo que es heroico y lo que no, interpretación que varía con la Historia y con las variables diacrónicas que afecten a cada sistema.

3.2.4. Fuentes literarias de reglas y valores del caballero

Sin embargo, todos o casi todos los estudios consultados convergen en situar el punto de partida del heroísmo castellano, real y literario, en la figura de Rodrigo. De un modo más nítido, en el *Cantar* aparece el embrión de la configuración de valores del actor estratégico literario castellano en su categoría de héroe. Rodrigo encarna así, por la proporción de mimesis literaria y real de sus émulos futuros, un antecedente sólido en cuanto a su configuración como actor ideal para establecer relaciones y variables en el sistema literario[296] que, vinculado a las estrategias del héroe literario castellano, se formalice en este estudio para el héroe particular elegido.

Esta configuración del héroe se expresa en valores, admitidos por un criterio de autoridad trascendente en el tiempo. Valores a su vez que se integran de manera paralela en la producción legislativa castellana, que los asume desde la ficción o desde la crónica, más o menos cierta. Aunque datan de una época posterior en la que Castilla ya tiene una conciencia asentada como ente político y social, *Las siete partidas*[297] desarrollan ese elenco de virtudes prácticas, por deseables que,

[295] A este respecto es normal encontrar cómo al actor principal, esto es, al protagonista de un romance se le denomina "héroe" del mismo. En una de las recopilaciones, como es el *Romancero general o colección de romances castellanos*, de Agustín Durán (1851) se denomina "héroe del romance" a cada uno de los protagonistas, incluyendo en éstos a una miscelánea de moros, cristianos, nobles y plebeyos, pero fundamentalmente a nobles, como el Infante don Juan, don Alonso de Aragón u otros. Es este sentido medieval de la nobleza que se lleva en un plano más amplio a la hidalguía y a la limpieza de sangre, el que inhabilita la posibilidad de que el segmento de judíos, conversos, pícaros y demás trastienda moral según el criterio de la época, pueda acceder a la condición de héroe. En este sentido sería interesante estudiar el perfil del antagonista de cada héroe delimitado como tal en el Romancero, a fin de buscar también pautas en el antagonista.

[296] La toponimia refleja el impacto o huella del héroe en el sistema geográfico, aunque solo sea a nivel de léxico.

[297] Y en particular el título 21 de la partida segunda. En este capítulo, las leyes desarrollan el origen de la caballería en el sentido de causa formal y causa eficiente. En el mismo título, la ley cuarta desarrolla de manera explícita la morfología (recuérdese la referencia a los morfismos como concepto relacional) moral del caballero, enunciando en su título: "Cómo los caballeros

dentro del ejercicio de las armas o de la autoridad, deben caracterizar al caballero. El valor añadido de estas palabras testigo[298] refuerza aquellos valores de cada personaje literario que se adapten al perfil heroico en el que estarán inscritos.

Dentro de ese perfil heroico, la presencia de esos valores cuando se manifiesten en **grado sumo** y se vean implicados en acciones verbales trascendentes, en especial al pasar a las obras literarias de la época, completarán la configuración del actor. Los valores propios de Rodrigo, sin embargo y en exclusividad con respecto a otras epopeyas europeas, configuran un héroe más cercano, y no solo en la acción heroica de carácter cinético-bélico, esto es, en la fricción del combate, la más socorrida, sino también en el seno de escenas de carácter más íntimo. A este respecto, se reproducen las consecuencias que sobre la configuración heroica de Rodrigo se derivan de los estudios de Menéndez Pelayo:

> Por su parte, don Marcelino Menéndez Pelayo afirmaba, a propósito del protagonista del *Cantar*, que el *Poema del Cid* se distingue de sus semejantes por el ardiente sentido nacional que, sin estar expreso en ninguna parte, vivifica el conjunto, haciendo al héroe símbolo de su patria (...) Es de admirar el **temple moral**[299] del héroe, en quien se juntan los más nobles atributos del alma

deben tener, en sí, cuatro virtudes principales", concluyendo que son **la cordura, la fortaleza, la mesura y la justicia**. (Alfonso X 1992 [ca. 1265]: 197). En el desarrollo de este enunciado se establece, entonces, una correspondencia con la estructura ofensiva y defensiva de la espada, y del empleo en la ofensiva y defensiva de las cuatro virtudes que se refieren, caso claro de doble etiquetado.

[298] Entendiendo por "palabra testigo" la definición y matices aportados por Rebollo Torío (2002). Por esa relativa inmutabilidad estos valores, rescatados de la misma época y cuya reinterpretación no los puede deformar en exceso, son la referencia ideal para detectar patrones de objetivos y pagos deseados.

[299] "Hombre de entereza" en Gracián (2000: 118). El temple moral se puede interpretar por la integridad de criterio desde el respeto a los valores propios contra la varianza de la situación y de las estrategias circundantes, esto es, el mantenimiento de la estrategia propia en el largo plazo vinculada a los objetivos irrenunciables, al *core* doctrinal de cada actor. En el supuesto ideal de que cada actor adoptase una doctrina de comportamiento, el temple moral podría medirse o cuantificarse desde la medición de las desviaciones de ese texto doctrinal.

> castellana: la **gravedad**[300] en los propósitos y en los discursos, la familia y la noble llaneza, la cortesía ingenua y reposada, la grandeza sin énfasis, la imaginación más sólida que brillante, la **piedad más activa que contemplativa** (...), la **ternura conyugal más honda que expresiva**[301] (...) la **lealtad al monarca y la entereza para querellarse de su desafuero**". Sin embargo, de un poema épico dedicado a cantar y ensalzar las hazañas de un héroe, destinado a un público popular y de concepciones morales ingenuas, elaborado en una época poco dada a complejidades psicológicas y dominada por una concepción religiosa y moralista de la vida, no podemos esperar un retrato del Cid muy matizado (Mallorquí, 2001).

Esta redacción es un extraordinario punto de partida. La aproximación del otro gran teórico sobre el papel de Rodrigo, Menéndez Pidal, se analiza más desde la trascendencia política del nacimiento de Castilla y sus fricciones con los reinos colindantes, así como el impacto (efecto) que el héroe (Menéndez Pidal se refiere a Rodrigo en numerosas ocasiones como al "héroe", término que rescata Ballesteros Beretta en el texto citado) causa en el sistema feudal a análisis, en el que su papel como actor estratégico es indiscutible.

> Analiza las características del héroe. Paradoja de **moderación y violencia**: **cautela, desmaña**[302] y **altivez**; Rodrigo era "inhábil para la captación cortesana

[300] La gravedad entendida en el propósito y el discurso (en la narrativa propia) como la poca distancia entre la verbalización y la ejecución física de su estrategia, expresión certera del propósito inicial.

[301] Piedad y ternura más vinculadas a la ejecución física de actos píos o a la honesta e íntima expresión del sentimiento que a la verbalización estéril o estética.

[302] Véase cómo aparece el tópico desmaña-altivez, incorporado por Calderón en sus versos, en los que en la comedia *Para vencer amor, querer vencerle* (ca. 1650) emplea un juego de metonimias en cuanto que el pecho se constituye en adorno del vestido, y que desglosa Cervantes (2001: II, 340-345) en consejos que lustren alma y cuerpo de modo que Sancho componga adecuadamente actitud y apariencia. Desmaña y altivez en ambos textos en cuanto que los dos autores aluden a la conquista de la nobleza por el ejercicio de las armas, hecho que se desprende de los ascensos nobiliarios contemplados en los fueros. El orgullo que se desprende de las duras condiciones de la campaña combinado con reglas de policía de vestuario, está presente en toda la colección normativa de ordenanzas militares (se inicia con la Ley 18 de las *Partidas* (1992: 201), que elabora las normas de uniformidad que deben seguir los caballeros), hasta las actuales ordenanzas militares del año 2009 (por Real Decreto Nº 96, de 6 de febrero del mismo año) en su Artículo 52, que desarrolla normas de policía y comportamientos externos, combinando también la actitud del individuo en cuanto a formas de cortesía y percepción de su comportamiento y apariencia física en lo referente al empleo del uniforme. En la Literatura, se encuentran innumerables referencias a la rudeza del combate en contraste con la entereza del caballero. La *Elegía Segunda* de Garcilaso como ejemplo de este extremo, o el

> de voluntades"; tradición y renovación; "nunca, sin embargo, aparece como un siervo de la tradición. Su obra fue hondamente innovadora[303]; en **combatir siempre el tradicionalismo leonés**; en apartarse de las prácticas militares corrientes entre españoles y borgoñones, para superar la nueva táctica almorávide; en **reformar** el clero nacional, y hasta en **revolucionar los usos épico-heroicos**. **Justiciero**; no "un forajido sin ley" (Ballesteros Beretta 1930: 37).

Existen catálogos de virtudes imputadas a Rodrigo más ligadas a un modelo general de líder militar en el mundo literario feudal que se dio en la realidad que al modelo fantástico del resto de gestas y romances, del que se desliga. Aquí cabría encontrar, más que otra característica del héroe literario castellano, una resolución a la dicotomía realidad-fantasía, ya que en casos como el del *Poema de Fernán González*, las referencias a las mesnadas celestiales y a la vinculación del Conde con lo divino, suponen la clave del éxito. Pero estas virtudes delegadas al héroe por la divinidad, no ilustran una estrategia independiente, sino la expresión de la voluntad divina. Mientras, Rodrigo se vuelve a presentar humano y poseedor de un amplio espectro de valores y virtudes:

> Por lo demás, es bien sabido que el Cid se polariza hacia valores y virtudes que van más allá del ámbito militar o guerrero, como la **mesura**, en la que hoy tanto se insiste, con su correlato de *sapientia* (y no sólo de *fortitudo*) según cabe advertir en su meditado enfrentamiento final con los infantes de Carrión (Bermejo Cabrero 2009: 38).

alegato de don Quijote contra la pobreza al soltarse unos puntos de una de sus medias (Cervantes Saavedra 2007: II, 353-354) como ilustración de la desmaña que las estrecheces del ejercicio de las armas imponen.

[303] Esta última edición de las Reales Ordenanzas (2009) incorpora, en sus Artículos 25 y 118, referencias a la innovación como llave de la evolución de la carrera militar en un entorno internacional global y complejo y que concluya (de manera tácita) con el exceso de vínculos con el pasado que ha sido interpretado de manera tópica como el último eslabón del estamento militar con anteriores implicaciones en política a través de asonadas, golpes de fuerza, intrigas u otras formas de acción política ajenas a las contempladas por el marco normativo vigente en la actualidad. La exaltación del pasado heroico se atribuye como una de las características románticas o platónicas de exaltación ideal de una Edad de Oro como forma pura que se emplea al final, desde la estética, como objeto político.

Más allá de su propia epopeya militar, se encuentran virtudes y valores integrales en lo familiar y cotidiano:

> El poeta quiere que veamos la **pericia jurídica** del Cid y su retórica forense como facetas de su carácter épico; el Cid es guerrero y general, pero en este nuevo tipo de épica, las **virtudes cívicas y familiares** importan tanto como las militares, y el poeta quiere enriquecer de este modo el carácter ejemplar del héroe (Op. cit. 34).

Justicia en concepto y ejecución, innovación en los usos, humildad expresada en la no-ostentación, denso mundo afectivo en la esfera familiar en la que se halla la dama y una parcela política propia en cuanto a la expresión de su orgullo son rasgos que emergen inicialmente de este análisis.

3.2.5. Agregación de valores de otras tradiciones o géneros

El héroe castellano se diferencia así de otros héroes épicos. Si bien comparte los valores guerreros que se hacen necesarios en un sistema inestable y se van incorporando las características del mundo artúrico y las amatorias propias del amor cortés, como en el *Amadís*, (González y Miaja de la Peña 2005: 244) el mundo fronterizo e intercultural que le caracteriza hace que los valores y la configuración posterior difieran. En todos los casos, el estereotipo de los valores heroicos del caballero trascenderá a su época (ibídem) y se convertirán en testigo de otras, una vez más, testigo en el sentido de inmutables en la conciencia social.

La influencia desde otras tradiciones es amplia, en particular en el otoño del actor heroico homérico y cuando la imprenta hace más cercanos los textos a sus lectores. Algunos textos se vieron enriquecidos transversalmente por otras tradiciones y géneros:

> Es verdad que el *Passo honroso* está dentro del ámbito de la tradición caballeresca, pero es, igualmente, un testimonio de índole histórico y legal cuyos vínculos con lo literario quedan aún borrosos. Por mencionar otro ejemplo, es importante detenerse en *El libro del caballero Zifar*, cuya descripción genérica ya

> ha recibido la atención de la crítica. Si bien en esta obra hay actividades de la caballería y también aventuras, es igualmente posible hallar en ella importantes vínculos con otros géneros de la literatura medieval hispánica: la cuentística, los sermones, los espejos de príncipes y la hagiografía, entre otras fuentes (González y Miaja de la Peña 2005: 60).

Las peculiaridades en el caso de lo español vendrán dadas también por factores geográficos o fronterizos, como se vio al plantear cómo el esquema estratégico dominante propuesto por don Juan Manuel en *El Conde Lucanor* adoptaba formulas narrativas de múltiples tradiciones. Estas peculiaridades determinan valores que devengan en la capacidad de adaptación al medio y en la iniciativa resolutiva en **situaciones de aislamiento**, asalto, sitio o dificultad[304], muy elaborada en la narrativa de la conquista, en particular en los *Naufragios*, en la *Verdadera Historia de la conquista de la Nueva España* y otros. Aparece aquí una de las contaminaciones más deliciosas del heroísmo literario castellano: lo "real maravilloso" llevado al límite de la supervivencia, como en el "milagro de Empel" y muchos otros hechos. Esta es una de las razones literarias que plantean la confusión en el *Quijote*, y no solo la derivada de la locura o la ignorancia, sino la de la propia tradición textual, que lleva no solo al hidalgo sino a otros personajes a confundir fantasía con realidad, aunque en algunos casos solamente sea a nivel estético o de cortesía.

Entre las características más comunes en ambos mundos, real y literario, está lo que en la obra citada en el párrafo anterior refiere como "presencia de aventura" lo que dentro de un mundo perfecto en el que lo maravilloso era posible, uno de los valores determinantes era, precisamente, el de la **aceptación**[305] sin dilaciones ni titubeos, **de esa incertidumbre** (2005: 59), caso de la aventura del *Caballero del Lago*, en el original y en su emulación quijotesca a lo largo de

[304] Lo que incide en una de las características, uno de los valores fundamentales del héroe homérico: su **individualismo.**

[305] Incluido como universal del heroísmo homérico con anterioridad.

múltiples e inverosímiles, por fantásticos, cambios de fortuna y de escenarios (Cervantes Saavedra 2001: I, 639-641).

Ese afán de aventura[306], de la mano de la avidez narrativa del Medievo, sitúa al héroe como sujeto de una acción sin límites, acción en la que el concurso de los valores caballerescos clásicos del guerrero era necesario para el **efecto deseado**, esto es, **la victoria sobre el antagonista mediante la derrota del mal, del infiel, del envidioso, del competidor o del intrigante, la consecución del amor de la dama tras la superación del desdén o de los celos y el culto superlativo a la mujer** (Aurevilly en Maeztu 1972: 56)**, el ascenso social, el acceso a la posteridad u otros (pagos tópicos)**.

Todos esos efectos, resumen de los marcados en párrafos anteriores, necesitan también del concurso de la **figura de autoridad**[307] que, en el caso castellano de esa vida fronteriza sujeta al azar, a las escaramuzas y a continuas inseguridades, ese vacío de poder demanda.

Es aquí donde la presencia de la regla se extiende, al introducirse la variable jurídica, la referencia al fuero, al linaje como sistema de aforamiento ante esos pagos, esto es, a los derivados del amor, del matrimonio entre iguales o no, de las relaciones laborales y comerciales, de los sistemas de pago y otros. La dualidad fantasía-realidad hace que un hidalgo de la baja nobleza asuma reglas

[306] Se pueden citar textos paradigmáticos ya en el XVI que reúnen ese perfil de aventura continua, en un esquema similar, como los que mantienen el *Persiles*, la *Selva de aventuras* u otras novelas bizantinas que combinan desamor, viaje, prisión, separaciones y encuentros. La historia de Ozmín y Daraja inscrita en el *Guzmán de Alfarache*, o la de Ana Félix en el Quijote, reúnen también los ingredientes de aventura plena en fronteras más dilatadas que las de la primera Reconquista. Todas ellas alimentadas por los mitos que filtraron la epopeya de Odiseo, ahora con otras Penélopes y Circes, nuevas imágenes cristianizadas de la paciencia o la tentación y con reencuentros con la fe, conversiones y otros elementos de la liturgia literaria católica.

[307] En este principio basa don Quijote la esencia de su condición de caballero, ya que apela a la justicia y a la protección de los intereses de los menesterosos, y ya desde la primera aventura, en la que, como testigo del abuso violento del labrador con Andrés, el muchacho que exigía su salario, el hidalgo sentencia cómo Juan Haldudo debe abonar a su peón los setenta y tres reales adeudados. Sigue un esquema de acción (invoca la Ley de la caballería e intimida al agresor) y efecto (el agresor desata al muchacho y don Quijote se congratula por haber deshecho un entuerto) con independencia del devenir que, en su locura, no puede controlar, pues bien es sabido que el labrador no abonará su deuda (Cervantes Saavedra 2001, I, 136-140).

de un estamento superior para consagrar su gloria, creyendo, como otros hicieron, que todo es posible.

3.2.6. Valores diversos, reglas diversas para linajes diversos

En cuanto a los valores que son propios del héroe castellano, objeto a estudio como actor de un sistema literario, se evalúan ahora a través de la escala de linajes propia de la literatura de la sociedad feudal en la que este actor-héroe se consolida[308]. Se relaciona así la presencia de aventura (y del relato real o ficticio de la aventura misma, en particular si albergaba componentes competitivos) con la posibilidad de ascenso social[309] que vendrá de mano de la **fama**.

Téngase en cuenta que no existe, en este tipo de actor, una relación biunívoca entre príncipe en linaje y héroe, es más, se encuentran múltiples y sucesivas referencias en obras diversas a que las virtudes de un corazón gentil no tienen

[308] El **corazón gentil** como prenda de nobleza más allá del linaje es un valor del héroe castellano. En los epítetos del Cid, o en el discurso de los linajes de don Quijote (Cervantes Saavedra 2007: I, 213) se advierte cómo es posible o, mejor dicho, cómo el esfuerzo devenga ascenso social al prevenir las *Partidas* la adquisición de linaje por matrimonio, ya que no se autoriza el matrimonio de mujer noble con villano, pero sí al contrario como expone el alegato de Dorotea a Fernando (Allen en comentario a Cervantes Saavedra 2007: I, 502) que además antepone virtud a linaje. A este respecto, un ejemplo claro y que marca el final del espacio temporal en el que se tipifican conductas heroicas vinculadas a la conquista en estrecha vinculación con la producción literaria, es el siguiente fragmento, referido a la preparación de la conquista de Nuevo México por Juan de Oñate, en un escenario en el que los textos referidos a las glorias pasadas todavía estimulaban a los conquistadores del XVI tardío:

> Reclutarlos no fue sencillo, pues después de las grandes expediciones españolas de la primera mitad del siglo, quedaban ya pocos aventureros en México (…) Oñate decidió buscar a los que eran como él, criollos y mestizos ambiciosos, muchos de los cuales anhelaban, aún más que la riqueza, la promoción social que les supondría el título de hidalgos y entrar así en los círculos de descendientes de los primeros conquistadores (Martínez Laínez y Canales Torres 2009:112).

[309] Se hizo frecuente en la Conquista contrastar versiones confusas sobre hechos de valor en combate a partir del cruce de testimonios, para evitar excesivo celo a la hora de cantar hazañas propias en la búsqueda de ese mismo ascenso social:

> Era común costumbre, entre estos soldados, como lo es en todas las guerras del mundo, volver a referir delante del general y de los demás capitanes los trances más notables que en las batallas habían pasado. Y muchas veces, cuando lo que contaba algún capitán o soldado era muy hazañoso y difícil de creer, lo iban a ver los que lo habían oído, por certificarse del hecho por vista de ojos (Inca Garcilaso 2012: 19-20).

por qué correr parejas con la nobleza de sangre, tema central o periférico de muchos textos narrativos o teatrales. La aseveración de ese linaje y sus derechos ante los cambios espurios dotan al infanzón, al caballero o, simplemente al aforado de una villa, de derechos que debe hacer valer en ese sistema quebradizo.

Por otra parte, los espejos de príncipes[310] son modelos en general inspirados por la invocación a una autoridad de hados favorables y de un pasado heroico y dorado a imitar. Incluyen elementos de comportamiento necesarios para la victoria moral y física del monarca primero y del individuo después, esto es, siempre cercano, como subgénero didáctico o doctrinal, al ejercicio del liderazgo moral, político y militar salpicado de hechos notables.

La tradición castellana establece pautas claras para el ejercicio del poder, y lo relaciona de principio con la ya subrayada administración de justicia y la fiscalidad[311] que se desprenden del tipo de señorío ejercido por el monarca. La

[310] El saber como patrimonio del líder guerrero era un atributo común, cuna de los numerosos "espejos de príncipes" que introducen la figura del héroe en formato ejecutivo de unos u otros valores y que dieron lugar a numerosos tratados didácticos en el ámbito de la baja Edad Media con la educación escolástica del príncipe como telón de fondo. Ya desde el *Liber Iudicium* promulgado en el año 654 se define la **verdad** como una de las cualidades del "buen rey", y a la verdad se llega a través del conocimiento por la educación, según apuntan en su obra sobre este género Adeline Rucquoi y Hugo O Bizzarri (2005), con lo que el aspecto didáctico de estos textos es obvio. Uno de los "espejos" más señalados es el que protagonizan en el *Libro de Aleixandre* el maestro Aristóteles y el alumno Alejandro Magno, escrito para fundamentar los futuros aciertos de un monarca en la configuración medieval que se estimaba ideal. A este respecto, señala Francisco Marcos Marín los términos de alineación del ideal heroico alejandrino con el monárquico de la realeza castellana a inicios del siglo XIII:

> El interés de los redactores reales por la figura del macedonio puede ponerse en relación con la construcción del concepto cristiano del poder real. No olvidemos que la culminación de los tiempos será la llegada de Cristo Rey, y que se establece una línea que va hasta Él desde todos los monarcas. Si Alejandro es un modelo de realeza se debe, es la explicación consecuente, a la ayuda continua de la Divinidad (Marcos Marín en estudio y edición del *Libro de Aleixandre*, 2000).

Los elementos de concepción del mundo de la época, la aplicación viajera que el mismo Alejandro hará del conocimiento adquirido y los ingredientes de la tradición árabe, fusionados a partir del reinado de Alfonso X y que aparecen continuamente en estos textos, harán del saber una herramienta de dominio a estructurar mediante este tipo de textos, que se prodigarán con posterioridad junto con multitud de guías de conducta religiosa, orientadas al cultivo de la virtud moral y coincidentes con los anteriores en la tradición cristiana en los planos personal y político, con las consabidas desviaciones (aristotélicas, por otra parte) de Maquiavelo y otros autores.

[311] Con respecto a esta configuración del señorío en términos de variables económicas y sociales, escribe Carlos Estepa Díez, quien a su vez se remonta al *Fuero Viejo de Castilla*, que

organización política y social plasmada en rentas y posesiones, herencia feudal de la Reconquista por cuanto se organizaban en virtud del avance de las campañas militares y de la nueva adquisición de tierras y vasallos, cuantifican la intensidad de los vínculos entre la monarquía, la nobleza y la Iglesia.

Esa interacción normativa con bienes y leyes se someterá a varios formatos didácticos que ilustren el comportamiento del líder guerrero con responsabilidad política.

Sin embargo, a la hora de configurar el actor heroico a examen y determinar su situación en el sistema, se debe elegir dónde colocarlo con respecto a la organización política de éste[312]. Se ha analizado cómo la mayoría de los héroes literarios castellanos se manifiestan en el mutante mundo de la Reconquista y posterior expansión. Con independencia de su condición de infanzones, condes o reyes, su situación es frágil e impredecible, con lo que la configuración de Alejandro[313] como monarca conocedor de la sabiduría escolástica en el *Libro de*

---

refleja cuáles son los atributos reales (como sujeto de señorío) en exclusiva, competencias que definen la acción del monarca en el ámbito de la Edad Media:

> *Estas quatro cosas son naturales al señorio del Rey, que non las debe dar a ningundome, nin las partir de si, ca pertenescen a el por razon del señorio natural: Justicia, Moneda, Fonsadera, è suos yantares* (*Fuero viejo de Castilla*. Jordán de Asso y Manuel de Rodríguez en Estepa Díez 2007: 81-82).

[312] Se parte de la premisa de que el héroe castellano carece de una estructura política que sustente acciones de gobierno más allá de los vínculos de vasallaje que sí son constantes en los héroes populares desde el Cid hasta los héroes por imitación de don Quijote, tanto los provenientes de la realidad histórica como de la locura y fantasía del hidalgo. Para don Quijote, el modelo es estético en mezcla de fantasía y realidad, con lo que las virtudes de buen gobernante son intrínsecas a su bonhomía más que a sus modelos de imitación. Véase en el *Quijote* cómo su protagonista mezcla el *Romancero*, el ciclo artúrico, las novelas de caballerías herederas de la épica francesa y la épica española en un intento de revalorizar la verdad subyacente en la caballería desde la estética de las acciones fantásticas de su corpus literario (en cervantes Saavedra 2001: I, 635-637). Por este motivo, el estudio de las estrategias del héroe literario castellano se deslindarán de los valores asociables al príncipe en el gobierno de un sistema político complejo, para llevarlas al contexto del azar y la incertidumbre en presencia de aventuras y en el dominio de la locura:

> Advertid, hermano Sancho, que esta aventura, y las a ésta semejantes, no son aventuras de ínsulas, sino de encrucijadas, en las cuales no se gana otra cosa que sacar rota la cabeza o una oreja menos (Cervantes Saavedra 2001: I, 185).

[313] Detallada y precisa, tras la invocación a la sabiduría escolástica y a la Lógica como ciencia instrumental en la pugna estratégica que el mismo Alejandro reconoce (en Marcos Marín en estudio y edición del *Libro de Aleixandre* 2000: estrofas 33-49), el esquema conversacional continúa con los consejos de Aristóteles al príncipe, que se resumen en: solicitar consejo,

Aleixandre, no alterna con el héroe castellano de comienzos, y mucho menos los sujetos estratégicos creados Maquiavelo, Erasmo o Castiglione, mucho más afectos a contextos cortesanos marcados por aparatajes jurídicos y económicos más desarrollados que los de la Castilla medieval.

El consejo al príncipe o al líder se presenta, sin embargo, en otros formatos menos elevados, más accesibles en tanto que aun invocando a Alejandro como referente en cuanto a valores heroicos[314] no necesariamente principescos a partir de la obra de Gracián.

Además, en muchos casos se alterna, para un mismo sujeto, entre el comportamiento que parte de la emoción[315] y el que se compone razonado o

prevención con las malas mujeres y las malas alianzas, impartir o administrar justicia ajeno a las pasiones, mostrar cercanía con los subordinados, ser liberal, decidido, animoso y optimista en el combate, huidizo de la infamia y ejemplar, hábil, esforzado y decidido en el combate. Concluye esta enumeración con la inmortalidad (por fama) que le otorgará el canto a sus hazañas (Op. cit. tetrástrofos monorrimos 52-85). Nótese cómo sería relativamente asequible el interpretar las estrategias incluidas en el *Libro de Aleixandre*, por cuanto cada una de las propuestas se adjetiva mediante el uso de adverbios y cada consejo (en la conversación didáctica entre alumno y maestro) o cada acción se adjetivan también a menudo, calificándolos. También se emplean nombres de semántica opuesta. Antónimos como vida, muerte, victoria o derrota que permitirían una sencilla ponderación positiva y negativa, aunque al plantear la dominancia estratégica de una manera tan explícita, las matrices de pagos arrojarían resultados simples y obvios en los juegos de suma cero que se ciñen, fundamentalmente, a la victoria en el combate y a la reputación del príncipe.

[314] En la dedicatoria a Méndez de Haro, según apunta Emilio Blanco en su edición del *Oráculo*, (2000: 94) se relaciona al macedonio con el "varón de prendas", que en este caso no tiene porqué ser testa coronada. El mejor ejemplo de texto didáctico con aplicación inmediata al liderazgo político que comprende estrategias de administración de justicia así como de decisión ante una miscelánea de adversidades que se puedan plantear al gobernante, son los ejemplos que don Quijote desgrana ante Sancho en vísperas de la toma de posesión de la ínsula por parte del escudero (Cervantes Saavedra 2007, II, 340-342). Estos son: **sabiduría, humildad** (contra la vanidad y la soberbia), **virtud en los hechos**, **instrucción** y educación, **evitación de la discrecionalidad y del arbitrio**, **equilibrio** entre compasión y rigor en la administración de justicia, afinidad por la **verdad** y la **razón** en perjuicio de la emoción en el dictamen y **misericordia, piedad y clemencia** como resultado de la empatía.

[315] Gran parte de la literatura castellana de la Baja Edad Media se centra en temas y tópicos emotivos, lejos de la didáctica moral que los espejos de príncipes representan. Véase a este respecto, por ejemplo, la *Crónica del Rey D. Enrique el Quarto* (en su edición de 1807), en el que ambos temas, venganza y envidia, aparecen con profusión, así como en infinidad de coplas de la época reproducidas en la misma compilación. La venganza ejecutada o demandada, la traición, el augurio, el engaño amoroso y muchos otros, son la trastienda de las virtudes que el príncipe o caballero deben mostrar, aunque en muchos casos esas virtudes son las que dan satisfacción a las anteriores figuras. Ese esquema de agravio-demanda de satisfacción, restauración del honor, bálsamo curativo de afrentas e injusticias, es una forma más de

afecto a la mesura, virtud afecta a Rodrigo de manera explícita en el *Cantar*, por cuanto se indica en numerosas ocasiones que el héroe era de hablar "mesurado".

Esta última y, por extensión, todas las virtudes del héroe homérico castellano, que es **independiente, templado moralmente, piadoso y tierno en familia, rudo y altivo en el combate. En definitiva, leal a su señor pero celoso de sus derechos, sus fueros y de la amenaza cierta del deshonor, del infundio y de la saña de sus competidores**, se dan por oposición a los que buscan su derrota.

Aparecen así los tópicos más acumulados en la literatura heroica y caballeresca, tópicos *trending* que permitirán, una vez definidos como parte fundamental de la morfología del actor estratégico a estudio, determinar cuáles son sus pautas de aparición, cuantificar su refuerzo emotivo y evaluar así la jerarquía de preferencias en los pagos a los que opta en la unidad textual que se pretende formalizar según la exégesis estratégica propuesta en esta tesis.

administración de justicia que el caballero, en ese escenario de incertidumbre, se arroga y que sienta las bases de las estrategias textuales de futuras literaturas.

4. METODOLOGÍA DE ANÁLISIS

Ciencia es aquello sobre lo cual cabe siempre discusión
José Ortega y Gasset

Se aborda ahora el análisis del personaje de un texto literario narrativo desde la **teoría de la complejidad**. Se sitúa al personaje como elemento de un sistema complejo, que se pretende formalizar como texto según las estrategias que ejecuta. Esta teoría plantea de forma coincidente con las observaciones de Swirski sobre pautas en la estructura profunda de las narraciones, **la opción de aplicar algoritmos,** a fin de simplificar el sistema y adquirir una perspectiva más lineal para resolver o entender mejor los potenciales problemas de coherencia mediante la aplicación de **algoritmos adecuados** a cada situación científica.

La obtención de un algoritmo, o conjunto ordenado y finito de operaciones que permite hallar la solución de un problema (*DRAE*), plantea limitaciones en cuanto que la misma elección de esas operaciones es abstracta. Es, sin embargo, un medio imparcial y contrastable con la coherencia formal que el texto narrativo presenta a cada lector para que cada receptor genere sus propias inferencias a partir de este método de formalización.

El personaje, sujeto de las acciones estratégicas pautadas que aparecen en la línea argumental de la narración necesita, por su carácter heroico, hacer frente a varios trabajos de elevado riesgo en pos de la consecución de unos pagos que se pretenden ordenar en jerarquía.

Estas cadenas ordenadas de operaciones sobre la narración se corresponden con varias formulaciones sobre la cadena narrativa de acciones[316]. Estas relaciones delimitarán, a su vez, las opciones textuales en las que se moverá la elección estratégica del personaje y, por tanto, cada compromiso con los pagos deseados en cada uno de los dominios relevantes.

El grado de integración del algoritmo elegido (estructurando así un modelo conceptual literario) con la estructura matemática propia de los aplicados a números naturales, será también limitado, en el sentido indicado anteriormente que excluye la asimilación de las pautas literarias o de las jerarquías observadas al Cálculo. Se emplean, por este motivo, esquemas propios del Álgebra abstracta en cuanto que se relacionan entre sí elementos abstractos, aunque con asignación (también conceptual) de dirección e intensidad presentes en la definición misma de "álgebra", lo que aborda textos desde la apariencia de espacios en los que se verificarán operaciones binarias internas, en el caso de este trabajo, las operaciones producto de relaciones de asociación o competición[317] entre personajes de una narración. Al tratarse cada historia, cada cadena de acciones, relaciones y reacciones en el sistema como un conjunto unitario, se puede entonces considerar el texto como un concepto que se puede

[316] Existen varias opciones de abordaje de la estructura narrativa del intervalo textual como sucesión de estrategias: Marie-Laure Ryan (1991) relaciona la composición de ficciones narrativas con la combinatoria artificial de elementos de lo posible, espacio topológico que contribuirá a segmentar relaciones en los distintos dominios. Steven Brams aporta el concepto de teoría de los movimientos, en la que encadena las diferentes acciones en el seno de una estrategia que subyace en la estructura narrativa. Este estudio adoptará, no obstante, la estructura argumental propia de un curso de acción del planeamiento, concurrente en su desarrollo con los objetivos y criterios de un comandante. El proceso inverso, esto es, de deducción de criterios a partir del análisis de decisiones ya tomadas, será el empleado.

[317] Solamente se procede a asociar conceptos relacionados con la estructura interna del texto. En ningún caso se pretenden explorar similitudes más o menos exactas con estructuras algebraicas del tipo de los grupos abelianos (por la imposibilidad de definir propiedades conmutativas exactas en los textos), anillos u otras, aunque se definan elementos y propiedades relacionales entre ellos. Es curioso cómo se citan la asociatividad o la justicia distributiva en los textos, en referencia a relaciones moralmente aceptadas y que adquieren la estructura del bien común que afecta por igual a varios sumandos, de modo que metafóricamente, la definición algebraica de distributividad, que afecta a dos operaciones determinadas entre los elementos de un conjunto, se adaptaría a ciertas doctrinas (comunismo, colectivismo) que degradan moralmente la propiedad privada en beneficio del igual reparto de los bienes entre los miembros de una comunidad que se definen en un sistema social estándar o teóricamente perfecto en cuanto a la coherencia de su morfología según cada canon cultural.

descomponer estructuralmente en aras de la aplicación de un modelo conceptual nuevo:

> *Conceptual models are made up of abstractions or concepts, but they must include relationships posited between those concepts or ideas. Indeed, the relationships themselves are also concepts. They might include:*
>
> - *A simple statement that two or more concepts are related or influence one another.*
> - *A statement that includes the direction of influence.*
> - *A statement that includes the valence of the relationship.*
> - *A statement that includes the strength of the relationship (which can be ordinal, interval, or ratio in nature)*
> - *Statements about the conditions under which the relationships between the concepts will change or be different.* (Alberts et al. 2010: 31)

No se puede resolver un problema abstracto, como abstracto es el comentario de un texto a fin de interpretarlo, pero sí se puede someter al texto a la estructura algorítmica que exprese la evolución de la secuencia, como es el caso de *Las Mil y una noches*, ejemplo claro de un juego bi-personal secuencial. Por este motivo, este estudio adopta el máximo nivel posible en cuanto a relación conceptual que se establece, y que es el de coordinación, cuya definición se cita de nuevo:

> *Coordinated C2: The objective of Coordinated C2 is to increase overall effectiveness by (1) seeking mutual support for intent, (2) developing relationships and linkages between and among entity plans and actions to reinforce or enhance effects* (Op. cit, 54).

Esta coordinación se aplica a las pautas observables que cada actor o personaje de morfología definida, ejecuta a través de sus acciones en los diferentes dominios a fin de optar a la satisfacción de sus intereses o pagos. De este modo, la estructura de su sucesión de juegos o de resolución de situaciones estratégicas descompuesta en cada uno de los dominios relevantes propios del argumento, arrojará un grado determinado de apetencia por cada pago

detectado, pago relevante y refrendado por la tradición como existente y alcanzable.

La fuerza de la relación medida en su umbral de decisión (*to act or not to act*) es el punto de corte constante que permite polarizar el análisis de pagos y de emociones en el entorno de la acción, y sobre ese umbral, definir esas dos posibles direcciones de la acción. Desde la anterior definición de modelo conceptual, se adopta el umbral de acción en su ratio textual como la constante elegida para extraer derivadas parciales de tópicos y emociones que permitan etiquetar la estrategia asociada precisamente a ese umbral de acción.

Es entonces objeto de este algoritmo la síntesis de un curso de acción (*Course Of Action, CoA*) que pueda formularse como sucesión coherente de acciones en varios dominios a través del *signaling* (expresado en la narración) vinculado emotivamente a las acciones y de los datos que se extraigan del resultado, este también, desde el plano puramente verbal, lo que pasa a constituir la medida de efectividad[318] de la acción similar anterior. La estrategia se manifiesta en una pauta de acciones coherentes, en una unidad temporal asociada a un objetivo. Ello permite inferir (Bayes) cuáles son las implicaciones o refuerzos del actor con respecto a su trayectoria anterior dentro de un mismo intervalo textual, si es que existen cambios significativos o explícitos de pautas en una relación causa-efecto compleja[319].

[318] Se recuerda la definición de *MoE* o medida de efectividad según *COPD* 2013:

> *A Measure of Effectiveness is defined as a metric used to measure a current system state. The MoE will help answer the question "Are we on track to achieve the intended new system state within the planned timescale?*

[319] La simplificación de las causas y los efectos en la generalización matricial de los pagos deseados se puede ceñir al tema del texto. La matriz de pagos acuñada por Mallorquí (2004) para ponderar el esquema asociativo entre Celestina y Calixto arroja opciones de pago simbólicas. Emplea el cero booleano (0) para explicar la no obtención de pagos, y símbolos ($) o sintagmas concretos (Melibea, mal de amores) para designar el pago deseado por Calixto, prescindiendo de analizar los dominios afectos a ese pago nominal y que podrían descomponerse en amor o sexo. De hecho, la vertiente de la pasión de Calixto en uno u otro sentido es temática en la obra, por cuanto el amor clandestino enfrentado locamente al precepto matrimonial propio de su época se convierte en "matrimonio en secreto" a los ojos de los jóvenes, que justifican los medios empleados para obtenerse mutuamente con independencia de la vulneración de códigos morales u otros. A este respecto véanse los comentarios de Russell o Bataillon, entre otros, para observar distintas aproximaciones a la vulneración de las reglas sistémicas de la sociedad planteada en *La Celestina*. El loco amor, la hechicería y la mentira son

Por lo anterior, y para la propuesta de una jerarquía de preferencias tópicas del personaje, será necesario:

- Definir un **intervalo textual de obtención de tópicos**, que no tiene que corresponderse con la consideración de capítulos o partes como elementos constantes, y determinar con posterioridad si los tópicos que en este intervalo se definan se pueden reducir en cada caso a pagos explícitos o implícitos en el texto, o hay que recurrir a un escenario cultural extra-textual o al comentario filológico. Del mismo modo, determinar cuál será el espacio textual en el que se defina, por continuidad de las acciones y por coherencia de las opciones estratégicas también en tiempo y espacio, una posible relación de transitividad en las preferencias del personaje. Se marcarán los límites dentro de una fase, en el sentido que indica la *COPD* (2013), esto es, la capacidad de mantener la misma actitud ante la elección, lo que llevará, en cualquier caso, a discriminar un tipo de juego con respecto a otros.
- Llevar a cabo un estudio de las características del actor, el porqué de la configuración de su centralidad en el texto. Tipología de sus reglas y valores.
- Establecer una tipología de emociones.
- Adoptar un método polar o cardinal básico de estudio de esas emociones ligadas a la acción y al efecto.

admisibles en el juego, dejando nítidos los pagos al vulnerarse irresponsablemente los códigos. La denigración y vulneración de la regla, por el riesgo cultural que supone, muestra un refuerzo emotivo en la jugada. Nichols y Mallon (2005) inciden en cómo la configuración de cada dilema, el grado de implicación del sujeto del dilema (en cierto modo en relación con el coeficiente relacional que ilustra la elección ante cada dilema según el teorema de Sir Piliph Sidney) y la personalidad o impersonalidad en la implicación del sujeto de la acción (Greene en Nicholls 2005: 532) configuran cada violación de la moralidad. El beneficio esperado por Calixto y Celestina acaba acotando el pago a niveles semánticamente perfectos, signos interpretados por Enric Mallorquí como “dinero” y “Melibea” respectivamente. Sin embargo, ¿cómo se establecen pagos en relación a una dama o a un gigante que no existen? A este fin la exégesis estratégica del *Quijote* demanda, al menos, la disociación en los dominios de realidad y fantasía en cuanto a pagos deseados por el hidalgo. Para aclarar este extremo, se recurre a un ejemplo simple: el marinero Popeye. El esquema es sencillo: el pago deseado (por ratio de aparición), salvar a Olivia. La emoción al confrontar a Brutus, suele ser la cólera, esto es, cuando el villano ha cruzado el umbral de sus viles hechos y obliga a Popeye a la acción. El umbral de esta acción cinética se marca por la ingesta de espinacas seguida de dos momentos: rescate de la dama (presente en Propp) y golpe al villano, no necesariamente por ese orden, aquí conmutativos y contextuales. Popeye es un ejemplo de juego secuencial de suma cero con estrategia pura y único pago ponderable, marcando la presencia de reglas claras en el sistema donde siempre gana el bueno.

- Identificación de los enfrentamientos binarios en el fragmento a través del estudio de los esquemas de acción similar del actor-personaje elegido.
- Confección de las matrices (descriptivas y no numéricas) que definan cada situación binaria entre actores en acciones similares del protagonista. Véase aquí cómo acciones (similares), expresiones y emociones se convierten en elementos matriciales que marcan un pago deseado.
- Sobre los elementos extractados en cada enfrentamiento binario, llevar a cabo:
    - **Un estudio de presencia** de pagos en el entorno de las acciones verbales similares (opción estratégica en los ejes matriciales) derivadas de la actitud del personaje, según sus valores y sus reglas, a fin de observar el nivel de compromiso y de dominancia en la estrategia derivada de cada uno de esos pagos deseados. Se trata de un primer paso para determinar o establecer relaciones entre pagos y verbos, entendiendo que el verbo constante reflejara un sub-texto especializado según cada pago[320].
    - **Un estudio particular de expresiones y estructuras:** expresiones relevantes, estructuras superlativas, comparativas, causales, disyuntivas, consecutivas y otras que puedan determinar las preferencias emotivas (o confirmar las ya explicitas) en cada enfrentamiento, pagos alternativos o contrarios, o pautas de preferencias en el curso de acción y, fundamentalmente, afirmación o negación de la acción, o refuerzo polar de la emoción explícita.

[320] Un ejemplo breve y claro: el verbo “amar” en boca de don Juan, entendiendo el *Tenorio* como un texto especializado en el amor. *MoP*: referencias explícitas al amor ante una dama con afán de seducción. *MoE*: dama seducida a partir de cierto umbral que se determine. Unidad textual: aquella en la que la estrategia de don Juan, esto es, las decisiones pautadas que toma con respecto al amor tanto en sus acciones como en sus efectos, muestran coherencia, aun siendo estrategias mixtas (por ejemplo, mixta directa e indirecta: hablar de amor directamente o a través de terceros). Si hubiese otro pago detectado en la obra citada, se definiría en el entorno del verbo “amar” pero como pago “poder” o “venganza”, lo que generaría un sub-texto ponderable dentro de esa unidad textual a análisis. Un clásico de esta división es el de las narraciones en las que una prostituta ama por dinero o por afecto. Ante el mismo verbo habría aquí que disociar distintos pagos en función de la frecuencia y del posterior análisis de expresiones, estructuras y emociones asociadas a cada acción “amar” de dicho personaje femenino.

    - Establecer, por esa presencia y refuerzo, la importancia de cada grupo binario verbo-pago (resumen de la dirección, valencia, relación y fuerza de la relación, en Alberts et al. 2010: 31). Obtención del "para qué" de cada enfrentamiento.

- Sobre lo anterior y una vez definidos los enfrentamientos, **etiquetar y enumerar los pagos más relevantes** que aparecen de manera expresa, en la tradición en general y en la narración en particular, ordenados por enfrentamientos binarios en esas matrices descriptivas en las que se pretende estudiar la estrategia de decisión del personaje.
- Determinar cuál es la pauta de aparición de sus emociones en la periferia textual de la acción y del entorno vinculada a cada uno de esos pagos hijos de una acción, y no de la reflexión en ausencia de acción[321] aunque el pago sea referido. Si fuese deseable, cuál es el **intervalo polar de deseo de cada pago**, esto es, a qué está dispuesto a renunciar o a ejecutar (verbalmente) el personaje para la obtención del pago tópico deseado o, dicho de otro modo, cuáles son los límites del pago en el texto, un elemento muy presente en los métodos clásicos de comentario de texto.

Una vez completadas las matrices descriptivas de cada interacción binaria de personajes:

[321] Se aclara de nuevo. La reducción matemática de las estructuras textuales a fin de detectar y pautar estrategias debe definirse de manera explícita. Para que el actor de un sistema texto defina alteraciones en las relaciones que mantiene con su entorno debe manifestar decisiones en alguno de los dominios y ejecutarlas. Como dice el adagio anónimo, "somos lo que hacemos, no lo que decimos o lo que sentimos". La divagación auto complaciente en el análisis textual no es estrategia si no forma parte de una acción encaminada a conseguir un efecto. El monólogo no refleja estrategia en el texto a no ser que sea prefijo o sufijo de una acción que devengue pagos y que involucre a otro jugador. Por lo anterior, las acciones del personaje ante la decisión deben poder reducirse a acciones verbales concretas que, de manera exclusiva, puedan vincularse a efectos deseados. La presencia de estrategias debe poderse detectar en alguna de las configuraciones antes mencionadas. Se compara este extremo con el vuelo: cuántas hazañas aéreas se han contado en pasado o futuro en la barra del bar de pilotos. La vida de un aviador, como curso de acción, se podrá glosar con honestidad (literaria, si se permite) a la vista de su cartilla de vuelo, el cómputo de horas de vuelo en ella reflejado (como primer, segundo o único piloto), los testimonios de sus compañeros de escuadrón y, lo más importante, el visionado desapasionado e imparcial de las cintas del video de a bordo, que mostrarán la habilidad aviadora del héroe reducida a fríos datos alfanuméricos de velocidad, altitud, distancia de armas, ángulo de ataque y otras mil variables. Solo así se podrá hacer honesta justicia a la leyenda que cada uno quiera o se quiera forjar, y no como Sancho Panza y sus explicaciones a bordo de Clavileño.

- Determinación de los dominios más relevantes y del entorno de la acción en cada uno de ellos, para obtener la presencia de variables independientes, que actuaran como contexto, también analizable.
- Comparación de los enfrentamientos del intervalo textual y elaboración del diseño lineal de las acciones, esto es, el "cómo juega", y así detectar regiones de acción y de entornos espaciales o temporales en las que se perciba dominancia. Se estructura como código de colores.
- A partir de aquí, comparar valores en los que la disyuntiva o dilema se oferte claramente entre dos o varios de los pagos ponderados ya detectados.

El siguiente paso en la metodología estriba en llevar a cabo el mismo proceso mediante un mapeo de acciones similares al otro lado del umbral (Capitulo 6). Una manera sencilla de hacerlo es a pago constante, aunque también se podría hacer a emoción constante. Si a pago constante, es muy probable que este pago se intente lograr por estrategia indirecta (convencimiento, apelación a creencias o sentimientos, implicación de terceros en la explotación de la vulnerabilidad crítica del oponente u otros métodos).

Por último, se podrá analizar cuál es el entorno de cada pago (en su forma de acción a cada lado del umbral y en forma de emociones asociadas). Para el estudio que se realizara sobre la primera parte del *Quijote*, se puede resumir el planteamiento metodológico de este modo:

- En virtud de qué pagos esta don Quijote dispuesto a emplear la violencia, y que emociones denota.
- En qué casos pretende lograr esos pagos sin violencia y que emociones denota a ese lado del umbral físico de la acción.
- Sobre ese esquema, hacer un análisis de presencia de emociones y, entonces, jerarquizar pagos y perfil emotivo en el personaje.

Lo que se propone en el Capítulo 7 es, entonces, emplear este esquema en personajes comparables para hallar pautas de similitud o diferencia entre héroes, advirtiendo siempre de la carencia de exactitud y de la porción interpretativa de este método de formalización.

En esa línea, advertir cuál es el pago más reforzado con respecto a los demás pagos, emociones y personajes similares de su tradición. El paso final será establecer **esa jerarquía de pagos**, para saber cuál es el orden de preferencias del personaje. Este *ranking* será la aproximación matemática que posibilite, dentro de sus limitaciones, la cuantificación de las estrategias dominantes y, de aquél pago que acumule más, poder afirmar que es el objeto real de la implicación del personaje en el texto, por cuanto denota búsqueda y deseo traducido a pautas de presencia.

5. ***EL INGENIOSO HIDALGO DON QUIJOTE DE LA MANCHA***

El error es a veces más generador de acción que la verdad
Gustave Le Bon

Se aplica este método de formalización a una fase o fragmento textual de la obra citada en el epígrafe a fin de definir las estrategias coherentes en cuanto a los pagos deseados que don Quijote, en su imitación del *signaling* del héroe real o imaginario, quiere devengar.

Se centrará en las acciones verbales denotativas de aproximación directa por el empleo de arma blanca o golpes que, por similitud verbal y por su disposición en la línea temporal, puedan ser susceptibles de albergar un juego secuencial con opción de pagos.

5.1. AUTOR, FECHA, GÉNERO, EDICIÓN

El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha fue escrito por Miguel de Cervantes Saavedra en dos partes. La primera se publicó en 1604. La segunda, en 1615.

La obra es una narración en prosa, que combina elementos de varios subgéneros, dominios (real y ficticio-mágico) y planos de la época:

> Los principales géneros de la novela en España durante estos cien años entre *La Celestina* y el *Quijote* eran la novela de caballerías y la novela pastoril, en el plano ideal, y en el plano real (la realidad distorsionada en dirección opuesta por la sátira) la picaresca, producto de la observación crítica de los aspectos más

> sórdidos de la vida española contemporánea (Allen en prólogo a Cervantes Saavedra 2007: I, 13).

La edición sobre la que se lleva a cabo el estudio es la 26ª, publicada por John Jay Allen (2007) en la colección “Letras Hispánicas” de la editorial Cátedra.

5.2. FRAGMENTO A ANÁLISIS

Se analizan las situaciones en las que existe un planteamiento (a priori de suma no nula por el hecho de que cada juego no tiene por qué acabar en victoria y derrota puras) a lo largo de la primera parte, en cuanto que se produce una acción definida por aproximación directa, un choque físico o concurso de amenazas con armas sin opción al beneficio mutuo o a pautas repetidas de enfrentamientos (juego simultáneo) contra el mismo contrincante[322]. En la segunda parte se produce el fenómeno de “quijotización” de Sancho y “sanchificación” de don Quijote, con lo que la contaminación del modelo heroico genera otra unidad textual desde el punto de vista de las estrategias presentes.

Esta elección de análisis convierte a los sucesivos enfrentamientos del hidalgo en un juego secuencial[323] a lo largo de la narración. Si bien algunos autores se aproximan al Quijote como un juego teatral o paródico, no se hace desde una teoría sistemática o desde la teoría de juegos en ninguna de las obras

[322] De nuevo se hace referencia a las fábulas, que en muchos casos se construyen sobre pautas de comportamiento que, por su similitud de acción y entorno, denotan un ejemplo moral reprobable o ejemplar. En este caso se ejecuta el proceso inverso. Se construye la pauta estructurada para formalizar el comportamiento del personaje en la línea a análisis. En aquellas ocasiones en las que aparece un antagonista en repetidas ocasiones, solo se examina la porción de acciones que denoten un umbral de decisión similar, como es el caso del niño Andrés o el de Ginés de Pasamonte, puesto que cada una de ellas posee un entorno diferente de juego.

[323] Del que a priori se excluyen puntos de equilibrio. Si se estudiase el juego verbal desprendido de la relación don Quijote-Sancho, se podrían apreciar escenarios de beneficio mutuo en forma de estrategias claras, en particular por el afán cuantificador de Sancho (como por ejemplo con su obsesión por la cédula de los pollinos) y la de don Quijote en el caso de los necesarios azotes de Sancho para desencantar a Dulcinea. Con respecto al afán cuantificador de Sancho, véase el trabajo de Vidal (2005:101-102) en cuanto que explica las acciones de Sancho desde la cuantificación económica de los pagos a los que aspira. Este esquema que denotaría de manera sencilla la jerarquía de utilidades del escudero, se rompe cuando renuncia al gobierno, ponderando el pago intangible “libertad” sobre los bienes materiales que esperaba inicialmente obtener como gobernador, también cuantificados en el texto.

consultadas[324], aunque de alguna manera se analicen, por algunos, pautas secuenciales de juego en varios dominios paralelos.

Así se posibilita un análisis coherente, puesto que los pagos derivados de cada choque sí que son susceptibles de integrar una pauta, con las limitaciones que

[324] En el prólogo a su trabajo sobre los juegos contenidos en el *Quijote*, se lamenta Gonzalo Torrente Ballester (1975) de sus carencias científicas en cuanto a métodos de investigación y exposición de la crítica moderna. Tras citar antecedentes de origen vario (Rosales, Van Doren, Américo Castro y otros) y citar especialmente el texto de Arturo Serrano Plaja *Realismo "mágico" en el Quijote*, manifiesta cómo Cervantes elabora su novela a modo de un juego. En cierto modo lo "real maravilloso" y el "realismo mágico" se aproximan en exceso en este texto, fundiendo ambos dominios y dando lugar a numerosos y ricos equívocos. Los juegos literarios al modo de las confusiones cómicas en el teatro de Plauto, Lope de Vega u Oscar Wilde, o los experimentos teatrales de Luigi Pirandello (también citado en este prólogo) se refieren a las varias etiquetas que puede sustentar una misma realidad. El equívoco, la anfibología o cualquier otro recurso que permita percibir un texto desde varios puntos de vista, puede entenderse como un juego que, llevado a la narración, adopte un patrón determinado. Aborda entonces Torrente Ballester la opción de juego paródico como marco conceptual del *Quijote*. Tal y como se vio en el análisis estructural de Vladimir Propp, el don Quijote "héroe homérico" asume un esquema universal, plantea un modelo conceptual en el que toma al actor como constante por imitación literaria:

> Desde el remoto ejemplo de la *Odisea,* la narración de aventuras resulta de la combinación de dos elementos estructurantes: un caminante y el azar, de tal suerte organizados que, siendo uno el caminante, sean muchos los azares (Torrente Ballester 1975: 6).

Es aquí donde se manifiesta el juego propuesto por Torrente, un juego secuencial, de información incompleta en el dominio de la locura, prácticamente completa en el de la realidad de sus otros personajes o antagonistas y completada en el de la realidad inventada del escudero (que se corresponde con la dicotomía "*burlesque hero*" and "*wise fool*", según Anthony Close y respectivamente para don Quijote y Sancho, por este orden). La distancia temporal y morfológica de don Quijote con Amadís (héroe burlesco-real y héroe caballeresco de ficción) añade más patetismo a la imitación paródica a lo largo de cada episodio y en ambos dominios. Las referencias de Torrente Ballester a la existencia de varios dominios se amplía a tres: fantasía, realidad cuerda y realidad conveniente o inventada de Sancho, que en este sentido y en el de la obsesiva cuantificación de sus posibles en el servicio de su señor sí elabora auténticas matrices de pagos cuantificadas en reales, pollinos o tragos de vino, elementos que, curiosamente, don Quijote está dispuesto a negociar para mantener su reputación. Es el dominio de la fantasía y los parámetros de utilidad del personaje loco los que interesan en este estudio, con lo que no se pretende descomponer la actuación de don Quijote en "varias realidades" y si obtener la secuencia de juegos del loco en puridad, aunque con su reflejo especular en la realidad. Torrente Ballester valida este extremo al afirmar también que:

> La psicología de un personaje no tiene por qué ser real; basta que sea "convincente", y esta capacidad de convicción no se obtiene copiando o imitando lo real, sino poniendo en juego medios estrictamente literarios que cobran su sentido en el contexto total de la novela y del personaje. (Op. cit. 60)

se den, en cada caso, a la libertad de acción del personaje, en virtud de supuestos encantamientos u otras circunstancias.

5.3. CONFIGURACIÓN DEL PERSONAJE

Cita Maeztu a Valera (1972: 24) al afirmar que el heroísmo entendido por los españoles es militante, hijo del tiempo y de las circunstancias. Afirma Valera que aparece entonces la definición de decadencia, en cuanto que pueblo y héroe (España y don Quijote) son ya ancianos para ser sujetos de la acción heroica. Sin embargo, para otros autores, en particular para Miguel de Unamuno, don Quijote es la expresión de la añoranza de un mundo, de un individuo mejor y del intento de cargar virtudes[325] deformadas por la condición humana a ese individuo

[325] En la *Vida de don Quijote y Sancho* (1914), Unamuno aborda la configuración polar del héroe, defendiendo cómo y cuáles son las aristas morales del personaje desde múltiples prismas. A fin de entender cómo se puede polarizar, esto es, apreciar fuerza e intensidad en el conjunto de virtudes no equivalentes o no puramente antónimas que pueblan la obra citada se ha procedido a efectuar un somero cómputo de palabras en toda categoría gramatical. Así, para Unamuno, don Quijote prima al amor (por presencia del nombre amor, de los adjetivos enamorado y amoroso y del verbo amar referidos todos al personaje de don Quijote en más de cincuenta ocasiones) sobre la humildad (menos de diez ocasiones) y sobre la honra (también explícita en menos de diez ocasiones referida a don Quijote y curiosamente más presente en el entorno de la regla y del resto de personajes que en el del caballero como atributo) y de la fama (más de veinte). Así, si para Valera o para Maeztu se hace necesario escindirse del pasado en un afán regeneracionista o reformista del héroe canónico, Unamuno renueva sus votos de fidelidad al loco. Quijotismo. Es también curioso cómo Miguel de Unamuno filtra la pertenencia a ese club metafísico con una referencia indirecta al corazón gentil de los poetas toscanos en acepción quijotesca. Se podría reescribir el verso de la canción de Guinizelli, que enuncia cómo el amor anida en un corazón gentil (se resuelve así el problema del linaje), de modo que la imitación a don Quijote como modelo heroico permitiese amar, en sintonía con un concepto del amor que Unamuno relaciona con los místicos (con Santa Teresa o con San Ignacio de Loyola en varias ocasiones), que conecta el binomio tópico del *servitium amoris* y de la *militia amoris* con el devenir militar de don Quijote y del mismo Cervantes, en su juventud. Es entonces un sentimiento [el amor] superior y privativo, por contraste con Sancho, puesto que su corazón plebeyo e ignorante no alberga la luz del amor puro:

> El puro amor no cupo en él (Unamuno 1914: 181).

Curioso en este ejercicio de conteo de palabras el papel de la justicia. Más adelante, en el episodio que narra el encuentro de don Quijote con la caravana que transporta el cuerpo muerto (Cervantes Saavedra 2007: I, 271-276) se trata este asunto (el del aforamiento de don Quijote por su supuesta condición de caballero) en profundidad. Para Unamuno, sin embargo, de las más de cuarenta referencias a la justicia en su texto sobre el hidalgo manchego, la mayoría son referencias a la justicia divina, o reflexiones circunstanciales sobre el esquema de mayor o menor aforamiento post-feudal de los distintos personajes en torno a don Quijote. Don Quijote, en su juego, intenta en cualquier caso, exportar esa justicia muy al tono de la llamada frustrada de aquellos poetas (Lope de Vega en sus *Soledades*, Quevedo en *Los sueños* y muchos otros) de modo que la locura misma se podría interpretar como evasión de la realidad para evitar ese dolor por un mundo que se apaga, de modo que el loco evadido se conserva sano en un mundo contaminante, a modo de la despedida epistolar latina "*vale*". Sirva entonces esta reflexión para

en estado puro. Formaliza Unamuno así un Quijote amante y redentor de un mundo sin amor.

El héroe literario a estudio se configura en un contexto de transito de tránsito de la historia de España: del ideal al desengaño y al agotamiento del esfuerzo imperial[326].

La elección de *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* se efectúa por relevancia universal y particular castellana del héroe, del personaje considerado y de su centralidad dentro del sistema que se plantea en la obra literaria de Cervantes y en su misma vida en la España de finales del XVI. Los subgéneros de la novela antes expuestos son el altar (el ideal pastoril y caballeresco) y la trastienda (la picaresca) de los mismos sujetos. El heroísmo literario de Garcilaso, Aldana o Herrera[327] se desvanece con el Manierismo, al difuminarse

---

obtener un valor escalar del amor superior a otros en la configuración de don Quijote según Miguel de Unamuno, si bien don Miguel se prodiga en superlativos referidos a la fama imperecedera, tópico de origen del héroe castellano:

> En esto de cobrar eterno nombre y fama estribaba lo más de su negocio (Op. cit. 38).

Y también con respecto a su pobreza, como atributo ligado a los votos:

> En esto de la pobreza de nuestro hidalgo estribaba lo más de su negocio (Op. cit. 33).

Don Quijote es, por tanto, un modelo de la caballería romántica que resucita valores desde fuera de una sociedad en crisis, como era la del noventa y ocho para don Miguel de Unamuno. Un caballero enamorado más que otra cosa, incluso más que un caballero loco.

[326] No solo del esfuerzo político de una nación en un intervalo histórico, sino de un individuo (Cervantes) en su intervalo vital. Sin embargo, tras ese agotamiento, cada oleada de lectores según apunta Swirski (2007) cuando se refiere a las pautas de elementos cognitivos reconocibles en una narración a las que regresan una tras otra las generaciones, regresa a las páginas del *Quijote*, que marcando un estilo relevante que le rescata de su final de ciclo temporal e histórico.

[327] No en cuanto a creación de héroes literarios, sino en lo referente a lírica de exaltación del heroísmo en sí, más allá de las actitudes estoicas o del misticismo guerrero. Relato heroico como espejo de emulación, pero desde la acción y no desde el púlpito o la corte. El mismo Maeztu relata el curso de acción de España como nación desde el fin de la Reconquista, la unidad religiosa y las expulsiones, los grandes viajes y conquistas de Ultramar y las guerras continentales. Incide Maeztu (1972: 43) en un principio doctrinal militar, la Libertad de movimiento de la que goza España hasta que otro principio desborda al primero, el Sostenimiento. Cuando un jugador no puede sostener físicamente su *CoA*, alcanza su punto culminante. Véase en el *Quijote* cómo las obsoletas armas del hidalgo muestran cuán dominado está, y cómo el punto culminante ha sido sobrepasado, de modo que la Libertad de movimiento es una quimera, una locura imaginada. Volviendo a la Historia, esa expansión sin fin se hace insostenible y se fragiliza,

el Renacimiento platónico y las primeras explosiones de lo real maravilloso que aparecen con la conquista en desgana cotidiana, en cansancio coincidente con la edad avanzada del autor y del esfuerzo militar español, ambas coincidentes, paralelas.

La insistencia del personaje acerca de la importancia de los hechos (de la acción) comparativos y superlativos es vital, y a través de la acción invoca gran parte de los atributos clásicos de la tradición heroica, muy obvia en la invocación a la dama o a la presencia de Roldan u otros caballeros ante los lances.

5.3.1. Antecedentes heroicos en el personaje

El punto anterior enuncia cómo el personaje se determina por su voluntad de emular al héroe (castellano, en gran medida pero no en exclusiva) a través de la acción, con lo que existe compromiso, plan previo, aceptación del riesgo del juego y deseo de un pago supremo, que vive en los sueños de un viejo derrotado.

> Por él, además, en lugar de reflejarse la vida en la literatura, parece que es la literatura la que pugna por ser vida. Más que devenir la vida en libro, según la ambición de Stéphane Mallarmé, es el libro que quiere hacerse vida. Que no hay caballeros andantes en su momento lo proclama el mismo Don Quijote y su empresa consiste precisamente en resucitarlos (Manzanares 2008: 3).

Reúne don Quijote pues las características necesarias para examinar, con respecto a sus pagos deseados desde lo literario y lo vital, cuál es el curso de acción que emprende en un intervalo textual que se defina como un conjunto de estrategias posibles[328], estrategias que sintetizan la caballería.

---

y es en ese momento en el que se desamortiza, por imposibilidad de crecer más aún, la idea heroica e imperial, excepto en su añoranza. Se citan entonces todas las referencias de la obra de Cervantes en las que se expresa ese cansancio, desengaño, fatiga y final que, desde el *Cantar de Mío Cid* a las *Lusiadas* (Op. cit. 45) depuran al héroe perfecto al que don Quijote quiere emular por imitación exhaustiva al hacer camino por los "paisajes de los místicos" (Salinas -en comentario a Machado- 1998: 152).

[328] Se retoma en este punto la afirmación de que, con independencia de la falta de seso del personaje, las estrategias adoptadas son racionales precisamente en ese mundo de locura, ya que los pagos deseados a él pertenecen: dama ideal e inventada, la fama literaria derivada de los libros de caballerías y las virtudes evocadas en los caballeros reales e imaginarios que

Los antecedentes provienen, entonces, de lo imaginario:

> Pero no hay nada que resucitar porque tampoco los ha habido nunca a la manera de Amadís (ibídem).

Y asimismo de lo real, tipificado como “juego” en el siguiente fragmento, juego que con sus reglas caballerescas se erige como “género” de vida por la que el personaje escribe su historia:

> Caballería extravagante con toques de bohemia, que se inventa un género, pero un género de vida y a él se entrega estrafalariamente pues no se trata más que de una representación o **juego**, en que ya no se juega realmente ningún valor auténtico, sombra curiosa pero degenerada del auténtico espíritu caballeresco. (Ibídem)

Por ello, como en una síntesis de la juventud con la senectud, de la cordura con la locura o de la realidad con el ideal, Cervantes aglutina en cada confrontación ambas opciones, provenientes de los ideales medievales, tanto los vitales experimentados por Cervantes como los ideales de la tradición y las liturgias caballerescas:

> Cervantes, que no parece considerar tal realidad, tiene, como todo el mundo sabe, no poco de espíritu caballeresco. Pero éste es otro. Es el auténtico espíritu caballeresco que en buena medida representa una síntesis de los ideales medievales (ibídem).

Esa configuración mixta de lo real y lo ideal reúne entonces las características integrales del estudio del punto 3, que se citan en el siguiente apartado como elementos del modelo conceptual a relacionar. Recuérdese cómo los umbrales

---

alimentan cada decisión. Aunque se confronten en *wargaming* personajes locos y cuerdos, existe confrontación, y uno de los pagos más buscados en la novela por los cuerdos en sus enfrentamientos a don Quijote será paradójicamente la burla, que oferta un pago emotivo (*joy*) a sus antagonistas, y que se acaba convirtiendo en una variable que afecta a la definición de los pagos del hidalgo en cada uno de los dos dominios a estudio.

de diferenciación de los distintos niveles de madurez relacional en un modelo conceptual los marca la naturaleza de las acciones que positivan esas relaciones.

5.4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS Y RELACIONALES DEL PERSONAJE

Con respecto a la definición de “modelo conceptual” que se propone en este estudio (Alberts et al. 2010: 31) se aplica ahora en el sentido de encontrar elementos de cierta definición morfológica en el personaje objeto del análisis, tanto en el conjunto de sus características como en el de sus relaciones. Tanto el personaje como sus relaciones se reducen a conceptos a fin de establecer otra relación entre todos ellos, como se verá de manera más gráfica en un posterior diagrama de influencias.

Se abordan ahora los rasgos morfológicos del personaje, como generadores de los morfismos que enlazan sus acciones estándar con un conjunto de antagonistas (muchas de ellas según se enunciaron desde las detectadas en la tradición del héroe castellano, punto 3.3 de este estudio y serian estructuras de acción equivalentes (no se bautizan como isomorfas por la ausencia de equivalencia estructural en los elementos relacionados que lo pudiera permitir en el elenco de héroes literarios de la tradición seleccionada), a fin de mantener un corpus formal de acciones que permita examinar qué fuerza emotiva o frecuencia de intención o pago aparecen alrededor de un mismo entorno verbal.

Tanto en las emociones vinculadas a la acción como en las relacionadas con el pago obtenido (o no) se puede entonces estimar hasta qué punto merecerá la pena cruzar umbrales de acción para el personaje en presencia de estos rasgos tópicos. En la misma obra, (2010, 33) se plantea que, una vez abstraídos los elementos relacionables y relacionales, así como sus valencias, se hará necesario determinar cuál es la naturaleza de cada variable, y su dependencia, independencia o su nivel de control. Siendo el fenómeno de interés la constante verbal, se valida con el método propuesto la arquitectura de las pautas estratégicas a análisis.

5.4.1. Abstracción de los conceptos que definen el entorno reglado del personaje como individuo. Características de comportamiento y creencias. Pautas estéticas

1. Sujeto de unos votos, reglas o leyes que consistirán en un cuadro fijo y recurrente de valores[329].

2. Firmeza y aceptación ante los riesgos[330].

3. Invocación de fuerzas o elementos metafísicos de la tradición grecorromana, caballeresca, cortés o cristiana, derivadas del poder ennoblecedor del pasado real o fantástico.

4. Carácter perseverante a lo largo de la aventura que plantea lo desconocido[331].

5. Gravedad y seriedad en la expresión.

6. Cautela y mesura en la expresión, desmaña ornamental y de vestuario y altivez, pero sin desdecir al linaje[332].

---

[329] Esta característica conceptual se aplica al individuo en cuanto regla de composición morfológica del personaje y a sus relaciones, puesto que ese corpus de votos, reglas o leyes que afectan (Alfonso X 1992 [ca.1265]: 71 y también en Cervantes Saavedra 2007: II, 338-348) al alma en cuanto a la creencia del individuo y al cuerpo en función de los hechos que acontecen en el mundo sensible durante la vida con respecto a las buenas o malas obras (por acciones). Las reglas de la caballería y del amor cortés, así como la doctrina cristiana y elementos del derecho natural y de la justicia distributiva se invocan de manera continua en el *Quijote* como regla o ley vinculada a la acción.

[330] Para vencer a sus enemigos y no vencerse ellos [mismos] (Alfonso X 1992 [ca.1265]: 195). Es la base de la asociación consigo mismo, del pundonor ante la batalla, o en los hechos cotidianos, el señorío de sí mismo para evitar descomponerse ante la propia conciencia por falta de vergüenza, según Gracián.

[331] Este rasgo resalta la emoción “anticipación” (Plutchik) en su acepción de aceptación, en la mayoría de las ocasiones, como se verá.

[332] Lo que plantea una contradicción primero y una paradoja después. La paradoja del joven es otro elemento morfológico de los cuentos según Propp (1987) en el sentido del reconocimiento del héroe bajo aspecto desaliñado por una gesta o extraña marca de origen (Ulises, Arturo y muchos otros). De manera explícita en Cervantes Saavedra al soltarse los puntos de la media

7. Aceptación o resignación ante la incertidumbre o la derrota.

8. Carácter genuino, y así añadir a los valores de origen[333], su propio valor añadido[334].

9. Deseo expreso de fama, de "ser cantado" por sus acciones heroicas.

10. Mantiene objetivos propios desde su individualismo.

11. Desprecio por la fácil vida cortesana.

12. Experimentación de situaciones de aislamiento o soledad[335].

---

de don Quijote e invocar éste a la pobreza, trabajos y escasez que sobrellevan héroe y soldado. (2007: II, 353-354)

[333] Los valores de origen los define el mismo don Quijote en varios episodios de exaltación de virtudes de otros héroes, que emplea como espejo de sí mismo. Sin embargo, y por boca del canónigo en conversación con el cura, Cervantes introduce el canon heroico de héroe literario que tanto daño ha hecho a don Quijote, y que se corresponde con la mimesis explícita del hidalgo:

> Y contóle el escrutinio que dellos había hecho, y los que había condenado al fuego y dejado con vida, de que no poco se rió el canónigo, y dijo que, con todo cuanto mal había dicho de tales libros, hallaba en ellos una cosa buena, que era el sujeto que ofrecían para que un buen entendimiento pudiese mostrarse en ellos, porque daban largo y espacioso campo por donde sin empacho alguno pudiese correr la pluma, [describiendo] naufragios, tormentos, reencuentros y batallas; pintando un capitán valeroso con todas las partes que para ser tal se requieren, mostrándose prudente previniendo las astucias de sus enemigos, y elocuente orador persuadiendo o disuadiendo a sus soldados, maduro en el consejo, presto en lo determinado, tan valiente en el esperar como en el acometer; pintando ora un lamentable y trágico suceso, ahora un alegre y no pensado acontecimiento; allí una hermosísima dama, honesta, discreta y recatada; aquí un caballero cristiano, valiente y comedido; acullá un desaforado bárbaro fanfarrón; acá un príncipe cortes, valeroso y bien mirado; representando bondad y lealtad de vasallos, grandezas y mercedes de señores. Ya puede mostrarse astrólogo, ya cosmógrafo excelente, ya músico, ya inteligente en las materias de estado, y tal vez le vendrá ocasión de mostrarse nigromante, si quisiere. Puede mostrar las astucias de Ulíxes, la piedad de Eneas, la valentía de Aquiles, las desgracias de Héctor, las traiciones de Sinón, la amistad de Eurialio, la liberalidad de Alejandro, el valor de César, la clemencia y verdad de Trajano, la fidelidad de Zopiro, la prudencia de Catón, y finalmente todas aquellas acciones que pueden hacer perfecto a un varón ilustre, ahora poniéndolas en uno solo, ahora dividiéndolas en muchos (2007: I, 620-621).

[334] En relación con el ascenso social, los nuevos linajes y la superación de los modelos anteriores que sustentan la acción por imitación. El valor añadido de don Quijote es su invocación a la resurrección novedosa de la caballería clásica.

[335] En varias vertientes: soledad bucólica, exaltación del *Beatus ille* en alabanza y cántico a la vida rural y simple, en particular la del pastor enamorado, y soledad doliente por celos o por ausencia, o también por la falta de reconocimiento de las hazañas por parte de la dama, del rey

13. Culto superlativo a la mujer.

5.4.2. Abstracción de aquellos conceptos que definen las relaciones del individuo (por las acciones que emprenda) en ese entorno reglado

14. Establecimiento de entornos de conflictos competitivos mediante liturgias de acción[336], expresión de reto o desprecio.

15. Expresiones activas de piedad, cólera irreflexiva u otros rasgos imitativos de héroes de la tradición en su relación con otros.

16. Pericia jurídica en los pleitos.

17. Actitud romántica e indisciplinada en la decisión y en la acción (por independiente, excepto en la imitación)[337].

18. Ternura conyugal más honda que expresiva en lo real, más expresiva (por teatral) que honda en la ficción.

---

o de la fama futura. También en la existencia de envidias cortesanas excluyentes y del ingrediente de la envidia sobre su fama futura, que oscurecerá sus hechos.

[336] Un ejemplo son aquellas pautas establecidas en el relato o cuento por Vladimir Propp (1987), como el viaje fantástico del héroe en una nave pseudo-mágica, y la determinación de sus tripulantes ante la adversidad de lo desconocido. Este extremo se muestra de manera nítida en todo su detalle litúrgico (orden y concierto ritual, ceremonial de un acto, como es el acto del viaje fantástico en este caso) en el episodio del vuelo de Clavileño (Cervantes Saavedra 2007: II, 327-335) o el del barco encantado (Op. cit. II, 246-251). En ambos, don Quijote establece cuáles son las pautas argumentales que han de suceder, como si de una historia escrita en forma de procedimiento se tratase. El ellas no hay decisión y sí apoyo a la decisión, y la creencia o la historia emulada, incluso a detalles numéricos de mediciones de latitud o distancia, o físicos de configuración del cosmos según las creencias de la época, se establece como referencia para que el loco decida pasar a la acción a fin de buscar un pago determinado. En este sentido la creencia, leyenda o episodio rescatado por don Quijote de los libros de caballerías es semántica de ayuda a la decisión (*DSS*) por imitación. Véase a este respecto la Ley 20 de la Partida segunda: “Cómo ante los caballeros deben leer las historias de los grandes hechos de armas, cuando comieren”. (Alfonso X 1992 [ca.1265]: 203-204). En el comentario a la citada Ley se menciona la gesta como factor de la acción del caballero en categoría de estímulo emotivo.

[337] En prácticamente cada enfrentamiento o aventura se avisa a don Quijote por medio de Sancho, de otros personajes o del narrador, de lo absurdo y estéril de la supuesta acción heroica. Este concepto se abstrae por la construcción impenitente de coartadas heroicas del hidalgo.

19. Lealtad al monarca (o al señor) y entereza para querellarse de su desafuero.

20. Voluntad de reforma de costumbres perniciosas para alterar o actualizar los usos épico-heroicos revolucionando sus hechos.

21. Orientación, por sus hechos o hazañas más que por su linaje, al ascenso social o al acceso a la posteridad.

22. Voluntad insistente de obtención del amor de la dama tras la superación del desdén o de los celos.

Esta abstracción de conceptos permitirá establecer por presencia o ausencia de características propias del personaje y sus relaciones de influencia, la composición del sistema en el que se define dicho personaje en el fragmento propuesto. Una vez definido, permitirá establecer valores relacionales reforzados por la emoción ante la evocación de pagos. Entiéndase aquí cómo las novelas de caballerías se convierten en un *DSS*, esto es, en un sistema literario que incorpora toda la semántica de ayuda a la decisión que don Quijote incorporará de manera explícita a sus pautas de acción.

Cada pago (dama, fama, libertad o cualquier otro que se detecte en cada enfrentamiento), tendrá un correlato en cuanto al comportamiento ante el juego a través de la validación de las reglas y de la expresión de emociones[338].

[338] En cierto modo la evaluación de individuos por competencias se basa en un esquema similar. En el programa de Liderazgo de la Escuela Superior de las Fuerzas Armadas se listan ocho competencias que deben ser observadas en los alumnos del Curso de Estado Mayor. Cada competencia incorpora rasgos que definen su nivel de madurez, en ascenso, y este documento es la *DSS* de quien observa al objeto de este programa. El profesor debe, entonces, cuadrar la realidad observada en el alumno en una de esas definiciones, de modo que el alumno entienda cuál es su nivel de competencia en la expresión verbal, por ejemplo. Los rasgos citados con anterioridad referidos al caballero castellano son, por el contrario, rasgos maduros a los que don Quijote tratará de adscribirse por la acción heroica.

5.5. ADOPCIÓN DE UN MÉTODO POLAR DE ESTUDIO DE EMOCIONES

Se referenciará el entorno de cada acción a emociones básicas desglosadas en ejes polares, a fin de determinar cuál es la polaridad que aparece en el texto relacionada con cada acción y con cada pago presente.

Estas ocho emociones bipolares primarias son[339]:

- Felicidad (+) opuesta a tristeza (-)
- Cólera (+) opuesta a temor (-)
- Aprecio (+) opuesto a rechazo (-)
- Anticipación (+) opuesta a sorpresa (-)

5.6. IDENTIFICACIÓN DE LOS ENFRENTAMIENTOS BINARIOS

Se enumeran a continuación los juegos en los que se detecta una aproximación directa en forma de enfrentamiento físico como umbral que soluciona el "*say-and-do gap*[340]". Forman una secuencia sencilla y lógica, lo que aporta esa cierta

[339] Las propuestas como emociones cardinales por Plutchik (en Brent et al. 2011) que se adoptan como modelo bidimensional en este estudio. Si bien estas recogen a aquellas periféricas que se puedan asimilar.

[340] Término que se emplea para reducir la distancia entre el discurso y la acción, entre el *logos* semántico y el hecho físico ejecutado por el hablante-ejecutante de una acción o por el discurso literario (en estilo directo o indirecto) y la acción física narrada. La fricción física es un hito en las estrategias de don Quijote que permite entonces dibujar una unidad textual a partir de un umbral ejecutivo en el que existe una coherencia en el comportamiento estratégico del personaje, coherencia justificada por su locura. Por este motivo se puede tomar el espacio topológico de los enfrentamientos físicos de don Quijote como una exégesis estratégica coherente del texto completo, y analizar las pautas que le llevan a esos combates, así como la expresión de sus pagos deseados y las emociones paralelas. Un claro ejemplo de umbral de juego en el que se produce la acción sobre un antecedente de palabras (el *do* sobre el *say*) es la *Novela del curioso impertinente*, ya que Lotario va incrementando los valores de los significados (piropos, llanto, cuatro mil escudos) hasta que se produce la acción de escapar juntos. El mismo Anselmo, marido de Camila, define los cuatro mil escudos como un umbral de convencimiento (umbral del *do*, solución del *gap*) que ella no debe traspasar para demostrar su virtud. La elección por tanto de los episodios de fricción física de don Quijote se asume en este sentido. Se intenta ponderar por cuánto (cuanta fama, cuanto amor, cuánta libertad y así sucesivamente), don Quijote está dispuesto a tomar las armas y acometer.

linealidad al sistema complejo que permite su desglose en un diagrama de influencias (5.7). Con carácter habitual se incluyen juegos de suma no nula que, para don Quijote, son de suma cero, por el hecho de creerse vencedor o perdedor absoluto en su locura, mientras que para el rival cuerdo se fuerza un punto de equilibrio asumiendo el discurso caballeresco del loco y engañándolo.

Las matrices de detección de entorno de pagos (puesto que las que se van a desarrollar a continuación no son matrices de pago en sí, sino que definen el enfrentamiento tal y como es narrado sin dejar entradas aún a otras posibles estrategias) en esta tipología de juegos siguen un mismo esquema que intenta explicar la falta de exactitud derivada de la naturaleza de los juegos de suma no nula[341]. Al plantear el resultado en negrita (pago o pagos que resultan) y la presencia polar de emociones durante el enfrentamiento y paralelas a la aparición del pago, no se hace necesario construir y cuantificar inicialmente cada matriz. Se pretende estructurar un esquema global de pagos y emociones asociados a enfrentamientos producto de juegos similares sin entrar en cuantificaciones numéricas puntuales que puedan desequilibrar la sucesión de eventos.

[341] Es difícil determinar una pauta de juegos en cuanto que el pago se pueda distribuir o no entre los jugadores. Obviamente el amor de Dulcinea no se puede adjudicar a otro, pues la dama no existe en el dominio de la cordura y siempre deberá conducir a soluciones de suma no nula y opciones de beneficio mutuo, como es el caso del enfrentamiento con el caballero de la Blanca Luna, que utiliza a Dulcinea, sin vulnerar su honra, para mover a don Quijote a regresar a su lugar, pago éste que persigue Sansón Carrasco. Se advierte que las soluciones emotivas de las acciones a análisis y expresadas en pagos siguen siendo interpretables y no exactas:

> En los juegos de suma no nula, nuestras soluciones no pueden ser tan buenas, y en la mayoría de ellos, sea cual sea su complejidad, no hay soluciones aceptadas universalmente, es decir, no hay una estrategia que sea claramente preferible a las otras ni hay un resultado único, definido y previsible. Por regla general tendremos que contentarnos con algo menos que con las soluciones inequívocas que obteníamos en los juegos de suma cero (…) Todos los juegos bi-personales pueden ordenarse de forma continua, con los de suma cero situados en un extremo. En los juegos bi-personales se presentan a la vez elementos competitivos y elementos cooperativos, y los intereses de los jugadores en parte son opuestos y en parte complementarios (Davis 1998: 97).

Se incluyen aquellos juegos de suma no nula en los que el beneficio o el perjuicio mutuos se ocasionan de manera inadvertida para don Quijote en el dominio de la cordura. Se toma como suma cero el binomio victoria-derrota, aunque la victoria de don Quijote suceda en el dominio de la locura o la fantasía y el del oponente cuerdo en el de la integridad física.

Se opta, de nuevo, por otorgar valores booleanos, esto es, ceros representando ausencia y unos representando presencia, tanto de emociones como de referencias a cada pago, regla o refuerzo sintáctico. Sin embargo, no se representa la presencia o ausencia mediante unos o ceros, sino que se escribe la definición de la acción, el pago y el entorno, para completar información sobre la estrategia en curso que se intenta pautar.

Para evitar acumulaciones de sinónimos o reiteración de verbos o emociones que polaricen en exceso un enfrentamiento aislado, en los juegos secuenciales (la mayoría) se estudiará hasta un máximo de tres movimientos y sus verbos y emociones asociados. El pago obtenido y su emoción asociada (**efectos**) se representan en **negrita**. Supóngase que la siguiente es una matriz en la que don Quijote resulta vencedor en el dominio de su locura y en la que el antagonista cuerdo obtiene un pago indeseado (palos):

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
ANTAGONISTA	Pago deseado (+) **Pago indeseado (-) y obtenido (negrita)**		Las asociados a la acción. **En negrita las asociadas al efecto.** Cada una con su signo polar.	
DQ	**Pago deseado (+) y obtenido (negrita)** Pago indeseado (-)	Acción de golpear. **Constante**	Las asociados a la acción. **En negrita las asociadas al efecto.** Cada una con su signo polar.	

Se insiste en que a priori no se pretende determinar matrices de pago cuantificadas con varias estrategias posibles, puesto que ello implicaría, a no ser que existiese una clara disyuntiva, especular con otras situaciones que no figuran en el texto a estudio, presuponiendo qué es lo que puede hacer don Quijote en esta circunstancia, aparte de lo escrito por Cervantes.

El entorno de los oponentes a don Quijote se estudiará como un conjunto de jugadores “cuerdos”, sin particularizar en exceso en esta tipología, en la que existirá burla, caridad, agresividad o ignorancia, entre otras muchas manifestaciones emotivas del encuentro con el loco. En cualquier caso, y por razón del perfil específico del personaje elegido, se mantiene el dominio de la locura para discriminar el tipo de estrategia del héroe castellano. A este respecto, Gonzalo Torrente Ballester elabora una clasificación de los antagonistas de don Quijote (1975: 49-50).

No incluye Torrente al antagonista imaginado o soñado (gigantes), y sí al objeto inanimado (molinos) que incorpora el tramo fantástico que el hidalgo quiera asignarle para completar la información del juego. En este último caso, el texto se convierte en un juego secuencial en el que la información se va completando desde la fantasía de don Quijote y la invención conveniente de Sancho. Sin embargo, si se pretende entender el mecanismo de juego no según la acepción de juego literario o de juego argumental en una narración, sino desde el estudio de cada secuencia del juego, de cada enfrentamiento, en este estudio sí se incorporan los personajes imaginados como antagonistas válidos, en especial por su aparición reiterada y por su contribución [estéril] a que la información se complete.

En cuanto a la racionalidad de las elecciones del hidalgo manchego, se considera incuestionable, aunque se bata con enemigos imaginarios o con fantasmas de su propia locura. Este combate se lleva a cabo siempre en virtud de unas reglas, las de la caballería literaria y real, que se funden en uno:

> Decía él que el Cid Ruy Díaz había sido muy buen caballero, pero que no tenía que ver con el Caballero de la Ardiente Espada, que de un solo revés había partido por medio dos fieros y descomunales gigantes (Cervantes Saavedra 2007: I, 115).

O mediante el razonamiento deductivo sobre las obviedades que hacían real la aventura del Caballero del Lago (Op. cit. I, 635-636) que, en cualquier caso, explica siempre de manera razonada la necesidad de creer (como creyó Bernal

Díaz que Tenochtitlan era cosa del *Amadís*) en la caballería fantástica, por cuanto fueron razonamientos literarios los que le llevaron a la locura:

> Con estas razones perdía el pobre caballero el juicio, y desvelábase por entenderlas y desentrañarles el sentido, que no se lo sacara ni las entendiera el mesmo Aristóteles, si resucitara solo para ello (Op. cit. 114).

En este escenario imaginario [por no real-maravilloso] de locura, don Quijote define de manera clara cuáles deben ser sus pagos, a través de los modelos de la caballería real y literaria y de sus tópicos: la dama, la fama, la gloria, la libertad, y la soledad reparadora, el triunfo de la justicia, el de la fe y otros, que resumen los expuestos con anterioridad como lugares comunes al personaje.

En conclusión, una vez que se ha llevado a cabo un estudio de:

- Las características del actor y el porqué de la configuración de su centralidad en el texto, además de cuáles son sus reglas y valores.
- La tipología de sus emociones.
- Qué método polar o cardinal básico de estudio de esas emociones ligadas a la acción y al efecto se va a emplear.

Se procede ahora a la identificación de los enfrentamientos binarios en el fragmento a través del estudio de los esquemas de acción de los jugadores y a la confección de las matrices de entorno de pagos, que definan cada situación binaria en acciones similares a fin de detectar la pauta estratégica que lleva a don Quijote a golpear a los caminantes, enfrentándose con ellos en una clara estrategia de aproximación directa.

A fin de facilitar la comprensión de cada acción analizada, se tabula a la página siguiente cada uno de los pasajes.

5.6.1. Capítulo III. "Donde se cuenta la graciosa manera que tuvo don Quijote en armarse caballero". Don Quijote Vs. varios arrieros

Don Quijote decide, al objeto de ajustarse al procedimiento caballeresco, acometer a los arrieros que se aproximan para dar de beber a su ganado. El enfrentamiento concluye por invocación del ventero a los cuerdos, que resulta en impunidad por la locura del hidalgo. Así, los cuerdos aceptan la dominancia del caballero en virtud de su locura.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
ARRIEROS CUERDOS	Agua para recuas (+) **Integridad física (-)**[342]	Quitar armas del pozo	Sorpresa (-) **Temor (-)**	
DQ	**Integridad de la norma caballeresca de la vela de armas y, por ella, atención de la dama. (+)** Desfallecimiento (-) Incumplimiento (-)	Dar golpe, abrir cabeza, poner mano a espada.	Cólera (+) Anticipación[343] (+) Rechazo[344] (-) **Felicidad (+)**	Si dama no socorre, desfallece[345] (-)

El problema que se plantea en este estudio es la forma de decidir de cada uno (Davis 1998: 49). El patrón del loco dependerá de la estrategia de los cuerdos,

[342] Pago explícito en:

> Mira lo que haces, y no las toques, sino quieres **dejar la vida en pago** de tu atrevimiento (Cervantes Saavedra 2007: I, 131).

[343] Asesta el primer golpe. Genera retribución en forma primero de sorpresa y después de temor en otros huéspedes en un esquema claro y sucesivo de acción-contra reacción, hasta el efecto final. El ventero concluye (equilibra) el juego de retribución mutua amparado en la locura de don Quijote.

[344] Con referencias explícitas a la condición del oponente desde la regla de la caballería, por eso el potencial incumplimiento de la norma es un pago indeseado para don Quijote.

[345] Marca un pago indeseable: derrota por desfallecimiento.

que podrá ceñirse en cada momento a la burla, a la ira, al beneficio económico, a la admiración o a otras emociones que el hidalgo excite en sus oponentes y que habrá que polarizar dentro del esquema escogido.

El conjunto de estrategias de los antagonistas de don Quijote es misceláneo, totalmente mixto si el cuerdo fuese siempre el mismo jugador con distinto perfil emotivo. En este caso no se observa una variable que afecte a este enfrentamiento, más allá de la temática propia de la locura del hidalgo.

5.6.2. Capítulo IV. "De lo que le sucedió a nuestro caballero cuando salió de la venta" Don Quijote Vs. Juan Haldudo

Si bien no existe fricción de combate, se incluye este enfrentamiento por apresurarse el antagonista (Haldudo) a rendirse ante el verbo de acción [directa] "blandir lanza", común a la mayoría de los episodios pautados, así como por la disyuntiva que oferta don Quijote, que decide, por procedimiento caballeresco extractado de su *DSS*, contener el castigo de Haldudo a Andrés.

Aparece la variable "burla" que modula el comportamiento del antagonista y diferencia el pago en el dominio de la locura y en el de la cordura o realidad.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
HALDUDO CUERDO	**Castigo a Andrés (+)** Integridad física (-)		Temor (-) Sorpresa (-) **Felicidad (+)**	Tenerse por muerto. Estado
DQ	**Juramento de la libertad de Andrés (+) (Haldudo como caballero)** Integridad física (-) **Burla de don Quijote (-) [capítulo XXXII, Haldudo como villano]**	Blandir lanza Mandar u ordenar	Cólera (+) Anticipación (+) **Felicidad (+)**[346] **Tristeza (-) [corridísimo en capítulo XXXII]**	Disyuntiva: "Pagad, si no, os concluya y aniquile". **"Contentísimo". Panegírico.**

Aparecen dos signos positivos que denotan aceptación de este resultado para Haldudo y don Quijote. Existen, por tanto, estrategias de equilibrio en ambos dominios. Cualquier variación generaría pagos negativos. El equilibrio se

[346] Aparece aquí un pago mutuo beneficioso, producto de la comunicación satisfactoria que Haldudo urde para contentar a don Quijote y después faltar a su promesa y concluir el castigo. Nótese aquí un ingrediente fundamental: el conocimiento de la estrategia que el otro sigue. Esto permite que los cuerdos equilibren los juegos con una estrategia seguidista de la locura de don Quijote, estrategia que se puede desequilibrar al seguir la corriente del loco con burlas mordaces o con otros intereses, como se verá más tarde.

determina como “seguirle la corriente al loco” como estrategia ante el verbo de estado “tenerse por muerto”, y volverá a aparecer.

En este caso se plantea un juego de suma no nula, por ignorancia del pago final de su contrincante por ejecutar estrategias en dominios distintos y, por tanto, por la aplicación de reglas distintas[347] y de aproximaciones distintas: directa en el caso de don Quijote e indirecta en el de Haldudo. En el dominio de la cordura Andrés es castigado hasta dejarlo por muerto. En el de la locura, don Quijote cree haber deshecho el agravio. Se analiza en exclusiva el segundo, puesto que el desenlace sucede tras la ausencia de don Quijote. Se expone como ejemplo de disociación de dominios y reglas.

Don Quijote se paga a sí mismo con un panegírico a su acción. Esta expresión magnifica el pago y refuerza este modelo de enfrentamiento para la elección de estrategias futuras[348], haciendo válido un esquema secuencial de estrategias apoyado en la definición de *TOM* (*Theory Of Moves*) acuñada por Brams (2012) en forma de equilibrio *non-myopic* en la locura de sus acciones, y que se expresa en la línea de acción como la superación de una condición decisiva (probar su valor) para moverse hacia sus objetivos en el curso de acción que ha emprendido, según el esquema secuencial del diseño argumental de una operación que emplea el planeamiento militar a futuros.

[347] En este sentido se manifiesta Edwar O’Brien (1996) sobre el trabajo de BBC acerca de la Inquisición Española, y de cómo el dominio de la información se enfrentó al dominio cinético de lo militar generando la Leyenda Negra. Ante las reglas de la guerra y la acción directa española, se impuso una vasta operación de información reglada por la imprenta y su generación orquestada de ideas-fuerza. Este es un ejemplo de acciones inter-dominio que genera pagos comunes.

[348] Sin embargo, nada más concluir este episodio, don Quijote llega a un cruce de caminos y permite que sea el azar quien escoja, por voluntad de Rocinante, qué dirección seguir. Si bien no hay contrincante y el ejemplo no es válido para estrategias en presencia de oposición, muestra el apego a la regla novelesca de la caballería, en cuanto que el azar es elemento argumental que explica el entorno de elección de las estrategias de los caballeros. Este recurso a la regla o norma caballeresca está presente en la mayoría de los pagos positivos que devenga don Quijote en su locura, pues son acuñados según criterios estéticos, y ese grado de afinidad estética tiende a conformar la función de utilidad que se busca, convirtiendo así, como se verá, golpes en pagos positivos.

La conclusión de este juego, si se considera su segunda secuencia, al completarse la información es, sin embargo, negativa. En el capítulo XXXII, al toparse de nuevo con Andrés, se fuerza don Quijote a entrar en el esquema de pagos del dominio de la cordura, generándose además la emoción opuesta.

5.6.3. Capítulo IV. "De lo que le sucedió a nuestro caballero cuando salió de la venta" Don Quijote Vs. mercaderes (M) y un mozo de mulas (MM)

Don Quijote exige a unos mercaderes a punta de lanza y con referencia a la orden de la caballería, que juren la hermosura de Dulcinea.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
M y MM CUERDOS	**Retribución (+)** Integridad física (-)	Apalear	Temor (-) Sorpresa (-) **Cólera (+)**	Intención: Quedará contento y pagado [al mostrar grabado][349]
DQ	[Juramento de fe en la belleza sin par de Dulcinea] Reforzar la norma (+) **Integridad física (-)**	Arremeter con lanza	Cólera (+) Anticipación (+) **Felicidad (+)[350] [aceptación de la adversidad]**	Enunciación del pago negativo: "Pagaréis la blasfemia"[351] acerca de la dama.

[349] Se le plantea a don Quijote cuál será su pago en el juego. Es un planteamiento explícito de unas reglas [en formato de burla] que permiten el establecimiento de un punto de equilibrio. Hasta aquí se puede pensar que la estructura "burla Vs. locura", cuando resuelva la confrontación (como en el caso de Juan Haldudo) pudiera constituir una estrategia de equilibrio que maximizase pagos para el loco y los cuerdos, puesto que el jugador cuerdo minimiza la acometida violenta y armada del loco, y el loco, en su locura, opta al máximo de los mínimos que le permite el umbral de la caballería. Probablemente, en este episodio, si no hubiese habido referencia a la potencial fealdad de Dulcinea, don Quijote hubiese aceptado alguna fórmula de juramento que generase equilibrio en la situación. Si el patrón fuese cuantificable y no se diesen cambios emotivos, se podría emplear la expresión "valor del juego" para el equilibrio de ambos pagos, entendiéndolos también como complementarios por tratarse de dominios distintos. La suma cero aquí se da en el mundo de la caballería para don Quijote, porque gana su dama sobre las otras, y en el de la realidad para los jugadores cuerdos porque golpean al loco y se libran de él.

[350] Explícita en:

> Aún se tenía por dichoso, pareciéndole que aquella era propia desgracia de caballeros andantes. (Cervantes Saavedra 2007: I, 143).

[351] Estas estructuras contienen referencias mutuas y cruzadas con respecto a los pagos que el otro supone a su contrario. Un pago recurrente es, para don Quijote, la subordinación de sus contrincantes a la regla. Don Quijote se anticipa y acepta el juego con la premisa de imponer la norma caballeresca. La habilidad del contrincante, sabiéndolo, es conocer el código y emplearlo para cambiar el juego de suma cero a suma no nula. El antagonista, sin embargo equivoca el pago al suponer que don Quijote aceptará un juramento vano.

Los mercaderes reconocen su locura, solicitan ver un grabado de la dama y afirman que jurarán aunque sea fea. Don Quijote acomete, enfurecido[352]. Cae y es apaleado por el mozo de mulas.

Como se apunta en nota al pie, en este caso y en muchos otros no existe un pago evidente para los cuerdos en su dominio. Únicamente cosechan la retribución a la amenaza al encolerizar al loco en su diálogo previo. Aun siendo apaleado, don Quijote experimenta satisfacción por haberse batido por la dama como consecuencia del equilibrio de estrategias, aunque haya sido víctima de golpes. Aparece aquí el ingrediente de **aceptación** de los resultados adversos, que es el que le hace seguir jugando en la miopía de su locura. De ello se desprende (véase punto 1.1.3. Dominancia) que los elementos en litigio son comparables, que Don Quijote seguirá arriesgándose para conseguirlos y que aún en la derrota y con pagos negativos, existen facetas positivas en lo caballeresco, siempre que sea imputable al devenir de las caballerías, claro, que desdibujan las opciones de suma cero[353].

En este punto, vuelve a su lugar, tras tres encuentros en los que los pagos se han reforzado emotivamente tanto en victoria como en derrota. Nótese cómo hasta ahora, don Quijote atesora pagos positivos en el dominio de la locura. En esta breve extensión de la unidad textual, vinculada al *Entremés de los romances*, don Quijote establece un equilibrio *non-myopic* con los hechos de las novelas, y *myopic* con la realidad.

[352] La burla sobre la potencial fealdad de Dulcinea frustra la opción cooperativa y el punto de equilibrio anterior. En este caso, el antagonista no acepta el equilibrio del seguidismo de la locura.

[353] Sufrir físicamente por la dama es, por ejemplo, un efecto beneficioso de la derrota. Al pago físico sufrido se le puede añadir, entonces, otro de potencial atención de Dulcinea, uno de los objetivos estratégicos claros del hidalgo. En resumen: el pago físico en la caballería, como expresión de sacrificio por los valores exhibidos, no tiene que ser necesariamente negativo. Esta conclusión abre de nuevo el debate sobre los suicidas, que no se incluye obviamente en este estudio.

5.6.4. Capítulo VIII. "Del buen suceso que el valeroso don Quijote tuvo en la espantable y jamás imaginada aventura de los molinos de viento, con otros sucesos de felice recordación"[354]

Don Quijote decide acometer a unos gigantes. El sabio Frestón, por enemistad, frustra su victoria para quitarle la gloria de vencerlos.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
FRESTÓN FICTICIO	**Vencer al loco (+)** No existe (-)	Robó aposento y libros. Vuelve gigantes en molinos.	No hay.	Malas artes.
DQ	Gloria (+) **Integridad física (-)**	Arremeter [lanza], embestir. Caer.	Cólera (+) **Sorpresa (-)**[355] **Rechazo (-)**	Comparativa: la guerra más sujeta al azar. Adversativa [pero, mas] al cabo del tiempo de nada valdrán sus artes.

Extraño juego que denota brotes esquizofrénicos[356]: el juego de uno contra la fantasía, similar al de uno contra su imaginación no templada, personificada por Gracián como quien ejerce el dominio del comportamiento del individuo y marca

[354] Primer episodio con Sancho. En la definición de los pagos existirá un debate previo entre el loco y el ignorante sobre cuál es el dominio del juego, si el de la cordura y los hechos físicos sensibles, aunque percibidos a veces desde la ignorancia y el interés económico (Sancho) o el de la locura. Como ya se ha establecido, este último es el de referencia para este trabajo.

[355] Por incredulidad o frustración. Por este motivo y para destilar la humillación de la derrota, inventa una historia. Se trata de una comparación de su condición de andante con el resto de las ocupaciones en tono justificativo. Se produce esta reacción al pago indeseado de manera reiterada.

[356] La pérdida de contacto con la realidad y la creación de relaciones delirantes con actores imaginarios, caso del sabio Frestón, pueden denotar un cuadro clínico relacionado con la esquizofrenia paranoide. Se tratan más adelante los trastornos del sueño, en relación con el combate de los cueros de vino. Este trabajo versa sobre las estrategias pautadas del loco en su dominio, con independencia de su afección mental o su estado de salud.

sus acciones (explícitas en la cita), elecciones y emociones de un modo impertinente:

> Da en tirana, ni se contenta con la especulación, sino que obra, y aún suele señorearse de la vida, haziéndola gustosa o pessada, según la necedad en que da, porque haze descontentos o satisfechos de sí mesmos. Representa a unos continuamente penas, hecha verdugo casero de necios. Propone a otros felicidades y aventuras con alegre desvanecimiento (Gracián 2000**:** 115).

Por este motivo el juego racional del loco sucede en la dimensión de su imaginación, y en ella toma decisiones y este estudio las incluye. Este escenario plantea el primer pago puramente negativo en el dominio de su imaginación, que además le fuerza a crear correlatos fantásticos en el sistema sobre el que se aplica este modelo conceptual para clasificar morfismos en el conjunto, relacionales coherentes, para completar la información del juego y explicar el suceso.

El oponente es inanimado, y como sucederá con los cueros de vino, animado en filtro antropomórfico magnificado[357] por la locura de don Quijote. En el dominio de la locura, y suponiendo que Frestón está presente como personaje del reparto de la ficción narrada, se valida su elección ante don Quijote. Don Quijote no se queja de los golpes recibidos, pues lo prohíben las reglas de la caballería. Muestra emotivamente rechazo al sabio. Este es un enemigo ante el que acepta su desventaja.

Este tipo de juego imaginario depende de variables que solo residen en la imaginación del único jugador, y que le llevan a traspasar el umbral de la fricción de combate[358]. Recurre a las reglas de la caballería, mezclándolas con el acervo

[357] La magnificación del enemigo en el relato de la contienda es, incluso hoy en día, una técnica justificativa muy humana y cuerda. Una reiterada magnificación del enemigo, incluso apoyada en elementos fantásticos, cala en la audiencia al disparar sus miedos. La magnificación junto con la ridiculización del enemigo es una técnica propagandística muy profusa en la pintura y la escultura universal, y una herramienta estratégica que se emplea hoy en cualquier conflicto. Es también uno de los recursos emotivos más empleados en política y, en negativo, en publicidad. En este caso se magnifica al enemigo para aumentar el pago de vencerlo: la gloria.

[358] Se trata de un enfrentamiento en el que el pago es indivisible (por intangible), el enemigo invisible (por ficticio y producto de la locura) y en el que la solución eficiente no se puede dar, por

de las novelas de caballerías para concluir y **aceptar** el resultado en el dominio de la locura, de la fantasía[359]. Esto permite que la función de utilidad de ambos jugadores (el loco y el genio imaginario) se redacte en exclusiva por el primero, como cualquiera que sea producto de la fantasía. Este juego estratégico es muy útil en la propaganda[360]. De este modo, será de suma cero si imagina victorias o derrotas absolutas[361], o de suma no nula si imagina otro final distributivo del pago, y una pauta explicativa genera equilibrio en las estrategias de don Quijote, como se verá. Con respecto a los engaños del diablo (explicación metafísica de

lo imposible de sustanciar una victoria contra gigantes que no lo son. A este respecto, la única explicación posible es la que da don Quijote, en cuanto que la inexistencia de soluciones eficientes por tratarse de un juego interpretable como de suma cero, solamente deja una opción: la envidia por el reparto del pago [la gloria] que alguien [Frestón] experimenta contra él. Aparece aquí la necesidad de oponente culpable, muy común a la vida política en la historia de España y en la de sus textos. Véase este esquema de eficiencia y repartos de pagos libres de envidia al respecto de la obtención del yelmo de Mambrino (5.6.8) y en cuanto a su explicación teórica referida a modelos políticos, en Brams (1998: 94-100). En cuanto a la gestión de la culpa ante un resultado negativo (como Sancho al intentar golpear al pastor, que nada había hecho, ante el ataque de Cardenio) se podrían escribir ríos.

[359] Según Aoyagi (1996) un juego ficticio plantea problemas de pauta de aprendizaje. Solo el loco se plantea seguir aprendiendo de las derrotas de su propia imaginación. Este proceso de aprendizaje se desarrolla, de acuerdo con la obra citada, en un esquema [racional] que en un plano bidimensional se representaría como una función convergente al equilibrio de Nash al que, dominado el juego, se debe tender si hay pagos eficaces para ambos y si el escenario de comunicación y la regla del juego así lo permiten. Se verá a lo largo de este estudio que, al no poderse definir plenamente como de suma cero todos los episodios, el aprendizaje no lleva a equilibrios estables, sino a contradicciones que Sancho [por ignorancia o interés] no es capaz de complementar. La "excusa Frestón", si se permite, aparecerá en numerosas ocasiones para completar la información del juego y así establecer estrategias coherentes en el dominio de la locura. Los antagonistas emplearán también este juego esquizofrénico como estrategia de equilibrio. Una variante de la demagogia que apela a las creencias caballerescas del loco.

[360] Una vez más, se introduce la construcción de figuras antropomórficas a las que se dota de condición humana magnífica, bien para lograr la gloria de vencerlas, bien para generar una estrategia de frustración o auto-frustración en otros individuos o bien para moldear el apoyo doctrinal o propagandístico que se pueda obtener en la coalición con otros jugadores. A este respecto, se expone aquí de nuevo lo observado por Brams (2012:181) en cuanto que la inducción de sentimientos, en particular en lo referente al binomio frustración-cólera, puede por sí determinar la ruptura de un equilibrio de Nash, o que uno de los jugadores no acepte un resultado óptimo [de Pareto] en el reparto. Estas estrategias de frustración devengan emociones en el eje negativo al existir la necesidad irreflexiva de control de la situación. Es, por tanto la falta de control de la irrealidad (derivada de la falta de seso, en este caso) la que genera insatisfacción expresada en tristeza. Véase en capítulo posterior la estrategia de la frustración y su vinculación con sentimientos erráticos tratada con respecto al ataque de Cardenio, por mor de su locura pasajera, a don Quijote, Sancho y un cabrero.

[361] Es de forma clara el planteamiento de Sansón Carrasco, al introducirse en el dominio de la locura y plantear a don Quijote su reto de suma cero: o gana o pierde, y si pierde paga con el juramento de volver a su lugar. Don Quijote se mostrará consecuente con su derrota absoluta, con tal coherencia que aceptará la muerte.

Sancho a los desatinos del loco) existen múltiples referencias explícitas en el libro con las que el escudero explica la mala elección estratégica de su señor.

> Mire, señor, que aquellos son frailes de San Benito, y el coche debe de ser de alguna gente pasajera. Mire que digo que mire bien lo que hace, no sea el diablo que le engañe (Cervantes Saavedra 2007: I, 171).

Los oponentes ficticios son a veces desenmascarados, como en la aventura de los batanes, en la que el pago es el ridículo personificado en la risa de Sancho.

Se comienzan a dibujar aquí una clara secuencia en los dos dominios: los enfrentamientos con oponentes de carne y hueso y aquellos que el hidalgo imagina y sustancia con enemigos inanimados (molinos) o ficticios (Frestón) en el ámbito de su imaginación o locura. Ambas encaminan al hidalgo a la gloria, dama o fama u otros pagos que se determinen, y en ambas hay ingredientes de fricción guerrera. La imaginación, en cualquier caso, permite la elaboración de una estrategia (y no de una secuencia de juegos aislados) al conectar las causas y los efectos de manera coherente por explicable. De estudiar de forma paralela las estrategias de Sancho, aparecería otra línea de operación en el binomio, pero no es el caso.

5.6.5. Capítulo VIII. “Del buen suceso que el valeroso don Quijote tuvo en la espantable y jamás imaginada aventura de los molinos de viento, con otros sucesos de felice recordación”

Capítulo IX. “Donde se concluye y da fin a la estupenda batalla que el gallardo vizcaíno y el valiente manchego tuvieron”

Capítulo X. “De lo que más le avino a don Quijote con el vizcaíno y del peligro en que se vio con una turba de yangüeses

Don Quijote acomete a unos frailes por creer que llevan prisionera a una dama vizcaína que viaja en coche de caballos. Derriba a los frailes, pero se enfrenta a un vizcaíno del séquito.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
FRAILES (F) Y VIZCAÍNO (V)	Honra (+) (V) **Integridad física (-) (F), (V)**	Dar cuchillada	Temor (-) Cólera (+) **Tristeza (-) [turbado]**	Condicional: Si no le dejaban (…) mata a su ama.(Vizcaíno)
DQ	**Cumplimiento de norma [fama ante dama] (+)** **Honra [acusado de mentir] (+)** Integridad física (-)	Arremeter, descargar, acertar	Cólera [furiax2] [rabia] (++) **Felicidad (+) [contento]**	Condicional: Si fueras caballero (…) ya hubiera castigado.

En este episodio irrumpe el narrador y se producen expresiones reiteradas, como la emoción de la cólera [furia], expresada dos veces para describir el mismo evento emotivo. Se elimina una de ellas, pero se acumula a la rabia como emoción en la retribución física de don Quijote al vizcaíno. Este es el primer enfrentamiento en el que hay cruce de condiciones por ambas partes, y es también el primero en el que, al dudar de la condición de caballero del vizcaíno, el oponente cuerdo, encolerizado, asume las reglas del loco de manera transitoria para este choque en aproximación directa. Ambos jugadores están

emotivamente encolerizados, enajenados, con lo que a raíz de esta acumulación de emociones (Brams 2012: 151,180) se destierran opciones asociativas, apareciendo una nítida suma cero en el dominio de la locura.

La solución que devenga el pago deseado pasa por la aplicación de la regla, al exigir la presencia de las damas ante Dulcinea.

5.6.6. Capítulo XV. “Donde se cuenta la desgraciada aventura que se topó don Quijote en topar con unos desalmados yangüeses”

Unos yangüeses derriban a Rocinante a palos por intentar el caballo arrimarse a sus jacas. Don Quijote insta a Sancho a la coalición y vengar así a su rocín conjuntamente, ya que la regla lo permite. En este caso no hay muestra explícita de cólera en don Quijote. Superados en número, ambos son apaleados.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
YANGÜESES	**Defender recua (+)** Integridad física (-)	Dar cuchillada	Temor (-) Cólera (++) [enojo] [furia]	
DQ	Honra [venganza de agravio] (+) **Integridad física (-)**	Echar mano a espada, arremeter, dar cuchillada.	Felicidad (+) [victoria] **Tristeza, (-) [culpa, castigo]**	Explicación, especificación: No poner mano a espada porque no son caballeros

La justificación del pago en negativo (ante el efecto adverso, no ante la acción, y por ello no se tipifica en la matriz) pertenece al dominio de la locura y a la regla de la caballería. Se racionaliza así la derrota, y así se acepta el resultado, modo de completar la información que sustenta el destino adverso.

Una vez más se ejecuta (con anticipación de don Quijote y sorpresa del cuerdo Sancho) una estrategia cuya justificación está relacionada con la frustración que produce la vulneración de la regla, por parte de aquellos que no la siguen según le gustaría a don Quijote.

> Mas yo me tengo la culpa de todo; que no había de poner mano a la espada contra hombres que no fuesen armados caballeros como yo: y así, creo que en pena de haber pasado las leyes de la caballería, ha permitido el dios de las batallas que se me diese este castigo (Cervantes Saavedra 2007: I, 231).

5.6.7. Capítulo XVIII. "Donde se cuentan las razones que pasó Sancho Panza con su señor don Quijote, con otras aventuras dignas de ser contadas"

Don Quijote acomete a un rebaño de ovejas en el que cree percibir dos ejércitos en batalla, apoyando al cristiano en virtud de la causa justa. En el diálogo previo con Sancho, existen referencias (caballos) al pago que obtiene (cuantificable[362]) el escudero

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
PASTORES	**Defender ovejas (+)** Integridad rebaño (-)	Dar pedradas con las hondas	Temor (-) Cólera (+)	
DQ	Fama (+) [ayuda a la justa causa] **Integridad física (-)**	Poner espuelas y lanza en ristre	Cólera (+) [Coraje y denuedo] **Rechazo (-) [resignación, molimiento]**	Explicación, Sabio envidioso de la gloria convierte escuadrones.

Este es otro caso de enemigo generado en imagen antropomórfica (muy compleja y adornada, la de dos ejércitos en combate) imaginados sobre un

[362] De nuevo, Sancho no es objeto de este estudio. Sería, una vez más, muy sencillo establecer la función de utilidad de Sancho, en cuanto que de manera continua necesita esgrimir cantidades contables de bienes propios de su labor. Sin embargo, su anhelo de poder subvierte esta jerarquía de pagos cuando renuncia a ellos al insistir en dejar la ínsula en la Segunda Parte, y anteponer el sosiego a la alerta y a la incomodidad de la responsabilidad política. Esta reordenación filosófica de la jerarquía de pagos, además casi todos ellos cuantificables (banquetes, vestidos, manifestaciones determinadas de estatus) se debe a la eficiencia de los mismos en su entorno, como la potencial boda de Sanchica u otros. Sancho experimenta la posesión y las reglas (por las burlas de los Duques) que acompañan al estatus que, a su vez, implica dicha posesión. El resultado de la insatisfacción que esos pagos en principio eficientes genera, es el retorno a la regla antigua. A este respecto, el Capítulo 4 del trabajo de Steven Brams (2012) establece las relaciones entre pagos eficientes y libres de envidia en un entorno dado. Sancho deja aquí de envidiar el pago al ser sujeto del mismo, en cuanto que el poder asociado al gobierno de un individuo es indivisible y por todos anhelado. En la obra citada, el capítulo 4.3 desarrolla la potencial incompatibilidad de pagos eficientes y libres de la envidia del resto de los jugadores. Tras su mala experiencia en el gobierno de la ínsula, el pago "poder" y sus ventajas asociadas, pierde eficiencia para Sancho.

elemento animal, en este caso. Elemento de apoyo para la fantasía, como lo fueron los molinos de viento para una acometida de las mismas características.

A partir de aquí no hay muestras evidentes de sorpresa, ya que se asume el discurso de las malas artes del genio para explicar cualquier contratiempo. Esto reduce las emociones negativas al pago de la derrota. Este rasgo estoico ante la adversidad (véase 5.4.1. apartado 7) ha pasado a la lírica militar de mano de Ercilla, Quevedo, Artieda, el mismo Cervantes (por boca del cautivo) y muchos otros[363]. La emoción adjunta a la frustración por el pago no obtenido se contiene. Así, al tipificar la emoción ante el efecto, se ha optado por el rechazo, más allá de la sorpresa inicial, que produce la interferencia negativa de los hados. Es una expresión cantada del tópico del mundo al revés, personificado en los cambios de la fortuna.

[363]A este respecto, el de la manifestación estoica de aceptación ante la adversidad y su expresión lírica, véase el trabajo ya citado de Bellini (2009). En cuanto a los cambios de la fortuna, aparecen de manera explícita en múltiples obras y géneros de la época, en forma de mudanza de fortuna.

5.6.8. Capítulo XIX. “De las discretas razones que Sancho pasaba con su amo y de la aventura que le sucedió con un cuerpo muerto, con otros acontecimientos famosos”

De noche, una multitud portando lumbres genera como efecto otra acometida de don Quijote. Los caminantes portan un muerto en una litera, lo que se le asemeja a don Quijote a una aventura en la que debería liberar al que en la litera marchaba, o bien vengarlo. Los caminantes, debido a su atuendo, no pueden reaccionar ante la acometida de don Quijote, molesto por su negativa a darle razones de tan extraña procesión.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
CAMINANTES	Continuar marcha (+) **Integridad física (-)**	Rendido estoy (con equívoco)	Tristeza (-) Temor (-) Rechazo(-)	
DQ	**Justicia [venganza, satisfacción de demanda] (+)** Integridad física (-)	Enristrando lanzón	Cólera (+) **Sin emoción referida al efecto.**	Alternativa: castigaros o vengaros. Explicación, el sabio inspira a Sancho un nombre[364]

Se toma la justicia como pago perseguido debido a los términos del debate que don Quijote entabla con el abatido y maltrecho bachiller, Alonso López, producto de la función apelativa (o conativa) que don Quijote adopta en su demanda. Don Quijote explica su yerro definiendo los límites de su jurisdicción, y cómo la apariencia del potencial antagonista marca su actuación de oficio. Se aprecia aquí el rasgo castellano de necesidad de justicia en la ausencia de una autoridad

[364] “Caballero de la Triste Figura”. Se incluye esta nota por la aportación de Sancho a otro efecto emotivo de felicidad en don Quijote. La potencial inspiración del título a modo de las caballerías, según los antecedentes morfológicos de los caballeros literarios que constituyen el *DSS* quijotesco.

efectiva[365]. Aparece aquí el ingrediente constituyente del nuevo entorno de la norma. Cómo don Quijote acuña una nueva constitución de la que es redactor y ejecutor.

Don Quijote se equivoca y comete un error de percepción y de etiquetado de la realidad. Sin embargo, lo reconoce y lo explica por su aforamiento. Es la primera vez que existe un movimiento razonado inter-dominio explícito. Por otra parte, se observa también que el reconocimiento de su antagonista como un elemento del mundo real o cuerdo no genera ninguna duda a don Quijote sobre la regla que afecta al mundo de su imaginación, aunque a partir de aquí, y en especial tras la petición de discreción a Sancho tras el fiasco de los batanes, comienza a ajustar su juego a la narración de sí mismo, preocupado por su propia fama[366].

[365] Necesidad plasmada históricamente en la creación de hermandades y, anteriormente, en la atribución judicial de los primeros caudillos castellanos. También en figuras literarias (e históricas) femeninas, que se erigen en poder judicial (e incluso legislativo) y que lo manifiestan en sucesivas demandas al poder ejecutivo de cada momento. Tras entrar en Valencia, el Cid, como una de sus primeras medidas, decide sistematizar la administración pública de justicia. Marca así el contraste entre el nuevo orden castellano y la etapa anterior. Estas actuaciones "castellanas" de oficio por parte de don Quijote se manifiestan como deber asumido en el discurso de la Edad de Oro. En este discurso se plantea la necesidad de la regla caballeresca al modo del *Leviatán* de Hobbes, asunto que Davis (1998: 127) aborda desde los juegos, en tanto que el orden necesario es la única esperanza ante una competición sin límites entre los miembros de una sociedad mediante la existencia de un arbitraje obligatorio. Continúa Davis planteando, desde un punto de vista kantiano, cómo el acto es moral si supera el análisis del efecto que causaría en caso de su ejecución por todos los miembros de esa sociedad. Don Quijote intenta pues iniciar la exportación, la imposición de un modelo de comportamiento y de ejecución de acciones que debería ser asumido por el colectivo, y de ahí la exaltación de la Edad de Oro como modelo de imperio de la ley y de sí mismo como ejecutor aforado.

[366] Se trata de un curioso juego implícito en la narración. Don Quijote se comienza a re-masterizar a sí mismo conforme a su interés. Este interés es la reputación, y sobre su reputación ante la historia, ante la dama, ante Sancho o ante sí mismo, reorienta su jerarquía de valores. Si la justicia es el elemento de virtud más ajeno a don Quijote en el texto de Unamuno, es a su vez el que vertebra doctrinalmente sus acciones, justificándolas, legitimándolas, aun en el error.

5.6.9. Capítulo XX. "De la jamás vista ni oída aventura que con más poco peligro fue acabada de famoso caballero en el mundo como la que acabó el valeroso don Quijote de la Mancha"

Don Quijote elabora un discurso sobre la resurrección de la Edad de Oro cuando cae la noche y señor y escudero perciben unos ruidos. Quiere acometer la aventura para alinearse, por imitación, con el plantel de caballeros extraído de las novelas de caballerías.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
BATANES (Sancho)	Integridad física (-) **Seguridad (+)**	Atar pies a Rocinante [miedo] Reír.	Temor (-) Anticipación (+) Felicidad (+) [ante la inexistencia de amenaza y el ridículo del señor]	Chanza (fisga)
DQ	Gloria, fama [afán de imitación de otros caballeros] (+) Integridad física (-) **Ridículo (-) [que afecta a la reputación]**	Poner piernas al caballo (inhibido) Enmudecer y pasmarse. Alzar el lanzón.	Sin emociones en la acción. **Tristeza (-) Sorpresa (-) [cabeza inclinada sobre pecho] Cólera (+) [contra Sancho] Rechazo (-) [a intimar con el siervo]**	Excusa (exhortaciones a Sancho) y defensa ante la burla. Negación de la realidad

Don Quijote afronta esta nueva aventura, rica en emociones y, en este caso sin previa especulación antropomórfica de la amenaza. Sancho se erige sin embargo en antagonista, pues es quien en el dominio de la realidad altera los planes de don Quijote y ejecuta acciones que condicionan la libertad de acción de éste. Así, consigue inhibir la acción de su señor, implorándole primero[367] y

[367] Dentro de la regla de estandarización caballeresca que don Quijote invoca como elemento vertebrador de la justicia humana por inspiración de la divina y de la ficticia de las novelas, se encuentra a continuación la extraña adscripción de código de Sancho, según anota John Jay Allen en su edición (2007). Si el arcaísmo se puede entender como tecnolecto tanto del ámbito de lo caballeresco como propiamente de la epopeya castellana y de su herencia normativa, Sancho recurre al modo arcaico para convencer a don Quijote de que no se implique en la nueva

atando finalmente a Rocinante. Al llegar el día descubrirán que se trataba de unos batanes golpeando.

Este episodio rompe con la estructura coherente de los desenlaces anteriores, en los que siempre existe una explicación real o fantástica para analizar el esquema que resulta de la acometida. En este caso don Quijote no atribuye inicialmente la presencia de los batanes a interferencias por encantamiento. El verdadero umbral de acción verbal de la agresión se produce ante la burla de Sancho, que lo parafrasea en sus referencias previas a la Edad de Oro y que pone en solfa su reputación. Es aquí donde se muestra la aparición de la acción coherente, pero por motivos nuevos:

> Viendo, pues, don Quijote que Sancho hacía burla dél, **se corrió y enojó** en tanta manera, que **alzó el lanzón** y le asentó dos palos, tales, que si, como los recibió en las espaldas los recibiera en la cabeza, quedara libre de pagarle el salario, si no fuera a sus herederos (Cervantes Saavedra 2007: I, 289).

Además, se observan varias emociones relacionadas con la aparición de los batanes, auténtico elemento iniciador del enfrentamiento competitivo con Sancho y en el que por obvia relación estamental pierde el siervo ante el señor. Excepto el temor, que se manifiesta de manera velada ante la posible difusión del hecho por parte de Sancho, se constata la presencia de tres emociones con signo (-) apoyando al pago del ridículo, esto es, sorpresa, tristeza y rechazo, como si de una momentánea falta de fe se tratase. Don Quijote percibe cómo sus reglas le comprometen y ridiculizan en el dominio de la realidad, y cómo no hay lugar ni momento para achacar a elementos fantásticos[368] este equívoco.

---

aventura contra el ruido que proviene de los batanes, durante la noche. Sancho cree, por primera vez, que asumir los rasgos formales del registro de su señor puede ser la clave para influir en las situaciones que son estratégicamente adversas a sus intereses. Esta es la primera vez que Sancho interfiere positivamente desde el dominio de la realidad (aunque se aproxime al de la ficción caballeresca a través del uso del código arcaico de la caballería) y consigue alterar la acometida de su señor.

[368] Esto rompe la pauta de mantenimiento del carácter genuino que quiere edificar sobre sus valores de origen, sumando nuevos hechos para completar una mayor fama. Aquí se reitera esa estrategia algebraica de suma de hechos, junto con el multiplicador del canto literario de éstos a través de futuros rapsodas. La prisa sumatoria de don Quijote se va atemperando y equilibrando (aquí aparece la acepción de *non myopic equilibrium* ligada al avance de la acción a lo largo del

5.6.10. Capítulo XXI. "Que trata de la rica ganancia del yelmo de Mambrino, con otras cosas sucedidas a nuestro invencible caballero"

El enemigo imaginario de la anterior aventura se sustancia en unos batanes. Es la primera ocasión en la que don Quijote acepta una evidencia material como explicativa de un episodio insatisfactorio en cuanto a la inexistencia de victoria, si bien más tarde vuelve a referirse a la ventura como factor estratégico que interviene en el juego secuencial contra elementos de su propia imaginación. Ante la burla de Sancho, don Quijote, por orgullo, acometió a su escudero.

Don Quijote cree reconocer un yelmo propio de la ficción caballeresca en la bacía que un barbero porta en la cabeza.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
BARBERO	Defender bacía (+) Integridad física (-) **Escapar (=)**	Dejarse caer, correr.	Temor (-)	
DQ	**Posesión de la bacía [yelmo] (+)** Integridad física (-)	Enristrar lanzón bajo	**Felicidad, [contento] (+)**	Exhortación: defiéndete o entrégame. Explicación, enemigo discreto. Se magnifica a sí mismo

En este caso don Quijote se enfrenta por la posesión de un objeto mágico. Es la primera aparición de un pago concreto e indivisible, ya que hasta ahora los pagos han sido abstractos, aunque en su mayoría también indivisibles, si la gloria o la fama (intangibles) se pueden entender así. Incluso para explicar la morfología de

argumento) según adquiere experiencia y, sobre todo, según manifiesta capacidad analítica apoyada en la cooperación de otros personajes. La burla directa de Sancho es una afrenta digna de ser castigada, afrenta similar a la que en su honra sufrió el vizcaíno o el mismo don Quijote más tarde, al ser llamado loco por un cabrero.

la bacía, plantea don Quijote la anterior divisibilidad [legendaria] del "yelmo", con lo que se da por satisfecho. Don Quijote emprende en este caso su primera estrategia burguesa[369] en tanto que entiende que, según la regla, le corresponde obtener por la fuerza el objeto.

No hay en la secuencia de juegos, hasta ahora, un caso similar de apetencia material. En cualquier caso y para don Quijote, la memoria de la secuencia de juegos es inexistente. Por muchas derrotas que acumule, seguirá buscando sus referencias en el espacio caballeresco de la ficción, así como en la regla de no rendirse, que llevará hasta la playa de Barcelona. En este sentido, y al jugar en el dominio de la locura, no hay lugar para establecer un *tit-for-tat* con el conjunto de los jugadores cuerdos, debido al afán de emulación del hidalgo a pasajes diversos de la ficción de sus novelas de caballerías[370].

[369] En el sentido de posesión más que de territorialidad (Davis 1998: 159), ya que la territorialidad del caballero andante solo existe en la evocación del pago "reino", siendo el resto de pagos intangibles o tangibles míticos, como es este caso. La conversación con Sancho sobre el saqueo de los arreos del barbero huido confirma este extremo. La desbandada del barbero es una retribución que se ajusta, por fin, a una secuencia lógica para la locura de don Quijote. El esquema secuencial se ajusta al *tit-for-tat*, solamente en el marco del comportamiento del cuerdo, en cuanto que el barbero actúa en función de la amenaza de su oponente, huyendo hasta que reclama su bacía en presencia de los cuadrilleros. Don Quijote siente retribuido su valor y refuerza su conducta. La bacía pasa a ser *signaling* de victoria en forma de yelmo.

[370] Se refuerza, entonces, la capacidad de don Quijote de mantener su pauta guerrera en circunstancias esquivas y adversas, por cambiantes. Aquí se aprecia un rasgo heroico-castellano en el formato de su locura. La retribución a los contrincantes no se efectúa en virtud de la actitud que le muestran, sino del pasaje novelesco evocado o del entorno del juego, en muchos casos por distorsión en el *signaling* que don Quijote cree percibir de los cuerdos. El hecho de que en este enfrentamiento haya aparecido un objeto material evocador, es determinante para establecer el entorno regulado y el deseo de posesión por medios violentos, aunque el texto no manifiesta cólera. Tampoco hay referencia expresa a la anticipación o la sorpresa. Se incluye, en cualquier caso, anticipación, por la inexistencia de términos explícitos de duda en la maniobra de acometida. Tampoco hay ahora expresiones emotivas en la acción de asalto al barbero, ni vocativos invocadores de la dama o de la justicia que permitan perfilar mejor el pago deseado. Solamente una exhortación a la entrega del objeto. La continua frustración con todo aquello que es ajeno a la regla de la caballería, lleva a don Quijote a su competición contra el mundo como un autómata con cualquier excusa de su fantasía. Esto último hace que se rompan posibles equilibrios de Nash en cada encuentro que el hidalgo protagoniza. Las [hasta ahora] varias referencias a la envidia de los genios que le son opuestos explica (como se ve en las estructuras explicativas de la secuencia) que su juego no es eficiente porque el de sus oponentes no es, a su vez, *envy-free* o libre de envidia. Todos los pagos detectados hasta ahora son relativamente indivisibles, como la gloria, la vida o la fama del caballero individualista. Sin poderse considerar *senso estricto* como de suma cero, este episodio oferta un acuerdo eficiente para ambos jugadores, al ejecutar el desarmado barbero la única maniobra posible: la huida, sin otras opciones de equilibrio. Sin embargo, aun siendo una división eficiente (vida por bacía), e incluso considerándola óptima para el barbero, éste no se contentará con el resultado del juego, apareciendo más tarde y exigiendo el retorno de su expolio. Este enfrentamiento muestra

5.6.11. Capítulo XXII. "De la libertad que dio don Quijote a muchos desdichados que, mal de su grado, los llevaban donde no quisieran ir"

Se efectúa el análisis en una secuencia doble: acometida a guardias y acometida de presos.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
GUARDAS CUERDOS	Aplicar la ley (+) **Integridad física (-)**	Poner mano a espada/a dardos.	Cólera [enojo] (+)	
DQ	**Aplicación de su sentencia en virtud de su fuero [ayuda a presos] (+)** Integridad física (-)	Poner espuelas y lanza en ristre	Cólera (+) **Anticipación(+)[371] [sosiego]**	Adversidad [y si no lo hacéis -liberar-] Explicación a presos, demanda del pago.

Don Quijote, ante una cadena de galeotes, establece un diálogo con los guardias en el que analiza la distancia entre lo legal, lo justo y la voluntad de libertad de cada uno de los individuos, de los que escucha las historias[372].

claramente las paradojas que Brams aplica a la política (2012 [1976]: 95) pero que resume para los juegos: una única división *envy-free* puede no ser eficiente (por este motivo don Quijote entiende por qué no gana sus batallas), e incluso no existir, aunque ambos jugadores tengan funciones de utilidad o elementos deseados plenamente diferentes. Un entorno de juego que oferte soluciones libres de envidia para un héroe castellano no ofertaría eficiencia, y un pago o división eficiente, llevaría a la envidia (imaginada en el dominio de la locura en este caso) de aquellos que se oponen al héroe.

[371] Se describe así la emoción expresada por don Quijote por la referencia a la conveniencia de ejecutar el pago según un protocolo madurado por la locura del hidalgo. Realmente muestra cómo el argumento caballeresco debe completarse por la peregrinación de los galeotes según los términos de su fantasía. Se anticipa, además, por la inclusión de esta pretensión de pago en enfrentamientos anteriores.

[372] En cada una de ellas se produce una reflexión sobre el entorno normativo de cada caso de privación de libertad. Que se evoca como bien superior sobre las reglas del dominio de los cuerdos. La acción se va a producir por un contraste normativo entre el dominio de la locura y el de la cordura, que se traslada al dominio de lo pragmático y legal y al de lo ideal y justo. Don Quijote se empeña en alabar las virtudes de los presos, obviando sus defectos a través del

Se ha analizado primero la acción liberadora de don Quijote sobre la cuerda de presos y contra los guardias, como consecuencia de la imposición de su criterio jurídico desde la superioridad moral de la caballería, que incluye además una crítica al sistema imperfecto e imperante, con una revisión de los malos usos y a los abusos relativos a la corrupción en la administración de justicia de la época[373].

Este episodio se estructura en inmediata secuencia con la demanda del pago a los presos[374], demanda en la que se explicitan de manera muy clara (existe un entorno de negociación y búsqueda de equilibrios) cuales son las pretensiones de cada jugador.

---

pretendido perdón que le corresponde otorgar como caballero aforado, en cuanto que el mismo hidalgo define su acción liberadora como una obligación que se desprende de su condición y de la regla de su desempeño caballeresco, por el que debe actuar de oficio movido por ese código deontológico. Obsérvese la referencia textual al efecto que traerá su concurso jurídico, en este caso:

> Todo lo cual se me representa a mí ahora en la memoria (…) que muestre el efecto para que el cielo me arrojó al mundo, y me hizo profesar en él la orden de caballería que profeso, y el voto que en ella hice de favorecer a los menesterosos y opresos de los mayores (Cervantes Saavedra 2007: I, 314).

[373] A este respecto, véase Miguel Soler (2008: 313), que hace coincidir la reacción de don Quijote ante la injusticia cometida sobre Andrés por Juan Haldudo con la de los guardias sobre los Galeotes. Si bien existen circunstancias diferentes (Haldudo abusa de su poder sin el concurso de la maquinaria judicial) la crítica de Cervantes a la reacción que impide sustanciar los objetivos de los humildes (Op. cit. 315) es obvia. Don Quijote, sin embargo, solo atraviesa el umbral del enfrentamiento físico en la segunda ocasión.

[374] Los galeotes explican por boca de Ginés de Pasamonte, que no tienen opción de llevar a cabo lo que se les exige en pago. Ofrecen un pago alternativo en forma de rezos (credos y avemarías) lo que genera cólera en don Quijote por ineficientes y por desajustes con su *DSS* caballeresca, ya que los caballeros o sus damas no se pagan con rezos de los agradecidos como norma en sus libros, y el encargo de preces y misas tiene mayor relación con el mundo fúnebre. Este extremo permite aproximar una directa relación en la jerarquía de pagos. Si el rezo expresa intención, don Quijote, sobre ésta, prefiere la acción. En el dominio del hidalgo y según la regla de la caballería que rescata su locura, se produce una distorsión de la coherencia argumental del fin y el pago que espera en recompensa a su triunfo. Contra esta configuración de juego en la que se demanda pago a quien no está dispuesto a abonarlo en virtud de su situación en el sistema social (por su condición de convictos y desesperados en el texto) previene Gracián en su propia *DSS* para cuerdos (2000: 103) en cuanto a lo estéril de la asociación:

> Es robarle a la esperanza cortés fiar del agradecimiento villano.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
PRESOS CUERDOS	**Libertad (+)** Obligación de ir al Toboso (-)	Llover piedras. Quitar ropilla.		
DQ	Culto a la dama [pago por ayuda] (+) **Integridad física (-)**	Cubrirse con rodela.	Cólera (+) **Sorpresa (-)** **Tristeza (-)** **[mohinísimo]**	Condición [–si yo hubiera creído –a Sancho] Tomar tu consejo, apartarme de la furia

Don Quijote es golpeado y expoliado. Además reconoce, hace explícito que ha sido sujeto de una estrategia dominada por hacer bien a villanos (Cervantes Saavedra 2007: I, 318). Se manifiesta de nuevo otro pacto con Sancho a fin de aceptar el apartamiento y la ocultación en pos de mantener su reputación, puesto que prohíbe a Sancho narrar los hechos, censurando el relato inconveniente.

El pasaje denota que el pago alternativo ofertado por los presos (los rezos) no es eficiente para don Quijote, y así éste decide acometer al que ha sido su aliado (defendido) hace segundos.

Se advierte en este doble enfrentamiento secuencial (guardias-galeotes) cómo los pagos recibidos por don Quijote resultan del azar, al ser aleatoria y dependiente del contexto del aliado o del contrario la reacción de los cuerdos en combate con el loco. Si las reglas que acuña Brams para los juegos secuenciales[375] permiten relaciones causa-efecto basadas en el criterio del jugador racional, la fantasía de don Quijote permite una victoria inicial y un

[375] En su obra (2012:58) se produce una digresión por parte de Steven Brams acerca de la consideración de la acepción de "estrategia" que emplea a la hora de elaborar matrices de pago. En efecto, decide concentrar el arte ambiguo de toma de decisiones y el plan general que un jugador pueda desarrollar, por un menú limitado de opciones básicas que enfrenta siguiendo un proceso limitado de *wargaming*. Insiste en la necesidad de establecer una *timeline* o línea temporal que ilustre un estado inicial, movimiento, respuesta y estado final. Este extremo de aislar cada situación táctica y congelarla en ausencia de un contexto más amplio limita, desde el punto de vista de este estudio, las opciones de extracción de información sobre el personaje, más allá de la que se pueda extraer de la historia simple, que convierte el pasaje sencillo en fábula o acto dramático independiente, prescindiendo de una cadena narrativa más amplia.

pretendido pago satisfactorio en la libertad de los oprimidos, contradictorio en el efecto por haber liberado a malos pagadores.

El resultado, *outcome* o *final state* del juego a tres bandas entre don Quijote, los guardas y los galeotes, muestra que en una sucesión indeterminada de encuentros la diferencia de dominios es la causa de la imposibilidad del triunfo del loco, hasta que aparezca la burla o la compasión como sentimiento justificativo en el resto de jugadores presentes. Como la fama es una estrategia de equilibrio muy conveniente, su preocupación por la reputación incide directamente sobre sus opciones de pago futuras, entendiendo a sus potenciales aliados u oponentes como consumidores de su imagen[376] (Mailath y Samuelson 2001: 418-420). Imagen sublime se asocia a pagos sublimes en su imaginación. Lo curioso del pasaje a análisis es el proceso aceptado por primera vez por don Quijote a fin de iniciar una inducción inversa[377] para extraer lecciones aprendidas

[376] En la obra citada se establece una relación entre el esfuerzo de mercado y las opciones de aceptación que el cliente despliega. En este caso y en el dominio científico de la economía es fácil medir (*MoEs*) el éxito de este gasto en "*signaling*" de mercado (si se permite el empleo de la expresión de *signaling* en su sentido publicitario o de calidad de la oferta), precisamente por los resultados en el balance de la empresa, descontando el esfuerzo publicitario y de calidad en reputación. El artículo citado habla, en efecto, de ruido generador de reputación. Don Quijote moldea la suya, confiando en la discreción de Sancho, para garantizar los pagos primordiales que en este estudio intentan determinarse. Se entiende entonces la reputación como un pago colateral que sustenta los máximos.

[377] La inducción inversa, o *Backward Induction* es una opción de búsqueda de equilibrio en una variante de un equilibrio conocido partiendo de los movimientos finales del oponente y reconstruyendo el inicio del juego secuencial. Al fallar la norma del pago que los galeotes le deben, don Quijote decide aceptar el anterior consejo de Sancho, salvando su reputación, y reconstruir su noción de equilibrio para futuras opciones estratégicas. En cierto modo, el molimiento sufrido por los yangüeses, ajeno también a la norma, debería haber contribuido a curar la locura del acometimiento irreflexivo, aunque en ese caso existía un claro *casus belli* contra Rocinante. En cuanto a la pauta de comportamiento y las creencias que se derivan de experiencias pasadas en presencia de un esquema de juego reconocible, la acumulación de episodios que acaban a golpes comienzan aquí a modelar el comportamiento del hidalgo, aunque nunca dobleguen su fe en su condición y su misión.

> *Therefore, when we define a player's assessment rule to be a mapping that assigns a belief to each finite history, each assessment rule in our model is characterized by such parameters as the threshold number for the repetition of each pattern, the choice rule when more than one pattern is recognized, and the weight to be used in the convex combination given each history* (Aoyagi 1996: 446).

Se amplía la ruptura por primera vez y de manera explícita del anterior equilibrio miópico (por *myopic*, o "miope" en lengua inglesa, equilibrio que se establece en virtud de la no inclusión de los resultados históricos en la pauta de un juego secuencial y que Brams define como línea argumental que explica las pautas de cambio de estrategias, o la estrategia mixta seguida por un personaje en toda la secuencia y desconociendo la función de utilidad de su oponente, según

de la traición de los galeotes, mostrando así una evolución en su pauta estratégica que hasta ahora era inductiva pura y derivada directamente de su locura caballeresca. Al acercarse a Sancho se produce un primer paso que acabará marcando la coalición entre ambos.

su *Theory Of Moves)*, por cuanto el aprendizaje en el dominio de la locura admite ahora cuerdos y conservadores consejos, aunque siempre protegiendo la reputación del jugador. A partir de aquí se estabiliza mínimamente la línea argumental que motivará a don Quijote a aceptar las *cáveas* de Sancho, originadas por el miedo racional que destilan su cordura y su cobardía, ambas prácticas y eficientes para el escudero.

5.6.12. Capítulo XXIV. "Donde se prosigue la aventura de la Sierra Morena"

Al adentrarse en la sierra, don Quijote, Sancho y un cabrero departen con Cardenio, que les narra, so condición de no ser interrumpido, la historia de su infortunio. Don Quijote celebra la afición de Luscinda, la prometida de Cardenio, por el *Amadís*, y Cardenio, sumido en su particular locura, falta al honor de Madásima[378]. Al ser requerido de don Quijote para que dé satisfacción de sus palabras, Cardenio ataca a los tres y se marcha[379].

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
CARDENIO	**Castigar burla (+)** Contener su locura.	Alzar guijarro. Dar golpe.		
DQ	Defender honor de Madásima (+) **Integridad física (-)**	Cae de espaldas.	Cólera (0) **Sorpresa (-)**	Términos de la competición: Madásima fue muy principal señora (…) y quien lo contrario entendiere, miente.

Esta es la primera ocasión en la que don Quijote se enfrenta a otro loco, aunque este último presenta una patología distinta, derivada del mal de amores y de sus deseos suicidas y de abandono del mundo, en formato similar al de Grisóstomo. El dominio de la locura es, por tanto, incomparable, pues aunque la fricción se produce por un intercambio de pareceres sobre un personaje de ficción, las acciones de Cardenio se ajustan a pérdidas violentas y momentáneas del juicio,

[378] La Grasinda del *Amadís*, confundida por ambos según nota de Allen citando a Clemencín (Cervantes Saavedra 2007: I, 338).

[379] Uno de los temas no ya literarios, sino propios de la Historia Universal, que ya se anticipó: la gestión de la culpa. Se trata desde los juegos (de la frustración y de la auto-frustración) más adelante. Sancho culpa del accidente al cabrero, por no haberles advertido de la locura violenta de Cardenio. Don Quijote, de nuevo arrogándose el papel de juez (por su condición estamental de señor de Sancho y por la que emana de su condición de caballero) sentencia que no hubo culpa. Es obvio cómo Sancho necesita un culpable para desahogo de su frustración, existiendo una mención expresa a su rabia.

mientras que don Quijote mantiene un cuadro clínico más constante e indeterminado entre locura y cordura.

El hecho más significativo es que, aunque don Quijote se apresta a combatir, el umbral de la violencia lo cruza Cardenio, con lo que se induce por primera vez la sorpresa en don Quijote, dominado en esta ocasión por incapacidad de anticipar su estrategia dominante en el tiempo. Su cólera inicial no va pareja a una opción inmediata de enfrentamiento, con lo que nunca se sabrá (obviamente) qué habría hecho don Quijote si Cardenio no hubiese atacado, aunque hace profesión explícita de batirse. Por este motivo la cólera de don Quijote no se polariza positivamente en este caso, y sí la sorpresa con signo negativo. De igual manera, el pago alternativo de Cardenio tampoco puede medirse en términos de indeseado, puesto que el ataque obedece a una locura pasajera y no a la elaboración de una estrategia que le permita obtener algún pago. Cardenio, en su enajenación, ejecuta sin saberlo una estrategia del caos que surge de la frustración asociada a emociones explosivas[380].

[380] Se habló anteriormente de la frustración asociada a comportamientos erráticos por cuanto las emociones inducidas por una situación de insatisfacción alteran el patrón estratégico. Si las opciones estratégicas de quien la sufre son dominadas, si ello implica una pérdida del control del juego y si los equilibrios resultantes no son favorables con las reglas actuales del juego, aparece la frustración a fin de alterar las reglas (estrategias de cambio de estatus del jugador, o de jurado en un proceso judicial, si se pretende alterar el sujeto de la aplicación de dichas reglas) o de obtener posiciones de menor dominancia en el juego. Por lo anterior, las emociones que se asocian a un panorama de mayor frustración para un juego dado, alejan la elección de lo racional:

> *Although there may be good reasons for us to be angry, jealous, or fall in love, these feelings, especially when they overtake us suddenly, seem not to be the product of rational calculation. Rather, they overpower us (…) Indeed, Gelernter (1994: 29) argues that "you cannot chose your emotions. Emotions choose themselves"* (Brams 2012: 155).

La situación de Cardenio es un elemento tópico universal: un varón desdeñado porque su amada traiciona su sano afecto por el matrimonio con otro de más posibles, similar al tópico del marido anciano y rico y el amante joven. Se trata además de tópicos supra genéricos. Continúa Brams refiriéndose a la obra de Gelernter estableciendo una comparación entre lo emotivo que genera una pérdida de control no con un estado de locura, sino con un comportamiento cercano a lo animal-irracional. En el capítulo a estudio, Cardenio alterna lucidez con locura irracional agresiva, quizá la expresión de una neurosis de transferencia, acceso de locura que se produce ante los únicos psicoanalistas presentes y que don Quijote, involuntariamente al evocar el asunto caballeresco, induce en el mozo. Al respecto de la locura de Cardenio y su perfil patológico, así como del perfil de otros personajes cervantinos configurados según moldes freudianos (se cita *El coloquio de los perros* a este respecto) véase Ortegón (2011: 113-128) y sus explicaciones sobre cómo Cardenio intenta infructuosamente hacer terapia con aquellos con los que se encuentra en la sierra (Op. cit. 115). En cuanto a la expresión de emociones ligada a fenómenos de dominancia no en un juego bi-personal, sino cuando se involucra un grupo social, concluye

Admirablemente, don Quijote lo exculpa. Lo sabe enajenado. Es más, desea ir en su busca para que Cardenio pueda concluir su historia[381]. El próximo paso será el combate contra sí mismo, al traspasar el umbral de la violencia masoquista y ejecutar la penitencia a modo de Amadís.

Brams con una aproximación de Ackerlof a la emoción social en sí, en cuanto que si en el plano individual la falta de control se materializa en conductas erráticas sustentadas por emociones determinadas pero individuales que marcan pautas confusas de comportamiento, en el grupo humano, en la sociedad, la emoción colectiva (ante la dominancia) se proyecta como *MoE* en los índices macroeconómicos, eje externo del comportamiento grupal. Elementos que inducen a la frustración derivada de la falta de control y de la ausencia posible de dominancia en un grupo pueden ser varios. Algunos relacionados con las necesidades básicas según Maslow, lo que da lugar a las emociones casi animales y comportamientos generalmente violentos. Desde el punto de vista de la regla social, existe entonces la tendencia a gestionar la culpa en direcciones espontáneas y erráticas y a generar linchamientos (como hace Sancho en el capítulo a estudio), así como a adscribir a grupos distintivos (por raza, religión o lengua) al signo semántico negativo. Estos sentimientos de frustración, ausencia de dominancia y falta de control son el arma de estrategias de inducción de frustración o *self frustration*, y se prestan a un desarrollo legislativo o normativo calculado que determina cómo se adscribe al grupo target a expulsar al concepto de "vagos y maleantes", a fin de depurar esa dominancia ajena mediante la catarsis social que provoca distribuir inocencia y culpabilidad separando rasgos distintivos visibles. Muy típico del post-feudalismo y de los fascismos, don Quijote emplea esa excusa (el linaje y la inconveniencia reglada de batirse con villanos) para explicar derrotas desde el dominio de la locura. Así, los caballeros se erigen en un pueblo de señores (un *Herrenvolk*) que solo existe puro, platónico, en su fantasía.

[381] Siguiendo con el tema de la nota anterior, quizá como penitencia autoimpuesta, a fin de ejercer como confesor o simplemente ofertar consuelo al otro loco. Empatía, quizá, por el mal de amores y porque sabe a Cardenio caballero. Campo abonado en Sierra Morena para cumplir con el formato de las églogas de Garcilaso, donde son dos los pastores que cantan su desamor en las majadas. Extraordinario preámbulo para emprender su particular sacrificio en soledad por Dulcinea.

5.6.13. Capítulo XXV. "Que trata de las estrañas cosas que en Sierra Morena sucedieron al valiente caballero de la Mancha y de la imitación que hizo a la penitencia de Beltenebrós"

Capítulo XXVI. "Donde se prosiguen las finezas que de enamorado hizo don Quijote en Sierra Morena"

Sancho interpela a don Quijote sobre el porqué de defender el honor de Madásima ante un loco y sobre el porqué de buscar a Cardenio en Sierra Morena, hilando refranes y refiriéndose expresamente a la regla de la caballería para entender dónde se observa que buscar a locos por semejantes parajes sea cosa de caballeros andantes. Don Quijote contesta con otro elemento de la regla que debe cumplirse: la penitencia. La jurisprudencia de la penitencia es varia, y don Quijote deberá establecer correspondencias con los diversos modelos de penitentes de su *DSS* para ver cuál se adapta más en su modelo conceptual al efecto deseado. Don Quijote, en cualquier caso, establece los términos del pago de su penitencia, que es la fama. Obsérvese la voluntad explícita de acción, de hacer o ejecutar una hazaña:

> No solo me trae por estas partes el deseo de hallar al loco, cuanto el que tengo de hacer en ellas una hazaña, con que he de ganar perpetuo nombre y fama en todo lo descubierto de la tierra; y será tal, que he de echar con ella el sello a todo aquello que puede hacer perfecto y famoso a un andante caballero (Cervantes Saavedra 2007: I, 342-343).

Esta afirmación de don Quijote convierte a Dulcinea en elemento reflexivo, en instrumento necesario para lograr la fama[382] propia de aquellos caballeros que

[382] Se incluye en este capítulo uno de los pasajes más sustanciosos de la estrategia a largo plazo del personaje. Dulcinea es inventada, es fingida e instrumental (Cervantes Saavedra 2007: I, 355) quizá vinculada así al amor platónico que induce a la locura en los términos sugeridos en el *Fedro*. Esta revelación separa a don Quijote del dominio de la locura y le lleva al cultural grecolatino por imitación dramática, mundo cultural y caballeresco en la que el sufrimiento por amor acerca a la virtud. Muestra, documentándose en la literatura de las caballerías, cómo sus pagos más adscritos al mundo de los cuerdos, como lo es la fama que genera la vanidad individualista del caballero, se tienen que servir de un atrezo escénico del que Dulcinea es parte como elemento platónico que relaciona belleza, verdad y bien, hasta lo místico. Liga también amor y buena fama, pero advirtiendo que la dama instrumental, amada y afamada es una convención caballeresca que sustenta los versos de los enamorados. Denuncia así como la fama

en la ficción hicieron lo mismo[383]. Continúa don Quijote refiriéndose a la diligencia de Sancho, como testigo de su actuación, de modo que su escudero sea el canal de información que difunda sus hechos. Estos hechos pretenden significar a su vez emociones[384] en estado puro, denotando frustración (una vez más) tal y como la mostró Cardenio, por motivos de desamor similares a aquellos que en don Quijote son auto-inducidos. Es más, don Quijote justifica lo absurdo del procedimiento de la penitencia con una referencia al tópico del mundo al revés y del mundo fantástico en oposición a la realidad tangible por acciones de enemigos o magos imaginarios. Posteriormente lanza un exordio a aquellas criaturas que serán testigo de su acción penitente y objetos del efecto deseado, esto es, la fama: dioses rústicos, napeas, dríadas, sátiros, Dulcinea, árboles y Sancho, al que exhorta explícitamente a levantar acta del hecho físico de sus calabazadas. Se marcan los testigos imaginarios como contexto y antagonistas porque completan la información y contribuyen o no al logro del pago de la fama, una vez más, en el dominio de la locura.

es un pago de rango superior, pero esta denuncia no aparece sujeta a ninguna acción verbal cinética, sino que es una explicación doctrinal o procedimental.

383 Véase cómo don Quijote alaba la mimesis, la imitación a Amadís como modelo de perfección caballeresco y multiplicador de sus opciones en su vía hacia la fama (Ibídem). Lo razona así don Quijote estableciendo un paralelismo con la pintura como elemento estético que necesita de la copia o de la imitación de un gran maestro para sustanciar la fama del copista. El debate entre los géneros miméticos y no miméticos como elemento de consagración de un artista es oscilante. La copia estrictamente formal enfrentada a la originalidad creativa del genio. Don Quijote (y más tarde el cura refiriéndose a la verosimilitud e imitación como garantías de armonía social en cuanto a la generación de textos no perniciosos para la sociedad y que supongan un aporte cooperativo a la convivencia) contrastan con una obra genuinamente original, como es la de Cervantes, obviando las posibles polémicas con la autoría del *Entremés de los romances*.

384 Muestra don Quijote una gran anticipación al lance consigo mismo. Al ser mimético puro, plantea a Sancho incluso cómo llevará a cabo la selección de aquellos hechos esenciales que puedan mostrar de manera óptima su perfil penitente. Así, planea la imitación a modo de Amadís y gradúa el umbral de acciones verbales que plantea para castigarse a sí mismo:

> Y podría ser que viniese a contentarme con sola la imitación de Amadís, que sin hacer locuras de daño, sino de lloros y sentimientos, alcanzó tanta fama como el que más (Op. cit. 344).

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
TESTIGOS REALES E IMAGINARIOS	**Admiración hacia el caballero (+)** Ignorar al caballero (=)	No ejecutan acciones	Rechazo (-) de Sancho	
DQ	Acrecentar fama (=) Integridad física (-)	Dar zapatetas en el aire. Dar tumbas la cabeza abajo.	Aprecio (+) Anticipación (+) **Sin emociones vinculadas al pago durante la imitación de Amadís.**	Interrogación parcial a sí mismo. ¿Cómo puedo imitarle…? ¿Para qué quiero yo…? Sin encontrar respuestas categóricas.

Don Quijote, una vez que Sancho se ha ido, reflexiona sobre cómo va a ejecutar el resto de la actuación. Véase a continuación como planea su penitencia con respecto a varias necesidades básicas.

La decisión de ejecutar una penitencia contra sí mismo es en beneficio de la estima social sobre su propia seguridad, esto es, la regla demanda sacrificio y posible daño a su integridad por las carencias alimenticias, tal y como se enuncia en los niveles 1 y 2 (numerados de abajo a arriba y siendo el número menor el más vital para el individuo) de la Figura 6 sobre una jerarquía inferior de niveles, en particular los 3 y 4, que contemplan la importancia de pertenecer a un grupo (el de los caballeros enamorados) y obtener reconocimiento por ello de aquellos seres (reales e imaginarios) que comparten su entorno en ambos dominios, cordura y locura. Al evocar a esos testigos imaginarios para ponderar al alza su necesidad de reconocimiento y su asociación pública a los principios y liturgias de la caballería, don Quijote ocupa la pirámide en casi todos sus estratos jerárquicos.

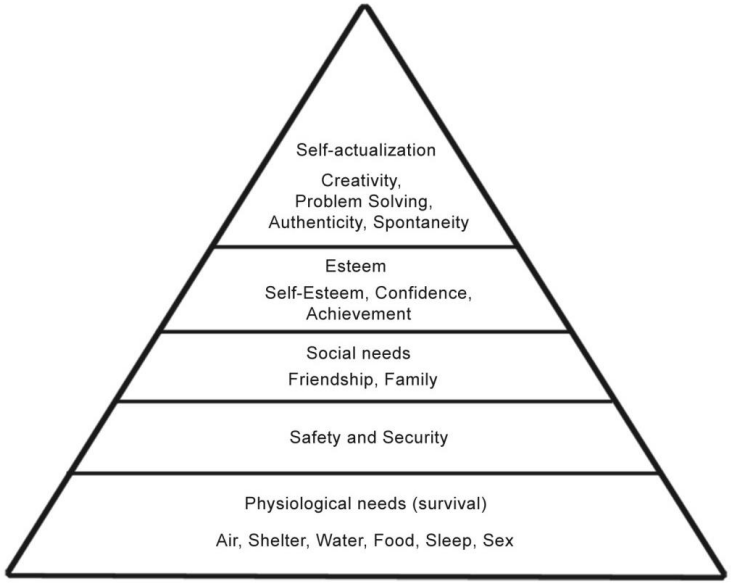

Figura 6. Jerarquía de necesidades de Maslow. En: www.communicationtheory.org

Es esta subversión de jerarquías además de las explicaciones de don Quijote sobre la funcionalidad de su ofertorio, el fenómeno que define de manera explícita una posible distribución jerárquica de pagos, en cuanto que al ordenar los tópicos propios de la caballería a través de un acto físico contra sí mismo, don Quijote subordina la dama (que en otras ocasiones supuso motivo para traspasar el umbral de la pelea) a la fama.

Ante el rechazo por lo absurdo de la acción que muestra el único antagonista real (Sancho), la emoción más significativa es la combinación de anticipación y aprecio que don Quijote manifiesta durante todo el planeamiento de su penitencia. Además, la continua exigencia de adaptarse lo más fielmente a la liturgia penitente, como si de un ritual purificador se tratase[385], muestra cómo

[385] Se puede, por tanto, asociar esta expresión de la locura de don Quijote a una de las manifestaciones de locura divina que Platón introduce en el *Fedro*, un delirio religioso, dionisiaco, vinculado a los rituales de iniciación propios de las órdenes militares o religiosas, como el Temple u otras, del que don Quijote despertara en una madurez contemplativa al final de la segunda parte, al modo del joven maduro que mira hacia atrás y observa las promesas y locuras efectuadas durante la pasión amorosa o vital (Platon, 1871 [ca. 370 a.c]: 283) . Los caballeros templarios contaban a este respecto con una liturgia reglada del mismo carácter estoico y de renuncia a las necesidades básicas que la imitada por don Quijote. Este perfil de aceptación de la renuncia se mantiene hoy en día en el perfil de instrucción básica del combatiente de todas las fuerzas armadas.

don Quijote adapta su nivel de confort consigo mismo más a la imitación del héroe que al acto heroico per se.

Al no haber un juego bi-personal, no hay claros pagos por el acto masoquista de infringirse daño. No acrecienta su fama, puesto que no aparecen las dríadas o los faunos que deberían acompañar el dolor de su propia égloga[386], aunque más tarde Sancho mentira sobre su misiva a la dama instrumental y don Quijote infiera pago positivo.

De cualquier manera, el único pago que realmente podrá computar en la secuencia es el negativo resultante de los daños físicos que le causa la penitencia. Véase también cómo la penitencia concluirá con otro rito novelesco: la satisfacción de la demanda de la supuesta princesa Micomicona (Dorotea) enunciada con arcaísmos y con la parafernalia ficticia del agravio del gigante como equilibrio cuerdo que satisface la demanda de coherencia de don Quijote en el dominio de la locura.

[386] La referencia a los elementos clásicos propios de las églogas derivan a don Quijote hacia un modelo imitativo de la penitencia por la dama en ausencia (se refiere expresamente al valor de la ausencia sobre otros rasgos distintivos de las églogas o de las expresiones de llanto por la amada). Más aún. La fabricación de un rosario podría llevar a asimilar el comportamiento de don Quijote al de Nemoroso, que emplea los cabellos de Elisa como reliquia sacra, pero don Quijote no llora por ella, solo incorpora el rasgo de ausencia como elemento de validación litúrgica. Esta elaboración tan cuidada, esta evaluación de la pureza penitente para imitar las “cosas de Amadís” denota la importancia del pago: la fama por la reputación del imitado.

5.6.14. Capítulo XXX. “Que trata de la discreción de la hermosa Dorotea con otras cosas de mucho gusto y pasatiempo”

El relato burlesco de Dorotea se ajusta para que don Quijote se crea sujeto cierto de la premonición acerca de la victoria de un caballero sobre el gigante Malambruno y la obtención del reino como pago. El auténtico conflicto (cruce directo de umbral de la acción violenta) a análisis se plantea cuando don Quijote golpea a Sancho, ya que Sancho lo avergüenza al demandar a don Quijote que se case con la falsa princesa (Dorotea) para obtener él mismo sus pagos por aproximación directa y así gobernar.

Se repite el esquema emotivo de cólera en la acción, si bien en este caso se acompaña de sorpresa, puesto que don Quijote no anticipa golpear a Sancho, ya que éste no es a priori integrante de su corpus de enemigos y el vínculo entre ambos se vulnera, al recordar con su agresión don Quijote a Sancho su condición de siervo e interpretar sus expresiones como felonía. La cólera surge al tomar don Quijote como blasfemia (textual) la crítica de Sancho a Dulcinea en beneficio de Dorotea.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
SANCHO	Gobierno (+) **Integridad física (-)**	Ponerse detrás del palafrén.	Rechazo (-) [de la posibilidad de perder su pago]	
DQ	**Defender el honor de Dulcinea (+)** Aceptación de la vulneración de la regla y deshonra (-)	Alzar lanzón. Dar palos.	Cólera (+) Sorpresa (-) **Aprecio (+)**	

Con el besamanos de Sancho se restaura el vínculo y don Quijote lo recibe y perdona. Don Quijote hace referencia a la sorpresa y falta de anticipación que le causa la intervención del escudero. Este enfrentamiento no se produce entre dos jugadores de dominios distintos. Ante la misma ficción, Sancho y don Quijote compiten por dos pagos determinados: un gobierno para el primero y, para el

segundo, la honra de la dama instrumental que sustenta su discurso y sus acciones[387], símbolo de su pureza doctrinal como caballero. La garantía de Dorotea sobre el gobierno de Sancho y el hecho de que éste asuma cualquier posible explicación de cada suceso que mantenga su pago, generan el deseado por ambos, en búsqueda de un equilibrio de suma no nula.

A partir de este momento, la burla sostenida por los acompañantes de don Quijote va a velar por la obtención de los pagos de éste. Este extremo indica cómo el resto de acompañantes en la historia iniciarán una estrategia mixta de compasión-burla para equilibrar sus juegos con don Quijote.

[387] La dama como fuente de poder superlativa, pero don Quijote no sustancia aún ninguna acción en el deseo de poseer a Dulcinea más allá de la embajada de Sancho. Muestra aquí don Quijote de manera explícita su centro de gravedad (*CoG*), esa vulnerabilidad legendaria que figura en la morfología de la mayor parte de los héroes literarios, su talón de Aquiles. La idea de Dulcinea es su fuente de poder, extremo que se confirma al aceptar la muerte ante el caballero de la Blanca Luna, si bien este episodio pertenece a la segunda parte y no es objeto de estudio. Ya sean fama, reputación u otros elementos de pago deseado, todos ellos deben sustentar esta idea máxima que es la honra dogmática de la dama propia, dama imaginada, soñada, dantesca, en cierto modo. Por este motivo apostrofa don Quijote a Sancho, recurriendo a la personificación de su honra en Dulcinea, cuando le espeta que su dama vive y vence en él.

5.6.15. Capítulo XXXV. "Donde se da fin a la novela del curioso impertinente"

Don Quijote, dormido y en sueños, acomete a unos cueros de vino creyendo que se trata del gigante Malambruno. Un sencillo juego de suma cero, soñado por el hidalgo en el que no hay punto de equilibrio posible. Curiosamente se encuentra aquí una configuración nueva y distinta. Don Quijote se enfrenta a un gigante en el dominio de la locura (sueño) y a un ser animado (ventero) en el de la cordura (entorno del durmiente). En esta ocasión se desdoblan los pagos de manera clara en ambos dominios.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	
GIGANTE/ VENTERO	Control de Micomicón/protección de los cueros (+) Integridad física y pérdida del reino/**integridad física y pérdida del vino (-)**	Dar golpes con el puño cerrado.	Rechazo (-) [de la posibilidad de perder su pago]	
DQ	**Restituir a la princesa y cumplimiento de la profecía[388] (+)** Integridad física (-)	Dar cuchilladas con espada	Duerme. Las propias del trastorno del sueño. **Felicidad (+) [cree que ha cumplido su misión]**	

Don Quijote se enfrenta con un sueño. Su sonambulismo agresivo, un tipo de parasomnia[389] que en este caso se acompaña de somniloquia o expresión verbal de los sucesos que don Quijote sueña e interpreta, desemboca en el ataque a los cueros de vino. Aunque esta acción que el hidalgo emprende dormido se asimile al dominio de la locura, este cuadro clínico muestra una afección que

[388] En relación con la importancia del augurio sacro o profano en la tradición guerrera castellana y en armonía con la estructura y forma clásica de los cuentos.

[389] Sin entrada en el *DRAE*, este tecnicismo define (VV.AA) aquellos trastornos de la conducta que, durante el sueño, llevan a actitudes determinadas. Una de ellas es el sonambulismo agresivo en adultos.

mezcla la locura misma con esta patología del sueño. Don Quijote, tras recibir los golpes del ventero, despierta para cantar su victoria, de la que no le alejan sus burladores. Está despierto cuando muestra su emoción por la victoria sobre el gigante, que se computa como obtenida por la vinculación de la locura del hidalgo a sus trastornos del sueño[390].

En el seno de la burla don Quijote elabora su discurso de las armas y las letras. Este discurso se ha incorporado al presente trabajo como referencia a los términos reglados de la caballería que don Quijote sitúa como jerárquicamente superior.

[390] La patología del sueño de don Quijote se analiza desde un punto de vista científico en Expósito et al. (2012). La conclusión es que, tal y como enuncia el mismo Cervantes, la falta de sueño lo trastornó. Se puede relacionar entonces el estado de vigilia que desde el principio se apunta en la narración con el sentimiento de cólera que se manifiesta en numerosas ocasiones. El insomnio y la irritabilidad se asocian en multitud de documentos. Acerca de las diversas manifestaciones que sobre la alteración del sueño se encuentran en don Quijote, en la obra citada se apunta cómo las distintas situaciones de vigilia o de insomnio, privación, ronquidos o alteración de la fase REM que Cervantes define, contribuyen a explicar el estado neurótico y siquiátrico de don Quijote. También hay antecedentes en los que la vigilia y no el sueño alimentan la continuidad de la ficción caballeresca al periodo del sueño, en particular por el alto contenido erótico que, incluso en el *Romancero*, (como en el *Romance de Gerineldo*, entre otros) se da a las visitas furtivas a las alcobas de los caballeros y de las damas. Este es, por ejemplo, el caso del momento en el que don Quijote discursa a Maritornes en la cuadra y es golpeado por el arriero, episodio este que, al no existir umbral de decisión propio a don Quijote que es sujeto pasivo de los golpes, no se incluye en la secuencia estratégica a estudio.

5.6.16. Capítulo XLV. “Donde se acaba de averiguar la duda del yelmo de Mambrino y de la albarda y otras aventuras sucedidas con toda verdad”

El barbero a quien había sido arrebatada la bacía, aparece al punto en el que concluyen los sucesos de la venta. Se produce entonces una disputa sobre el significado del objeto “bacía”, que posee dos significantes, uno para cada dominio, esto es, bacía y yelmo[391]. Uno de los cuadrilleros, ajeno a la burla, cuestiona a aquellos que defienden que el objeto es yelmo, y los tacha de borrachos. Don Quijote recibe el reto y acomete, generándose una pelea colectiva.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
CUADRILLERO (i)	Verdad (+) **Integridad física (-)**	Desviarse.	Cólera (+) [y enfado]	
DQ	**Defender su honor (+)** Integridad física (-)	Alzar lanzón y hacerlo pedazos. Poner mano a espada.	Rechazo (-) **Anticipación (+)**	Condición: [óiganme todos si no quieren perder la vida] y posterior explicación del contexto.

El pago es positivo y anticipado por el afán de don Quijote de ajustarse a la liturgia de un combate literario, al situarse don Quijote en el campo de Agramante y vociferar que todo está sucediendo por encantamiento, etiquetando a los contendientes en la reyerta de la venta como los de la discordia entre Agramante y Sobrino. Sin embargo, al reconocer los cuadrilleros a don Quijote como el

[391] El problema del doble etiquetado se agudiza con la burla de los acompañantes de don Quijote, burla que refuerza el significante de “yelmo” en el binarismo que plantea el texto. Al respecto del doble etiquetado, es muy notoria la correspondencia entre los significantes de ambos dominios que se produce en el diálogo entre don Quijote y Sancho a la vuelta de éste de su pretendido encuentro con Dulcinea.

liberador de los presos, éste se defiende con cólera y golpea a otro de los agentes de la ley:

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
CUADRILLERO (ii)	Justicia (+) **Integridad física (-)**	Asir a don Quijote por el cuello.		
DQ	**Defender su honor y aforamiento (+)** Integridad física (-)	Asir al cuadrillero por la garganta.	Sorpresa (-) Cólera (+) **Rechazo (-)**	Interpelación del oponente.

Se produce entonces una justificación por parte de don Quijote de su completo aforamiento ante la ley que se aplica al vulgo. Enumera primero las acciones sublimes que emprende. En segundo lugar, les recrimina su ignorancia por no valorar la alteza de su posición, para concluir exigiendo saber quién es el ignorante que pretende encarcelar a un caballero andante tipificando sus nobles acciones como delictivas[392].

Don Quijote interpela a los cuadrilleros a modo de un *Ubi Sunt*[393], en el sentido en que interroga retóricamente sobre cuál es la autoridad del dominio en el que los otros habitan, y que se pretende ejercer en el de su fantasía. Pregunta quiénes se atreven o dónde están los sujetos del poder legislativo o ejecutivo que obvian el fuero caballeresco en el sentido de la inconsistencia de sus oponentes con respecto a quienes puedan medirse con él. Esta anáfora muestra los términos del fuero. Pregunta quién firma el mandamiento de prisión, quién ignoró su fuero, y así sucesivamente. Es el primer caso de rechazo soberbio de

[392] Esta fascinación por sí mismo y por el desempeño de su noble posición, las proyecta don Quijote en el fuero que exige para sí, muy en sintonía con las cláusulas exculpatorias o de privilegio que recogían los estatutos jurídicos locales a través de los derechos de sus sujetos.

[393] Pero no en el sentido de la fugacidad de la vida, sino en el de la lejanía de ambos dominios, desde la locura a la cordura. Llama o invoca la autoridad del dominio de la cordura desde el de la locura, alternando los términos de ficción, que según él, viven en la realidad de los demás, que virtualiza.

don Quijote a los términos de la realidad judicial. No esgrime la acción de los encantadores, sino la invalidez de la regla en su dominio, en particular, porque las acciones de las que se le culpa no concuerdan con las acciones que se atribuyen a los caballeros.

El pago es positivo, como se concluye y sentencia:

> Finalmente, el rumor se apaciguó por entonces, la albarda se quedó por jaez hasta el día del juicio, y la bacía por yelmo y la venta por castillo en la imaginación de don Quijote (Cervantes Saavedra 2007: I, 598).

5.6.17. Capítulo LII. “De la pendencia que don Quijote tuvo con el cabrero, con la rara aventura de los disciplinantes, a quien dio felice fin a costa de su sudor”

En los capítulos anteriores, el cura y el canónigo ordenan los términos de la representación dramática, e inciden en la morfología de los personajes literarios al uso, distorsionada por la ruptura de las unidades clásicas. Ambos entienden que esta distorsión es causa de que se altere el buen juicio social con su lectura. Don Quijote, como respuesta, vuelve a establecer los términos de la acción y de los personajes bajo el filtro de su regla de acción y con respecto a los pagos fantásticos que el caballero recibe.

Se encuentran sentados con un cabrero que narra una breve historia moralizante. Al concluir la historia con el deshonor de una dama, don Quijote manifiesta cuáles serían sus términos en la misma, si él pudiese intervenir. Cuando el cabrero cuestiona su cordura, don Quijote lo agrede.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
CABRERO	Constatación de la locura de don Quijote (+) **Integridad física (-)**	Saltar, asir del cuello, ahogar, buscar cuchillo, dar mojicones.	Cólera (+) Sorpresa (-)	
DQ	Defender su honor(+) **Integridad física (-)** **[rendición-tregua]**	Dar en el rostro, remachar narices.	Cólera (+) [furia] Rechazo (-) **Tristeza (-)** **[rendición]**	Insultos: [bellaco, hideputa]

La estructura de las coaliciones desvirtúa este juego, ya que cura y barbero, a fin de reírse del hidalgo, dan la vuelta a la pelea y alteran su desarrollo y los pagos subsiguientes. Sancho apoya también a don Quijote. En los insultos de don Quijote se percibe que, verse llamado loco de manera expresa y en público, supera a la regla autoimpuesta de no pelear con villanos.

Don Quijote pide tregua para investigar en qué términos una procesión de disciplinantes en rogativa por la lluvia, avanza por la campiña[394]. Toma a la imagen mariana por una mujer de carne y hueso[395]. La reacción de los disciplinantes es reírse de don Quijote, lo que inicia el contacto físico por mor de la cólera [explícita] del hidalgo.

	PAGOS	VERBOS DE ACCIÓN	EMOCIONES	ESTRUCTURAS
CAMINANTES	**Continuar marcha (+)** Integridad física (-)	Dar golpe con estaca.	Felicidad (+) **Se marchan sin expresar emociones.**	
DQ	Honra y libertad de dama [expresión de dolor del icono] (+) **Integridad física (-)**	Sacar espada, arremeter a andas. Tirar cuchillada, venir al suelo	Cólera (+) Anticipación (+) **Aceptación, pero sin emoción polar definida.**	Elementos de las novelas[396]: hermosa señora, desaguisado, lágrimas, desfacer agravio, libertad. Explicación de malos influjos.

Se tipifica la emoción de los disciplinantes como "felicidad" en el sentido de la expresión *"Joy",* que es el correlato inglés incorporado por Plutchick a este

[394] Muy similar a las circunstancias del enfrentamiento con la escolta del cuerpo muerto, y en cierto modo con la del vizcaíno, pero ahora con resultado diametralmente opuesto. Se podría decir aquí que don Quijote ejecuta esa acometida basándose en los elementos previos de victoria y autosatisfacción. El refuerzo de las emociones positivas recibido con anterioridad le llevaría a abandonar la pendencia con el cabrero para abrazar otra lucha más noble y de más garantías.

[395] Faltaba este extremo: Don Quijote confunde índices y símbolos y elementos de la imaginación con molinos, individuos o animales, y ahora un icono de una virgen dolorosa con su representación humanizada y en el entorno circunstancial (y obviamente caballeresco) de una dama oprimida.

[396] Don Quijote incorpora a la imagen mariana elementos modulares de las novelas de caballerías, tal y como expone Vladimir Propp (1987: 37-62) cuando describe a la víctima femenina, el engaño, la reparación de la fechoría y otros elementos morfológicos del cuento que don Quijote reproduce en este intento de recuperar crédito ante la comitiva. Este es un episodio (consciente o inconscientemente redactado por Cervantes) ligado con la reputación y la fama, aunque no se explicite.

diagrama polar en cuatro ejes. La risa indica diversión, y cólera en el oponente, por ridículo.

Hasta aquí el análisis tópico de los pagos que emergen en la composición de matrices descriptivas de acción y emoción de don Quijote y sus antagonistas. Esta compilación de cruces del umbral físico de la agresión en una fase textual que mantiene actitud constante, se integra ahora en su conjunto en los dos dominios escogidos: locura y realidad. En ambos dominios don Quijote manifiesta su voluntad de seguir jugando, lo que valida la obtención de patrones.

5.7. DIAGRAMA DE INFLUENCIAS Y SISTEMA DE ACTORES

A fin de aplicar de modo cooperativo aspectos algebraicos a la formalización de este texto narrativo, se lleva al ámbito lineal la combinatoria de elementos apoyada en un previo análisis funcional. El análisis se lleva a cabo en la línea argumental de modo que el producto se pueda representar en los planos generados, como son los pagos deseados y las emociones manifestadas, emociones a las que se puede asignar signo positivo o negativo, si se desea. En un último extremo, se pueden iniciar procesos de cuantificación, ponderación y comparación.

Se presenta primero, de manera gráfica, la influencia entre los personajes del intervalo seleccionado (Figura 7). Este planteamiento gráfico refleja acciones verbales determinadas en dirección y naturaleza[397] tomadas como constantes

[397] La determinación de la intensidad y dirección de la influencia desde el sujeto al objeto se puede plantear de muchas maneras. La más común, signos positivo o negativo, que reflejen cómo la influencia es positiva (asociativa) en la dirección en la que se ejerce o, caso contrario, negativa o competitiva en la misma dirección. El espectro verbal que abarca la relación o influencia entre actores (entre sujetos o entre sujetos y objetos) es inmenso. En la Escuela Superior de las Fuerzas Armadas se insiste en el criterio de sencillez y claridad a la hora de determinar un método de selección de etiquetado de influencias. El método más eficaz, sin embargo, es el que incluye signo y verbo, o solo verbos que denoten la pauta de influencia observada o pronosticada. El léxico verbal se especializa en cada dominio para los ejes cooperativos o competitivos según el entorno, el escenario. Existen verbos que, en sentido literal o figurado, se adaptan a varios dominios, como apoyar, sostener, reforzar o, en la competición, atacar, debilitar, aislar y así muchos otros, que son los que el autor de este trabajo recomienda a los alumnos del Curso de Estado Mayor de las Fuerzas Armadas (CEMFAS) para el posterior desarrollo de diagramas de influencias en los distintos escenarios que se investiguen.

en una unidad textual coherente que de un modo u otro expresa deseo en su pauta de repetición. La relación del protagonista (don Quijote) con el conjunto de antagonistas seleccionado para ese umbral de acción arroja dos acciones determinadas, morfismos que devengan pago satisfactorio y las que no. En el entorno de esos verbos, se observan el resto de variables dependientes e independientes del sujeto de la acción y que afectan a su relación con aliados u oponentes en el reparto de la narración.

Se recuerda que en el sistema complejo, las interrelaciones de elementos se rigen por ecuaciones no lineales, ya que la complejidad inter-dominio, multi-dominio o como se quiera abordar según el sistema de etiquetado de elementos escogido, impide a priori vectorizar esas relaciones de manera lineal. Sin embargo, las relaciones entre elementos se pueden expresar como una superposición de ecuaciones lineales más simples, llevadas a planos coherentes con la narración, en este caso. Se plantea de este modo una limitación a un análisis completo y riguroso, pero existe entonces la posibilidad de aproximar tendencias y patrones a una forma literaria más cercana a los detalles formales del aspecto estratégico del texto estudiado.

Se han determinado dos dominios[398], realidad y fantasía.

Se incluyen en el diagrama:

[398] Los dominios que se emplean en planeamiento integral (*Comprehensive Approach*) son seis: político, militar, económico, socio-cultural, infraestructura e información. Esta división convencional puede muy bien aplicarse en una novela de Clancy o de Forsyth, pero no discriminaría suficientemente los ámbitos de acción del personaje elegido en este estudio. Obviamente el concepto de lo económico de don Quijote no es compartido por los cuerdos, mientras que sí comparten el de la honra, congelado aún en cierto modo en el siglo XVII tal y como era en un pasado mediato, e incluso más propenso a la obsesión teatral en un futuro inmediato, como sucederá en el teatro de Lope, Tirso o Calderón. Si se analizó que, según el *DRAE*, un dominio es un "ámbito real o imaginario de una actividad", en el Quijote son, precisamente, el ámbito real y el ámbito imaginario los que discriminan acciones en la actividad del personaje y de sus antagonistas. Es por ello que se asumen estos dos dominios (aunque con espacios comunes) como ámbitos del intervalo elegido, que cuenta como constante reconocible, como variable dependiente que dibuje coherencia estratégica en el estudio, el corpus de verbos que implican enfrentamiento físico.

- Los veinte (20) enfrentamientos físicos de don Quijote, principalmente como sujeto de la acción verbal que denota el cruce del umbral de agresión, aunque también se incluye al personaje como objeto de golpes y agresiones cuando se fustiga a sí mismo o cuando responde o se defiende de agresiones que él mismo provoca o en las que interviene como parte necesaria del esquema relacional, y en las que se muestra dispuesto a agredir a su vez.
- Los tipos de antagonista disociados en su acepción real o fantástica.
- La constante verbal, configurada como verbo que significa agresión o voluntad clara de agresión[399] con o sin armas y, por lo general, en presencia de emociones que potencian ese cruce de umbral violento.
- Referencia al pago en código de colores.

Se excluyen del diagrama las construcciones. En particular porque las disyuntivas estratégicas que puedan aparecer, en particular en los diálogos con Sancho, pertenecen a dominios distintos, al ser los pagos deseados por Sancho distintos a los que desea el hidalgo. Las construcciones seleccionadas, sin embargo, señalan el dominio de manera clara (los insultos al cuadrillero o al cabrero muestran cómo don Quijote se sumerge en el dominio de las acciones de los cuerdos al defender su honra) así como el pago.

De este modo, en el siguiente diagrama se representan todos aquellos actores-personajes que interfieren con don Quijote en el contexto del empleo de la opción de conflicto cinético, con armas o no, lo que delimita este intervalo textual que se somete a estudio estratégico.

A la izquierda, en color azul, el dominio de la fantasía (presencia de aventura), en el que se determina una línea de operación (*non myopic*, hasta cierto punto[400]).

[399] Por aquellos casos en los que existe anticipación en el antagonista y don Quijote es sorprendido, o en los que (haldudo) hay una opción de pago antes del choque inmediato.

[400] La consideración de *non-myopic* aparece por la imposibilidad de establecer un equilibrio entre fantasía y realidad, que solo se da en la burla o en la explicación falaz (*ad ignorantiam*, pues el

A la derecha, en color rojizo, el dominio de la realidad, cuya línea de operación es *myopic*, puesto que el hidalgo no sabe percibir las lecciones aprendidas que no procedan de su semántica caballeresca de la decisión.

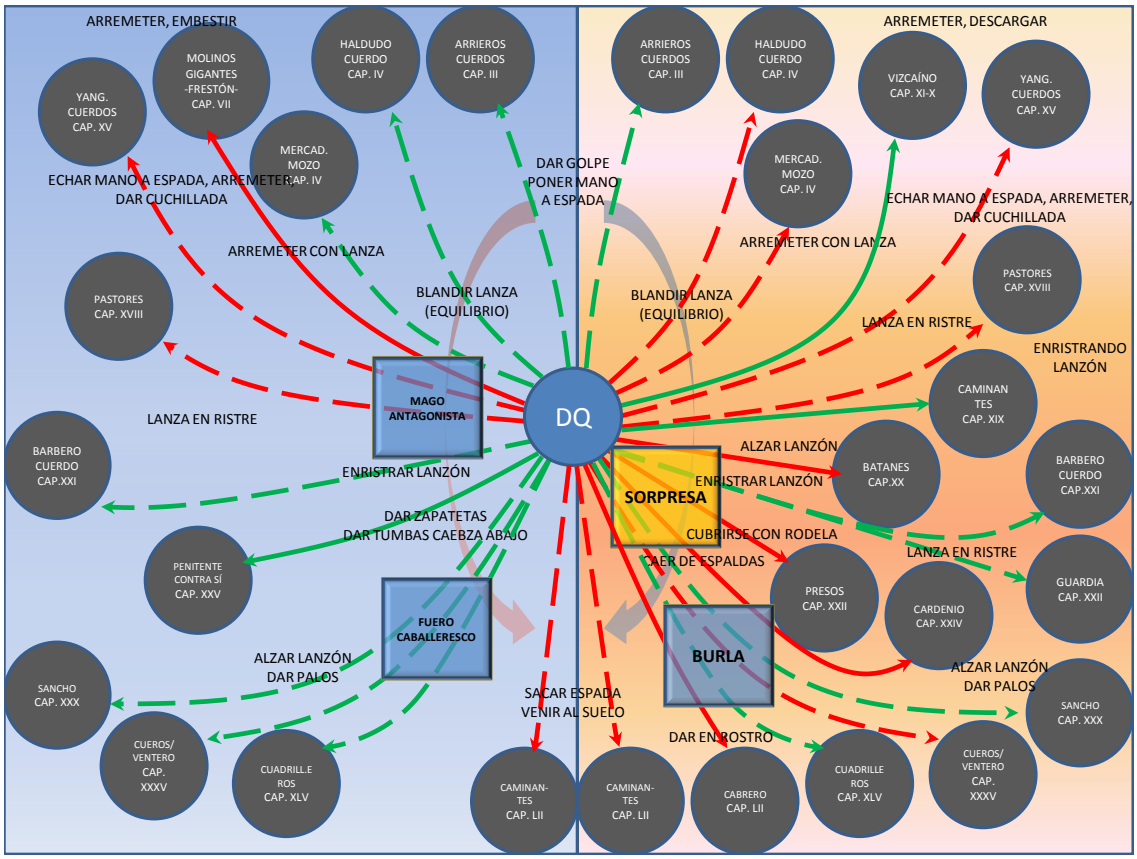

Figura 7. Diagrama de actor e influencias en los enfrentamientos cinéticos.

Las líneas temporales se representan por flechas descendentes, paralelas en ambos dominios y coincidentes con el eje temporal, con el curso del tiempo

argumento quijotesco se basa en la imposibilidad de que otros expliquen los sucesos desde una semántica exterior a la de las novelas de caballerías) que don Quijote, en su locura, impone con la connivencia interesada de Sancho, en muchas ocasiones. Por esta razón, don Quijote aprende con reservas, bien a partir de los razonamientos fantásticos que explican los fenómenos y sucesos que los rodean, bien a partir de los consejos insistentes que Sancho, por miedo (temor), consigue imponer. En el mismo dominio de la locura, entonces, se cosechan lecciones aprendidas. Otro motivo es la imprudencia temeraria del hidalgo: no se ha encontrado referencia a la emoción “temor” en el estudio de los enfrentamientos anteriores. La única manera de romper el equilibrio *non-myopic*: la burla.

narrativo. No se dan líneas de operación (*LoO*) por no existir acciones sincronizadas en ambos dominios de manera consciente[401].

Las variables independientes del protagonista a análisis se representan por cuadrados con la leyenda inscrita. Son aquellas que don Quijote no controla, como la acometida temprana de sus antagonistas (relacionada con la emoción "sorpresa"), la burla en algunos de sus antagonistas o aliados, el código de la caballería o la voluntad de los magos, también codificada y por ello introducida como variable a la que se aferra para explicar sus fracasos.

El pago deseado en cada caso, como variable resultante de los varios enfrentamientos, constantes en cuanto a verbos de contacto, es un pago inferido de los términos de las demandas explícitas de don Quijote[402] y que se expresan en cada matriz. Las emociones, las que denota el narrador omnisciente o las que expresa don Quijote u observa Sancho.

Se adopta así un código de colores y flechas, código que afecta al pago obtenido en función de la emoción asociada y de su deseo inicial:

- Color verde para pagos aceptados como buenos por el personaje.
- Color rojo para pagos indeseables[403].

[401] A no ser que, obviamente, se hiciese este estudio considerando a don Quijote y a Sancho como una coalición de objetivos concurrentes a una misma situación final deseada.

[402] ¿Cómo tipificar el pago que demanda don Quijote a los galeotes? ¿De qué intangible se trata? ¿Es amor por Dulcinea o deseo de que se cumplan los términos de la regla caballeresca de satisfacción de la demanda del caballero vencedor en ese formato? Se recurre en este trabajo a las emociones y a la estructura que las acompaña. En este caso particular se dibujan alternativas: la primera, la disyuntiva que en el hecho anterior don Quijote oferta a los guardias. Con los galeotes, la disyuntiva se la ofrecen a él, cuando proponen un plan alternativo a base de rezos, lo que no ofrece coherencia con la regla caballeresca derivada de las novelas y ocasiona la acometida por ineficiencia en el pago. Don Quijote se enfrenta a los galeotes porque no le cuadran los términos del equilibrio. El pago que obtiene en muchos casos, sin darse cuenta, es alterado por una variable que aparece como estrategia de sus antagonistas e incluso de sus aliados: la burla conveniente para el establecimiento de equilibrios. Burla como elemento de comunicación en el dilema del prisionero, elemento de pacto. Antagonistas o aliados que, según completan la información durante su interacción con el loco, entienden que la burla, en cuanto que secunda la locura en un código compartido por ambos dominios, es el único equilibrio que permite el beneficio mutuo de la no agresión.

[403] Los colores reflejan, en cada dominio, el pago obtenido, pero según los términos que se definen en la morfología del personaje. Su función de utilidad se debe adaptar a su diseño. Así,

- Flecha continua para pagos que se dan o se explican fundamentalmente en un solo dominio (aceptación de la realidad por don Quijote, o pago exclusivo de la fantasía del hidalgo y que solo puede explicar desde esa fantasía y su *DSS*[404])
- Flecha discontinua para pagos disociados en ambos dominios[405].

No se analiza el sentido inverso de la influencia (personajes-héroe), pues la influencia que los otros actores del sistema inducen sobre don Quijote no es objeto de estudio[406].

cuando don Quijote es golpeado (por el mozo de mulas en el capítulo IV, por ejemplo), ese pago es doloroso, pero le genera felicidad en el dominio de la fantasía por su ajuste a los avatares reglados de los caballeros, caso también de la penitencia, cuyo dolor es iniciático y necesario para la vía caballeresca, y así se define una flecha discontinua verde en el dominio de la locura y otra discontinua roja en el de la cordura, por las lesiones que, obviamente, su antagonista le ha ocasionado. En su lucha contra los molinos, don Quijote está convencido de que su antagonista es Frestón, con lo que no hay combate para el héroe en el dominio de la realidad por inexistencia de contrario con capacidad de influencia y voluntad propia (definición de "actor" de un sistema estratégico, según la *COPD* [2013]). En otros casos en los que don Quijote es apaleado, por ejemplo en el caso de los yangüeses o de los honderos del rebaño de ovejas, en el dominio de la fantasía aparece una explicación por desvío de la norma (alzar espada contra gente que no ha recibido la orden de caballería) o por causas propias de las novelas (envidia de genios enemigos) que hacen que el mismo efecto negativo de la estrategia adoptada se lea de manera distinta en ambos dominios, aunque también en ambos el pago es negativo. Por este motivo, en el diagrama de influencias y su código de colores aparecen esquemas simultáneos o simétricos en ambos dominios.

[404] Véase cómo este es el caso de varios de los pagos relacionados con la honra propia o de la dama, que se dirimen entre dos cuerdos, aunque el objeto sea ficticio. El antagonista, cuando de honra se trata, enloquece, como el vizcaíno, y se genera así un enfrentamiento real, en el mismo ámbito. El antagonista enloquecido, como Cardenio, se bate en el mismo dominio que don Quijote por el honor de Madásima.

[405] Se recuerda aquí el caso de la fortuna en el juego y el fracaso en los amores, según reza el refrán, para explicar un esquema de pagos disociado en dos dominios. Imagínese el lector que se da la paradoja de que el enamorado gana un juego a su amada en el ámbito económico, pero obtiene de manera paralela una derrota en el afectivo, caso coherente en los mundos posibles, reales o literarios. Del mismo modo, don Quijote es apaleado en el mundo real por su temeridad y su agresividad patológica en algunos casos, y lo explica aportando razones ficticias en el dominio de su locura, propio del personaje. En algunos casos el pago disociado es positivo en un dominio y negativo en el otro y tendrán diferentes colores.

[406] En este sentido, habría que realizar un diagrama por personaje para entender realmente cuál es la interacción posterior.

5.8. ESTUDIO DE LA SECUENCIA DE ACCIONES

Se pauta ahora la secuencia en cuanto a los pagos detectados en el entorno de todas las acciones similares que denotan una estrategia.

Se analizan los pagos deseados (conseguidos o no en cada secuencia del juego) en virtud del elemento explícito que más se ajusta al cruce del umbral físico de agresión.

Con independencia de matices interpretativos del fondo de cada episodio, se detectan:

- Ocho ocasiones en las que don Quijote exige la reposición de la honra[407] propia o la de la dama real o imaginada, pero con la honra como objeto, ya sea la derivada del concepto caballeresco o del social-estamental propio del dominio de su realidad sincrónica[408].

[407] Se puede también inferir que la demanda de honra propia o de la dama es una manifestación más de la voluntad de don Quijote de que se cumpla su regla en el sistema, de que su norma sea vinculante, a modo de la ya mencionada constitución o carta otorgada impuesta por él, como un enunciado del tipo "*I, the people*", esto es, que se imponga el final que determina su semántica de apoyo, su lista de comprobación, como si el acto caballeresco de exigir tributo a la dama fuese *lange* y no *parole*, y mecánicamente el interlocutor así lo reconociese y cumpliese con lo demandado. Pero se disocian dependiendo de los casos, por la obvia importancia que el tema de la honra, capital no solo en la producción literaria española de su tiempo, sino en la vida misma de los españoles de la época y por ello impresa en la obra de Cervantes. En el enfrentamiento con los cuadrilleros en la venta, cuando intentan prender a don Quijote, el hidalgo se defiende al ser tachado de borracho, loco o mentiroso. También se podría entender que invoca el cumplimiento, el reconocimiento de su fuero como norma que debe ser cumplida. Como el vizcaíno, que acomete también por ser acusado de no ser hidalgo. Se incluyen ambos episodios, sin embargo, como defensa de la honra propia, por ser la emoción colérica descrita en el entorno la que explica al final la acometida. Y si bien se ha optado por ponderar el rasgo que se asocia a la emoción, se podría entender que muchos de los episodios que aquí se refieren podrían vincularse con otros pagos. Casi todos ellos, por ejemplo, con el cumplimiento de las normas que don Quijote observa en los libros de caballerías.

[408] Todos referidos a la primera parte, unidad textual a estudio. Honra propia o de la dama. Aparte de las dos mencionadas (primer cuadrillero y vizcaíno), contra los yangüeses, por vengar un agravio a Rocinante; contra Sancho en el episodio de los batanes, al interrumpirse el relato en el dominio de la locura y percibir la burla en el de la realidad; contra Cardenio por la ofensa a Madásima; contra Sancho (XXX) por defender el honor de Dorotea [princesa Micomicona] y Dulcinea [instrumental para don Quijote]; contra el cabrero (LII) por ser don Quijote insultado, y contra los penitentes, por defender la honra de la imagen mariana, que le parece haber sido vulnerada.

- Cuatro ocasiones en las que el pago se relaciona con el deseo de cumplimiento de la regla abrazada, de la norma caballeresca[409] según don Quijote la infiere de su *DSS* fantástico.
- Cuatro ocasiones en las que don Quijote pretende impartir justicia[410] y subordinar a su fuero caballeresco las decisiones de otros.
- Tres ocasiones en las que don Quijote traspasa el umbral de la agresión con objeto explícito de asentar su gloria y su fama[411].
- Una en la que se bate por un objeto que pertenece a su *DSS*[412] y que considera que debe obtener por la fuerza.

En la siguiente figura se aprecia la frecuencia de aparición nítida de un pago en el entorno verbal similar marcado por acciones de acometida con armas:

[409] Cumplimiento de la norma caballeresca. Contra los arrieros en la venta por interrupción del rito iniciático; contra mercaderes y mozo (IV) por la negativa a cumplir su demanda; contra los galeotes, por exigir que se complete la fórmula penitente ante la dama y contra los cueros de vino, por cumplimentar los términos de su misión según sucede en su DSS. Se insiste en que, en cierto modo, el resto de los pagos se pueden interpretar como normativa caballeresca. El mismo don Quijote, dispuesto a dejarse morir por Dulcinea, reconoce en una ocasión que su dama es un elemento necesario de su configuración normativa como caballero enamorado.

[410] Administración de justicia. Contra Juan Haldudo en la tasa de la deuda con Andrés; contra los caminantes (XIX) cuando pretende impartir justicia sobre el agravio al cuerpo muerto; contra los guardias de los galeotes, por negarse a aceptar su sentencia, y contra el segundo cuadrillero, por no admitir su fuero.

[411] Deseo de fama y gloria. Contra los molinos, para acrecentar su fama al acometer a un gigante; contra los pastores al acometer a los dos rebaños [ejércitos], gesta que le daría fama; contra sí mismo, para, como Amadís, generar fama y admiración [obliga a Sancho a atestiguar este extremo].

[412] En la obtención de la bacía que cree yelmo. Este punto, por ser propio de los términos de la guerra justa en el sentido de que es acto lícito combatir por un objeto que se considera propio o perdido, podría incluirse como procedimiento o norma caballeresca, pero por lo original de su factura y por no acuñar emociones vinculadas o a la acción o al pago, se separa del resto.

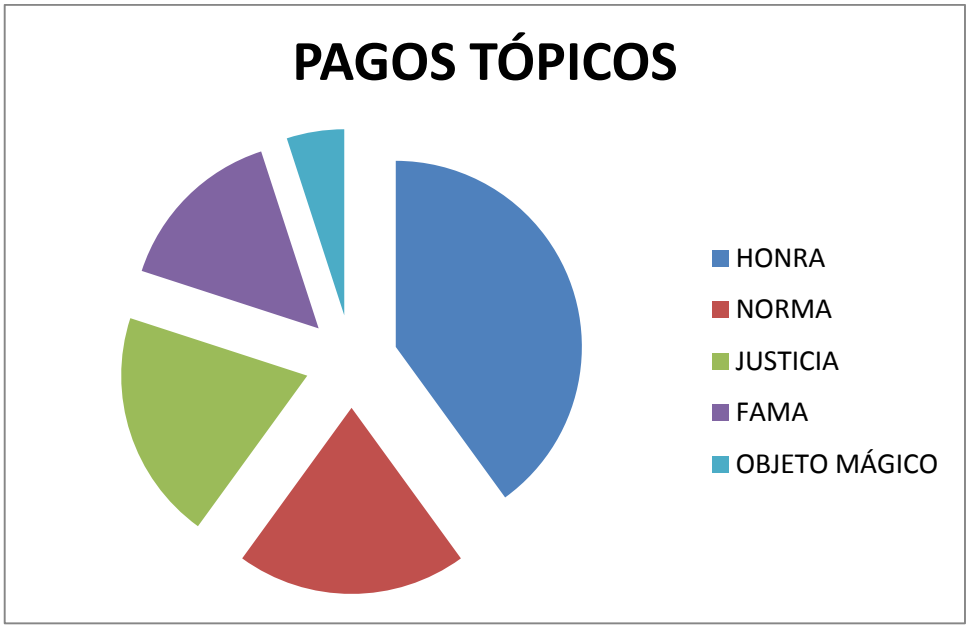

Figura 8: Proporción de pagos manifestada en veinte fricciones con armas.

5.9 ESTUDIO DEL RENDIMIENTO DE LAS ACCIONES RESPECTO AL PAGO

Se analiza ahora la pauta que vincula acción con pago deseado.

5.9.1. En el dominio de la realidad

Don Quijote como estratega según sus antagonistas o sus aliados, alcanza su posición más dominante en los casos en los que se dirime su capacidad para impartir justicia o para ejercer su aforamiento (3). Le siguen, en este dominio, la honra (2) y la recuperación del objeto material (1). Su relativo éxito como caballero aforado y justiciero se debe a la **anticipación** de sus objetivos, al deseo de burla y de solazarse con sus disparates de otros personajes y a la impunidad que le genera ser reconocido como loco, pero no a su contrastada habilidad como jurista, puesto que aunque muestre verbo y capacidad de instruir procesos, no comparte código con el resto de jugadores[413]. Este contraste de

[413] El gobierno de Sancho sí muestra la habilidad del jurista como atributo del simple, no del loco. Sin embargo, el loco inspirador, con sus consejos, con el espejo de príncipes que Cervantes incluye en boca de don Quijote para el alma y para el cuerpo del nuevo jerarca, ocupa el lugar primordial en el cuño de una teoría moral de la justicia dentro de esta obra, mostrando así la incorporación al personaje de don Quijote de un presupuesto moral en su toma de decisiones que se sustenta en humanidad y Humanismo cristiano. Sin embargo, los capítulos de la segunda

reglas de juego es clave en el desarrollo de las dos líneas de operaciones en ambos dominios.

5.9.2. En el dominio de la locura

En este dominio se advierte la estrategia que hace único al personaje, por ser privativo del loco. En esa locura, es la **imposición de la norma** (3), el procedimiento caballeresco, el pago más accesible para el hidalgo, pues cree que su ley debe imperar. Esta cuestión de fe le lleva a querer creer que los resultados del juego le van favoreciendo. A la par, la salvaguarda de la honra (3) y le sigue el deseo explícito de fama y gloria (2). Por último, la consecución de un objeto.

Por lo anterior, don Quijote no se percibe a sí mismo como loco, y entiende que sí está cumpliendo sus objetivos, en particular en presencia de la variable “burla”, a través de la que devenga que se salvaguarde su honra (3) y que se reconozca su fuero una vez. La estrategia de equilibrio de “seguirle el juego” que adoptan muchos de los personajes, genera autosatisfacción y refuerzo en don Quijote.

En el intervalo del color rojo del diagrama, en la realidad, se encuentra la defensa de la **honra** o su intento de alcanzar **fama y gloria**, elemento común al *DSS* de todos los personajes y que se desprende del deseo de los cuerdos de los siglos XVI-XVII. Siendo la suma de derrotas en la consecución de estos pagos en el dominio de la cordura y muy nutrida en el cómputo global, en el dominio de la locura alcanza por lo general sus reveses cuando persigue **fama y honra**, en particular atendiendo a sus entornos emotivamente coléricos, que se pueden apreciar gráficamente en el próximo punto y una vez que se estudien las emociones vinculadas a la acción en el entorno de cada pago tópico**.**

parte en los que don Quijote ilustra a Sancho son doctrina pura, y no un planteamiento estratégico sustentado en las acciones del escudero que, sin embargo, sí pueden ser pautadas como administrador de justicia en Barataria.

Existen ocasiones en las que la honra[414] de otros jugadores (vizcaíno, cabrero, cuadrilleros) altera el esquema multi-dominio y genera situaciones de suma cero, en las que el enfrentamiento físico es un juego de vida o muerte.

5.10 ESTUDIO DE LAS EMOCIONES VINCULADAS A LA ACCIÓN

Se considera ahora la naturaleza de las emociones que acompañan a las acciones en el entorno de cada pago tópico. Primero en el momento del inicio del juego y después asociadas a la obtención o no del pago.

En la acometida:

En aquellas ocho acciones en las que desea preservar la honra, propia o de la dama: predomina la cólera (7) y siguen anticipación (3), rechazo (2) y tristeza (1).

Sorpresa y felicidad (1) se presentan únicamente en una ocasión, y se desprecian por ser emociones contextuales dependientes del comportamiento del antagonista.

Este es un primer desglose emotivo vinculado en exclusiva a las cuestiones de honra. Al ser este el caso más abundante de cruce de umbral estratégico del hidalgo en sus acometidas físicas, se reduce a un diagrama en dos dimensiones, con expresión de emociones polares:

[414] Honra entendida como crédito personal. Se cruzan acusaciones de loco, borracho, criminal y otras que encienden conflictos en el dominio de la realidad, conflictos en los que el pago se puede interpretar como de suma cero, aunque la variable de la burla (dama que promete peregrinar al Toboso, personajes de la venta que calman a los cuadrilleros) convierten el juego en suma no nula al disociar dominios.

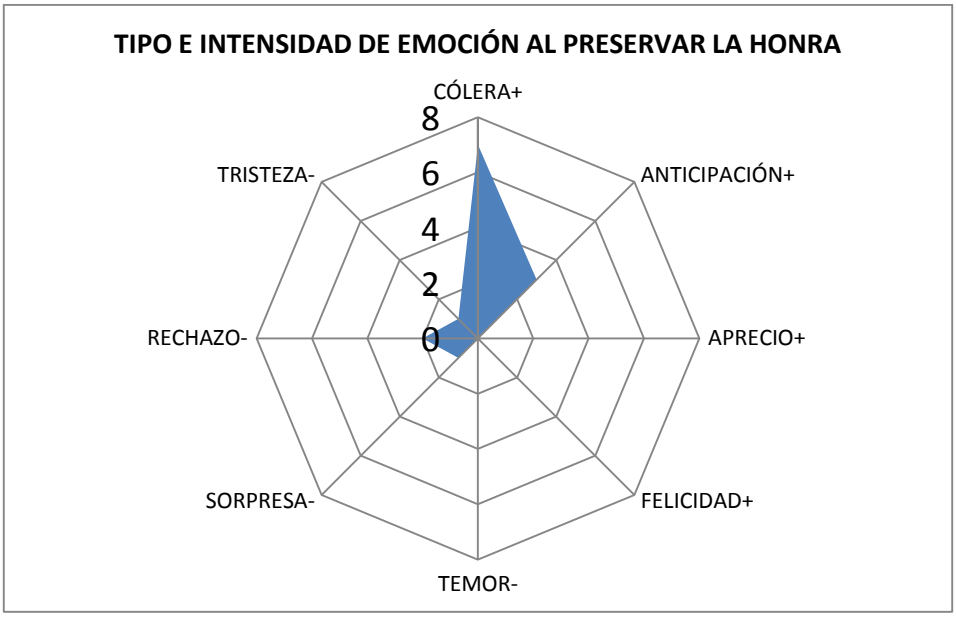

Figura 9: Tipo e intensidad de la emoción manifestada en ocho casos de enfrentamientos motivados por cuestión de honor u honra propia o de la dama.

En aquellas cuatro acciones en las que desea que se cumpla la norma, la liturgia o el argumento común de los libros de caballerías (elemento de deseo implícito en muchas otras acciones verbales o parásito en otros pagos), predominan la cólera (3) y la anticipación (2). En uno de los casos no se valida ninguna emoción por efecto del sonambulismo.

En aquellas cuatro ocasiones en las que don Quijote se erige como juez o árbitro, se interpreta que manifiesta cólera (3), anticipación (2) y sorpresa (1).

En las tres situaciones en las que don Quijote acomete esperando obtener gloria o fama, expresa cólera (1) y anticipación (2). Aparece explícito el aprecio (1) por el proceso de su propia penitencia al pensar en el pago que devenga el sacrificio[415].

[415] Si bien al imitar a sus héroes novelescos en otras acometidas manifiesta también apetencia por el pago de fama y gloria en los términos en los que otros las obtuvieron, en su penitencia manifiesta expresamente anticipación y aprecio. Va a escribir una historia “a modo de Amadís”, con lo que necesita adornar su propia acción.

En la acción para obtener la bacía/yelmo, muestra anticipación (1), únicamente.

Véase cómo proporcionalmente don Quijote no manifiesta preferencias emotivas dependientes del tópico que enmarque su enfrentamiento. Sí se podría sugerir que la excitación de ganar fama y gloria no le encoleriza, sino que hace que se refiera fielmente a los procedimientos imitativos que emplea en el combate, a modo de las caballerías de sus libros.

En general, en las veinte acciones estudiadas, don Quijote presenta el siguiente perfil emotivo[416]:

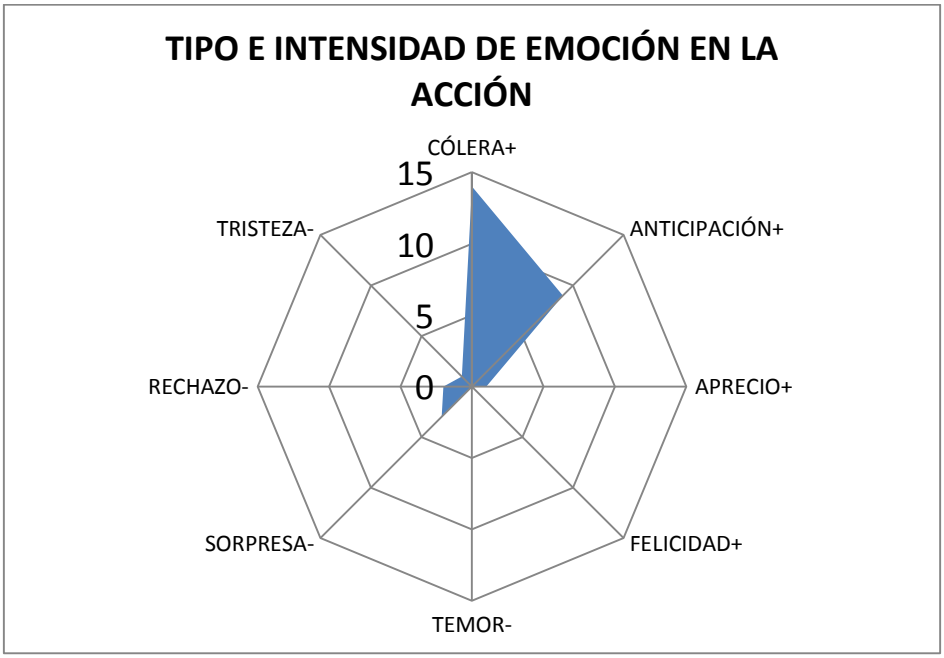

Figura 10: Tipo e intensidad de la emoción manifestada en la acción (veinte fricciones con armas).

Se genera ahora otro gráfico, que distribuye en tres dimensiones el comportamiento emotivo estudiado con respecto a cada pago en litigio. Obsérvese cómo la región del diagrama que muestra los valores más elevados

[416] Recuérdese que muchas de estas emociones se pueden matizar, y que se han reducido a las ocho (pares binarios opuestos) que sugiere Plutchik. Se distribuye este diagrama en pares de antónimos con signo opuesto, a fin de definir intervalos emotivos en los que capturar pautas. También se incluyen múltiples emociones por afinidad con estas básicas, a efectos de simplificación.

es la colérica, pero activa, no reactiva, pues mantiene su vigencia filtrada por altos valores simultáneos de anticipación. Si bien la anticipación y la cólera se mantienen constantes en cuanto a su presencia relativa a lo largo de todos los tópicos, se nota el repunte colérico en aquellos casos en los que se lavan cuestiones de honra, el pago tópico más habitual, para el hidalgo, su dama o cualquier otra imagen femenina, real o figurada.

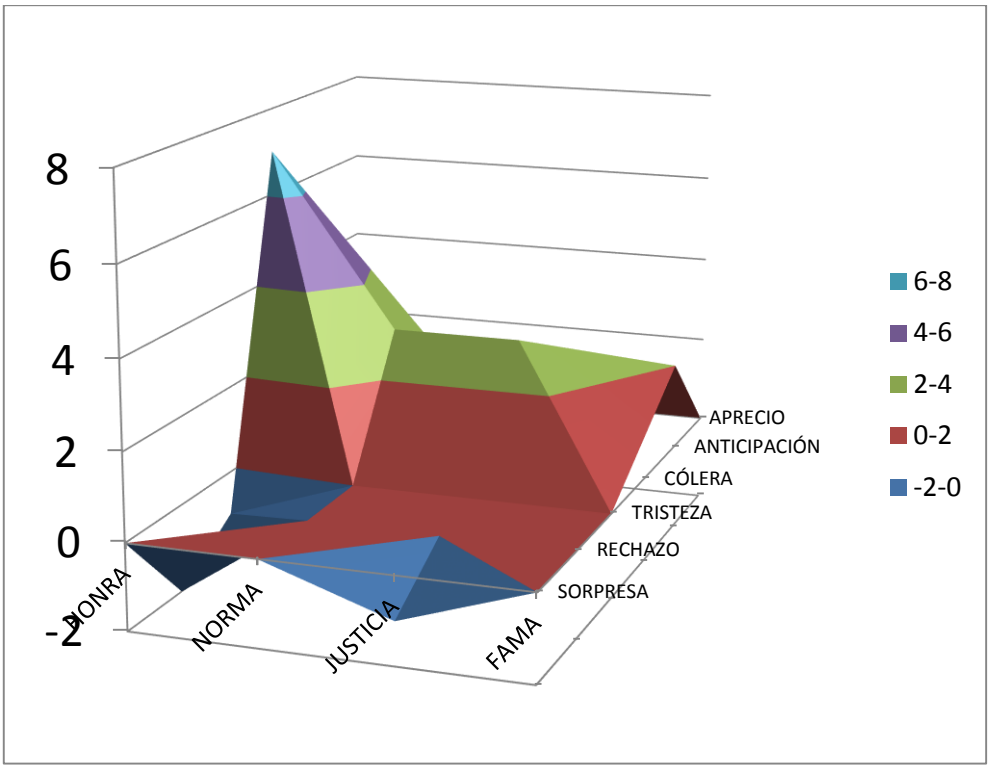

Figura 11. Distribución de la intensidad por pago tópico en litigio en la acción por fricción con armas.

5.11 ESTUDIO DE LAS EMOCIONES VINCULADAS AL RESULTADO

Se evalúa en esta ocasión la emoción que acompaña al resultado de cada enfrentamiento en la secuencia textual estudiada. Este estudio se relaciona entonces con el código de colores que expresa en cada dominio, el resultado de cada enfrentamiento. También se hace mención a la presencia de las variables que contribuyen a alterar este resultado de manera decisiva. Obsérvese que no se analiza en profundidad la aportación de lecciones aprendidas en cuanto a

expresión emotiva, esto es, la presencia de equilibrios *non-myopic* en la secuencia.

- En los casos de obtención satisfactoria del pago en uno o ambos dominios:
    - En el dominio de la realidad y en los casos en los que el desenlace se ciñe a este dominio en exclusiva (episodios del vizcaíno, de los caminantes con un cuerpo muerto y del choque con los guardias de los galeotes) experimenta felicidad (1) por su victoria contra el vizcaíno, y rechazo (1), por el equívoco que le causó el atuendo de los caminantes, así como su extraña procesión. En el resto de los casos, muestra felicidad (1) tristeza (1) y rechazo (1) pues, aunque obtiene la victoria en la realidad, la razón es inducida por la variable de la burla. Cree ganar, pero se libra por loco.
    - En el dominio de la fantasía (su propia penitencia) no expresa emociones.
- En los casos de obtención satisfactoria de pago en el dominio de la locura y de pago insatisfactorio en el de la cordura:
    - Felicidad (3) por creer en su locura que ha vencido. En las dos primeras ocasiones y en soledad, a causa de que sus antagonistas mantienen estrategias de equilibrio (Haldudo) o simplemente lo agreden (mozo de mulas), pero don Quijote cree que los golpes que recibe son parte de su condición. En el caso de los cueros de vino, de nuevo los cuerdos (como hace Haldudo) cooperan para que se mantenga el pago en la locura, como objeto de su burla.
- En los casos en los que se dan resultados insatisfactorios en uno o ambos dominios:
    - En la lucha contra los molinos, experimenta sorpresa (1) y rechazo (1) En los enfrentamientos contra yangüeses y pastores (con el concurso de la variable independiente “mago antagonista” o azar de las caballerías, que todo mutan) se generan tristeza (1) y rechazo (1). Tristeza (1), sorpresa (1), cólera (1) y rechazo (1) como consecuencia de ser consciente, en el dominio de la realidad, del ridículo de los batanes. Tristeza (1) y sorpresa (1) como

consecuencia de la respuesta de los galeotes a su demanda. Sorpresa (1) por el ataque de Cardenio y, para finalizar, tristeza (2) y rechazo (1) en los altercados con el cabrero y los penitentes del capítulo LII, por lo que significa tener que asumir su falta de dominancia y abordar su retiro. En total, sorpresa (5), tristeza (5), rechazo (3) y cólera (1), esta última por el ridículo consciente en el dominio de la realidad.

Véase el siguiente gráfico, corte exclusivo de las emociones de don Quijote en cuanto a los resultados emotivos de las fricciones en su exclusivo dominio de la locura:

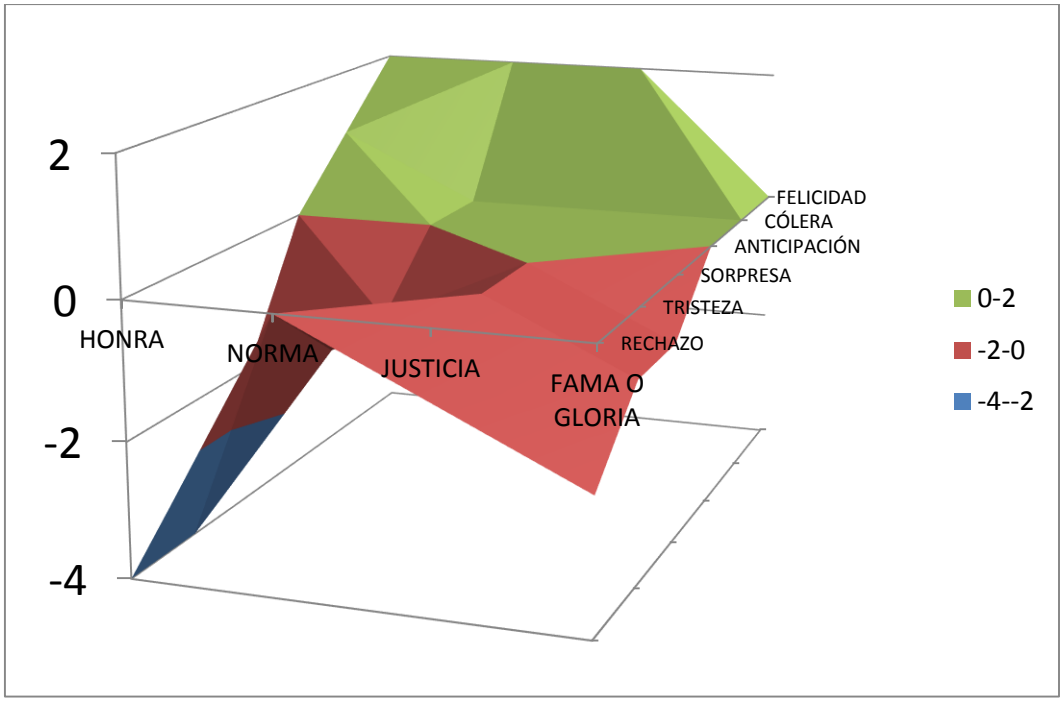

Figura 12. Distribución de la intensidad emotiva relacionada con los efectos en el dominio de la locura de don Quijote, en la fricción con armas.

Se observa cómo las emociones polares de signo negativo muestran una pendiente significativa (adquieren sus máximos valores negativos) cuando de la honra se trata y en comparación con los otros pagos, lo que quiere decir que don Quijote no ocupa una posición dominante en este litigio por su propia honra (en ambos dominios) y por la hermosura o la defensa de Dulcinea o por la honra de otras damas. Al tratarse asimismo de resultados de la fricción con antagonistas

que no comparten código con don Quijote, la anticipación y la sorpresa en el resultado (que no en la acción) son mínimos, mientras que existen rechazo y tristeza en cuanto al resultado de la defensa de la honra, aunque también felicidad, lo que denota un elevado rango de emociones en este tópico.

Así, la honra, muy vinculada al orgullo y a la exclusividad en algunos casos, es la que emotivamente presenta más dispersión en los resultados. Este extremo se puede vincular con el entorno colérico en la acción, que lleva a la tristeza y al rechazo en el efecto negativo de esta.

Que don Quijote siga jugando es, sin embargo, muestra de que opta a premios equivalentes (sobre los que divaga continuamente en su locura) y de una moral de hierro ante la adversidad**.** Se advierte esto último en la inexistencia del rechazo ante los efectos negativos de aquellos eventos relacionados con el pago "cumplimiento de la norma". Generan sorpresa o tristeza, porque cree firmemente en las reglas, pero no duda o desprecio hacia ellas.

El fuero que permite a don Quijote impartir justicia y por el que reclama impunidad, así como la aplicación de la norma caballeresca de la Edad de Oro a esa Edad del Hierro, son los más reforzados emotivamente por sentimientos en el eje polar negativo, y los que presentan menos dispersión en cuanto a las emociones que se les asocian.

5.12 CONCLUSIONES GENERALES SOBRE PAGOS Y EMOCIONES

La honra[417] como tema y como modo de vida, es el elemento que hace traspasar a don Quijote el umbral de las acciones violentas de manera más evidente, en

[417] La honra en el *DRAE* y por relación semántica con la norma caballeresca y con la acepción del buen nombre o buena fama, marca el perfil de empeño por el que don Quijote se bate en tantas ocasiones. Su actitud competitiva y el subsiguiente empleo de la violencia en esa competición tiene como pago ingrato (por incompleto y emotivamente insatisfactorio) el mantenimiento a toda costa de su buen nombre, de su reputación, de la virtud de las damas y de la valencia superlativa de Dulcinea en los ejes platónicos de la belleza, la virtud, el bien y la verdad.

> **1.** f. Estima y respeto de la dignidad propia.
>
> **2.** f. Buena opinión y fama, adquirida por la virtud y el mérito.

particular por la **expresión colérica** que acompaña a la demanda de honor en la acción, así como por el impacto emotivo de todo tipo de emociones (en los ejes positivo y negativo) en los resultados.

Obtiene, en su juego secuencial, **posiciones más dominantes** ante sus antagonistas cuerdos en aquellas ocasiones en las que imparte justicia, **anticipándose emotivamente** y en presencia de la **variable burla**, en muchas ocasiones. Ante sí, en su universo de locura, sucede lo mismo con la norma o código caballeresco, que se sustenta por la burla de sus oponentes, mientras que **las posiciones más dominadas** las obtiene en forma de **derrota** y en las ocasiones en las que desea pasar a la posteridad y obtener **fama y gloria** en combates contra nadie.

En cuanto a las emociones: se hace evidente la **ausencia de temor** en don Quijote, por contraste con su escudero. Así, serán **la anticipación como emoción** y su valor colérico (temeridad o pérdida del autocontrol en situaciones de los pagos de alto rendimiento en lo que a acción cinética se refiere) como atributo, las claves del éxito.

Las acometidas en las que se dirime **su propia honra (o la de la dama)** y la **vigencia y cumplimiento de la norma caballeresca**, se acompañan en el **91%** de **cólera explícita**[418]. Además, en el **43%** de los altercados que aborda, existe **anticipación**. Este ingrediente colérico propio de su locura y de su posible

---

3. f. Demostración de aprecio que se hace de alguien por su virtud y mérito.

4. f. Pudor, honestidad y recato de las mujeres.

5. f. pl. Oficio solemne que se celebra por los difuntos algunos días después del entierro, y también anualmente.

[418] Al ser los más numerosos y emotivamente significativos aparece una clara pauta que marca transitividad, en el sentido ya expuesto en el que varios objetos o conceptos deseados como pagos deben ordenarse en una función lineal. Se vuelve a exponer el principio de umbral de ambición. Un jugador arriesgará la pérdida de un pago seguro si el riesgo asumible en el juego de azar merece la pena. Como se verá en la conclusión de la segunda parte, don Quijote no puede vivir sin honra, y sin embargo, en su locura, sí que acepta retirarse a su lugar vivo tras la derrota. **Por emoción, repetición y construcciones explícitas, el honor del caballero es el pago sublime.**

patología del sueño, así como su afán normativo y justiciero, se explican entonces desde la premeditación. Don Quijote, apoyado en el corpus narrativo fantástico de sus libros, sabe qué quiere, porqué juega y porqué quiere **seguir jugando**, aunque los pagos que persigue en esa secuencia de juegos no sean racionales para el lector[419].

La **tristeza y la sorpresa** por los resultados adversos (sin contrapartida positiva en su fantasía) muestran cómo la ausencia de rendimiento de su apuesta por las caballerías se asume de manera estoica[420]. Este altruismo compulsivo, una especie de retro-mutación competitiva contra unos antagonistas tomados como un todo coaligado contra su acción caballeresca, supone el factor que genera esa estrategia fundamentalmente competitiva y agresiva que lleva a don Quijote

[419] Como parte de una tradición de ayuda a la decisión se ha empleado el antropomorfismo en animales o en entes abstractos para ilustrar circuitos de pensamiento acertados ante un determinado problema, a través de una enseñanza moral que el lector pueda incorporar a sus hábitos. De este extremo ya se ha hablado anteriormente. Se invierten los términos en este personaje de Cervantes. Si se puede humanizar a un lobo o a un cuervo, o a una nación entera (tal y como hizo José Martí, en sus equivalencias antropomórficas entre España y Cuba, por ejemplo) don Quijote recorre el camino inverso. Cervantes toma un humano bueno y sabio y lo "animaliza", lo deforma mediante la locura para que la moral cuerda, para que el perjuicio de los libros adulterados denigre la fantasía perniciosa. Sin embargo el héroe muestra una moral superior a la que la moraleja pretende inspirar. El soldado loco, el estoico irreductible va más allá de los pagos fantásticos moralmente deleznables por inexistentes o perniciosos para un juicio templado. Esos pagos u objetivos no se relacionan con la moraleja, con la crítica a las novelas de caballerías, sino que dejan en evidencia la falsa moral de quien no se atreve a pasar a la acción. Se escribe esta nota durante el secuestro de más de doscientas estudiantes cristianas en Nigeria por parte del grupo islamista Boko Haram. En Twitter y otras redes sociales se hace continua procesión de intenciones para concluir con ese detestable secuestro. Si un loco patrullase la frontera entre Nigeria y Camerún tratando de salvarlas a modo de las caballerías o del heroísmo literario o cinematográfico de cualquier género, resultaría cómico o quizá patético, pero dejaría en evidencia la falta de iniciativa de la sociedad de los cuerdos pragmáticos. Sin embargo ese mismo loco explicaría los reveses sufridos creando a su vez elementos culpables, actores fantásticos y cortados a la medida de su relato que solo residirían en su imaginación. Esto supondría una temeridad en el escenario que se imagina.

[420] No aparecen emociones en el eje negativo de manera profusa y, en las derrotas o reveses, no se incorporan lecciones aprendidas, salvo en los casos en los que Sancho convence a su señor de apartarse de los caminos o en el de llevar dineros consigo, a consecuencia de lo dicho a don Quijote por el ventero, con lo que se deduce (es obvio) que don Quijote no está empleando una estrategia de equilibrio y que le es imposible maximizar sus pagos. La misma fe que sustenta esta secuencia de juego y que denota la pauta emotiva que acompaña sus decisiones, intenta inducirla en muchos de sus antagonistas. Esta es lógicamente la esencia del texto a análisis. El loco no puede ajustar su pauta de acción a las caballerías porque solo existen en su imaginación. Sin embargo, el mundo real, la región derecha del diagrama, contribuye al engaño mediante la burla o mediante la enajenación, sorna, conveniencia u otras variables que incorporan los cuerdos, pero que no reconducen la estrategia del hidalgo que sigue obsesionado (como se deriva de los pagos observados) en exportar su ley.

a atravesar el umbral de la violencia cuando cada contexto no explica satisfactoriamente los hechos según su propio código.

Estos resultados adversos, en la mente del personaje, se dan cuando no existe un burlador que lo proteja y, en particular, cuando trata de asentar su **fama** y su **honra**.

La **variable "burla"**, en el dominio de la locura, genera refuerzo a lo largo del último tercio del curso de acción seguido en el intervalo[421].

La mayor concentración de emociones de todo tipo en un enfrentamiento simple se oferta en el fracaso de los batanes, situación en la que, excepto la emoción de temor (no se da nunca, únicamente la cólera) se muestran todas las emociones de signo (-) juntas[422]. Es en esta ocasión cuando decide admitir términos de la realidad (flecha roja sólida por pertenecer únicamente al dominio de lo real) y acepta esconderse por consejo de Sancho negociando el silencio de su escudero para proteger su **reputación**.

Sus acciones de máximos satisfacen la mecánica del experimento de Shubik (en Davis 1998: 161-162), en cuanto que varios jugadores, a fin de "llevar razón" o por puro afán competitivo o perfeccionista, pujan más de lo que se subasta. Don Quijote muta por mor de su locura hacia un altruismo que le obliga a apostar más de lo que le arrendará la ganancia.

[421]Don Quijote puede recurrir a Frestón para explicar sus reveses, pero ahora tiene compañeros de viaje que alimentan sus alucinaciones afirmando que una bacía es un yelmo.

[422]Este hecho, junto con la ponderación positiva del núcleo de pagos mayoritarios (honra y fama) es coincidente con las conclusiones de Brams (2012) sobre la **reputación** como atributo que busca el semidiós o la divinidad en su interacción con el hombre en los juegos literarios que analiza.

6 TÉRMINO DE COMPARACIÓN ENTRE ACCIONES

La acción no debe ser una reacción, sino una creación.
Mao Tse Tung

Hasta ahora, en la detección de preferencias o jerarquías de utilidad del actor-personaje (o jugador) se ha estudiado una única alternativa, que es la constante verbal que significa competición a través de la agresión o el contacto físico explícito o enunciado como inminente y que devengue pagos.

Se ha determinado así un umbral físico de acometida, que denota cuándo y en qué condiciones emotivas, don Quijote está dispuesto a golpear a sus antagonistas reales o de ficción (dilema *to act or not to act*). A este respecto, se insiste en la dificultad de situar un criterio de diferenciación entre tópicos en juego[423], esto es, en una situación descrita por la defensa de la honra de la dama como objeto del lance, el héroe puede realmente empeñarse al final en un combate por la defensa de su fuero caballeresco, o en la imposición del código de las caballerías, en particular si la dama es inventada, como es el caso.

6.1. ESTUDIO DE LA ESTRATEGIA ALTERNATIVA

Supónganse ahora que, del mismo modo, se estudia la alternativa secundaria o complementaria, que en el caso de este estudio para don Quijote y en la primera parte, sería la de resolver los litigios o discusiones que se presenten sobre los temas o tópicos detectados como pagos deseados y que no son objeto de acción violenta, esto es, que se resuelven a través de la asociación o de la no

[423] Cada receptor del texto y, por tanto de las acciones del héroe a estudio, cifra personalmente su apreciación de la función de utilidad en términos propios. La formalización de una narración propuesta en este trabajo sigue necesitando del prisma crítico del analista o comentarista del texto.

competición: del diálogo, la argumentación, la inhibición u otras soluciones carentes de lucha o amenazas que deriven en golpes[424]. En particular aparecen seis ocasiones en las que existen debates u opciones no violentas de argumentación relacionadas con la honra[425] (6) y cinco (5) con la imposición de la norma o código.

Esta acción complementaria, estudiada según los verbos similares que denoten solución no violenta a lo largo de la misma unidad textual, supondría el análisis de la segunda opción, sobre la que, ahora sí, se podría plantear la ponderación numérica en matriz, en aquellas ocasiones en las que ese determinado tópico, ahora referencia para el umbral de acción, aparece en la unidad textual.

6.1.1. Configuración de los valores de entrada en matriz de pagos

Así, en total, y con independencia de la configuración emotiva (que se podría introducir a su vez como sub-criterio de ponderación en el software empleado) se estudian, empleando [bajo autorización] la versión de prueba de *Comparion*,

[424] De este modo se aumentaría el total de secuencias estudiadas. Se incluirían en los episodios o secuencias de juego en los que se dirimen cuestiones de honra; la vertiente de alabanza a la dama en el discurso de los linajes de Dulcinea ante Vivaldo, la defensa de la honra (por independencia y criterio propios) de la pastora Marcela ante las demandas de los amigos del finado Grisóstomo (esta última muy cercana a la burla de Juan Haldudo, pero que se estima inocua por la ambigüedad de la resolución, que también atribuye a la gestión de Ambrosio el final pacífico del episodio), la impotencia física y atribución a elementos fantásticos de la agresión sufrida por el arriero ante la aparición de Maritornes junto a su lecho, así como el insulto al cuadrillero que lo encuentra malherido en ese lugar; la afrenta del niño Andrés, cuando lo deja en evidencia ante sus acompañantes, al reencontrarse cerca de Sierra Morena y la toma de su mano por Maritornes durante los sucesos de la venta, burla que se basa en la muestra pudorosa de la mano a una dama a la que se honra con ese gesto. En cuanto a la norma, se encuentran otros cinco intentos no violentos de imponer a sus antagonistas el código caballeresco: la asociación con el ventero que lo arma caballero, la aceptación de la compañía de los cabreros que escuchan su discurso de la Edad de Oro, la vertiente normativa y relacionada con los linajes estamentales, nuevos y viejos en dicho discurso, la apelación a la configuración normativa (y comparativa) del caballero con el estudiante en el discurso de las armas y las letras y, por último, el debate normativo con el canónigo al respecto de la validez del código caballeresco extraído de las novelas.

[425] Es un detalle curioso, pero en los casos en los que no hay un escenario de violencia cuando de defender la honra propia o la de la dama se trata, al efectuar un somero estudio emotivo, se encuentra por lo general anticipación en la acción y sorpresa y rechazo en el resultado, ya que don Quijote aparece burlado por otros o por sus propios actos, como al reaparecer Andrés.

software de toma de decisiones colaborativas de la compañía Expert Choice[426], los casos en los que la decisión gravita entre dos opciones verbales que impliquen o no violencia sobre los tópicos reducidos como pagos.

Para componer matrices de pagos al modo sugerido por Brams (2012) se hace necesario detectar cuáles son los verbos que denotan, no en cada juego o enfrentamiento, sino a lo largo de toda la secuencia de eventos de la narración, cada una de las estrategias, **siendo ahora los pagos constantes**, esto es, los ya detectados con anterioridad, cuando se estableció el estudio con respecto a la constante verbal violenta[427].

De este modo, para un estudio más minucioso, se puede establecer un valor de referencia con respecto a la ejecución de las dos opciones estratégicas más perceptibles en el comportamiento del héroe manchego.

A este fin se inicia un proceso de comparación, denominado “Opción de acometida”, que pretende extraer la pauta matemática, en todo el texto, de las dos constantes verbales comparadas, que se componen sobre los cuatro pagos más relevantes (se desprecia el yelmo por circunstancial) de la opción violenta o pacífica del héroe. A partir de este punto se ilustra cada figura desde el texto.

De un modo más sencillo: se plantea ahora la razón de que el actor-personaje elegido no golpee a otros en la narración en el entorno de pagos similares a los que se han estudiado hasta ahora, cuando atacaba. Se plantea porque en presencia de un discurso sobre la honra que implique cierta desavenencia no

[426] La empresa citada produce un software que posibilita la toma colaborativa de decisiones. Una de las propuestas de este trabajo es el análisis textual colaborativo basado en la interacción de los analistas, o análisis estructurado en red.

[427] Es decir: una vez estudiado que los pagos tópicos deseados por don Quijote en sus acometidas violentas son honra, norma, justicia, fana y gloria y un objeto mágico, se busca ahora cuáles son las ocasiones en las que, alrededor de esos tópicos, don Quijote no se lía a golpes y es capaz de generar una *win-win situation*, o al menos inhibirse y pasar. El estudio de estas opciones cooperativas relacionadas con los pagos tópicos mencionados no será tan profundo, y no se derivarán las matrices que descomponen acción, emoción y estructuras, para simplificar este apartado, complejo de por sí.

hay violencia. El *Position Statement* (acción) que el hidalgo ejecuta sobre un *Position Indicator* (tópico) no rebasa ahora el umbral verbal distintivo.

6.1.2. Opción de acometida. *Go – no go*

Se inicia el programa estructurando la decisión sobre dos o más opciones estratégicas. En este caso y para don Quijote, emplear o no la violencia para sustentar su honra o la de la dama, para imponer su código, para impartir justicia o para lograr fama y gloria:

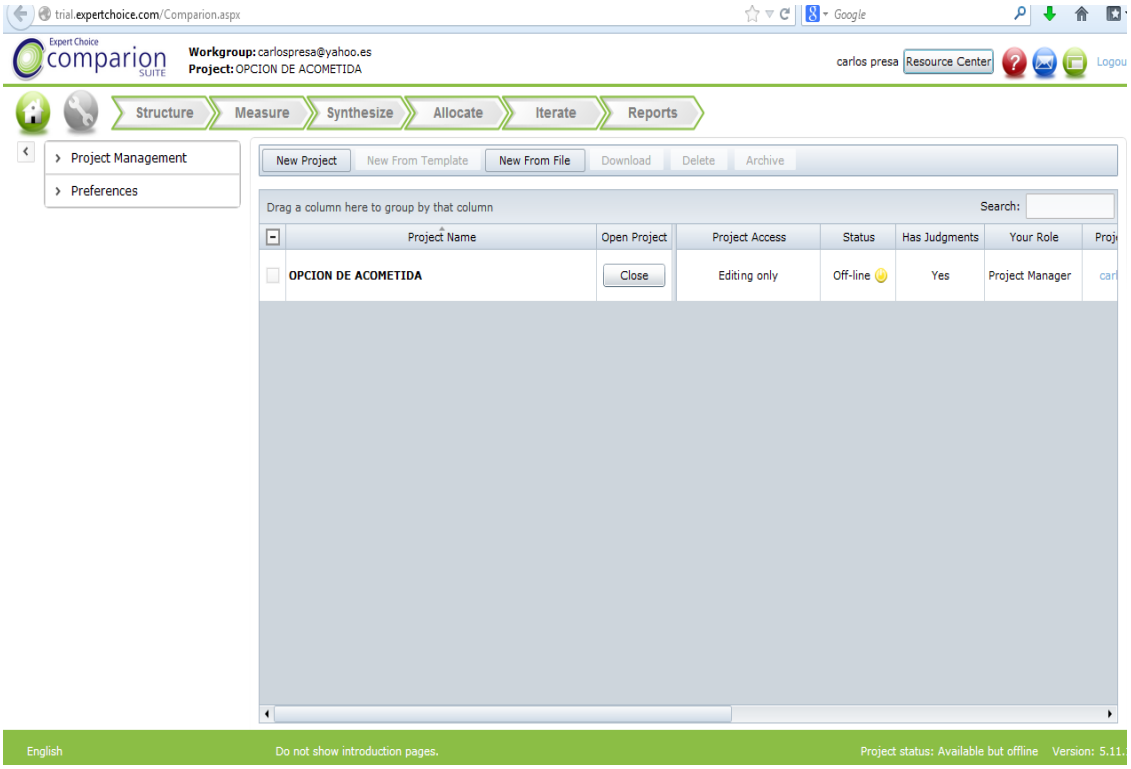

Figura 13. Apertura de datos en software Comparion.

Una vez iniciado el proyecto, se estudian las variables dependientes del personaje, que se agrupan en torno a las pautas de comportamiento detectadas y analizadas emotivamente a lo largo de la lectura.

Estas variables de comportamiento se deben ordenar jerárquicamente, se deben estructurar como utilidades del personaje en ese entorno determinado para obtener valores de las variables en presencia de estrategias asociativas o competitivas que, obviamente y para este estudio, se disocian en el umbral de la

agresión. Por este motivo se abre un apartado dedicado a la accion no violenta, que se estructura alrededor de los topicos detectados como mayoritarios en la accion violenta.

Alrededor de la accion no violenta podrian aparecer ahora topicos nuevos, pero no se observan, a fin de determinar el comportamiento del personaje en el umbral de la accion constante.

En su locura, en la que trata de imponer los criterios de la caballería, existen las siguientes opciones de pagos que el héroe dirimirá con o sin violencia:

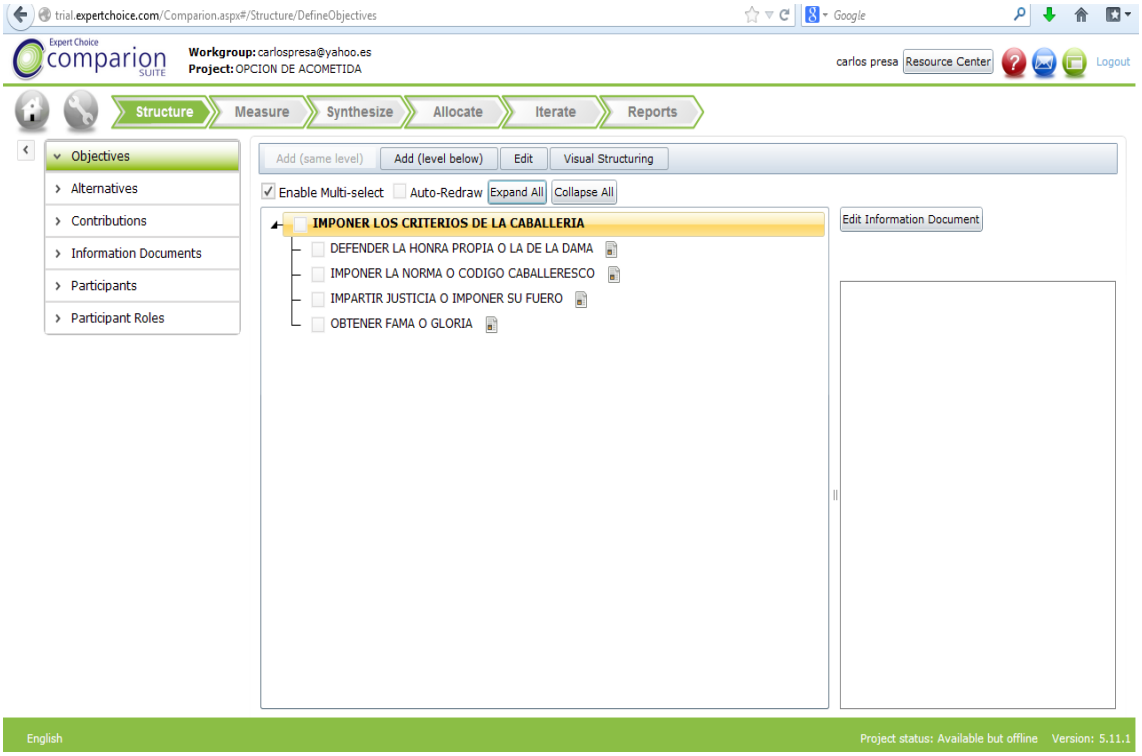

Figura 14. Apertura de datos sobre cuatro pagos.

Con posterioridad se introducen las alternativas estratégicas. Nótese la introducción de la solución no violenta como alternativa a las acciones cinéticas estudiadas a lo largo del Capítulo 5 de esta tesis.

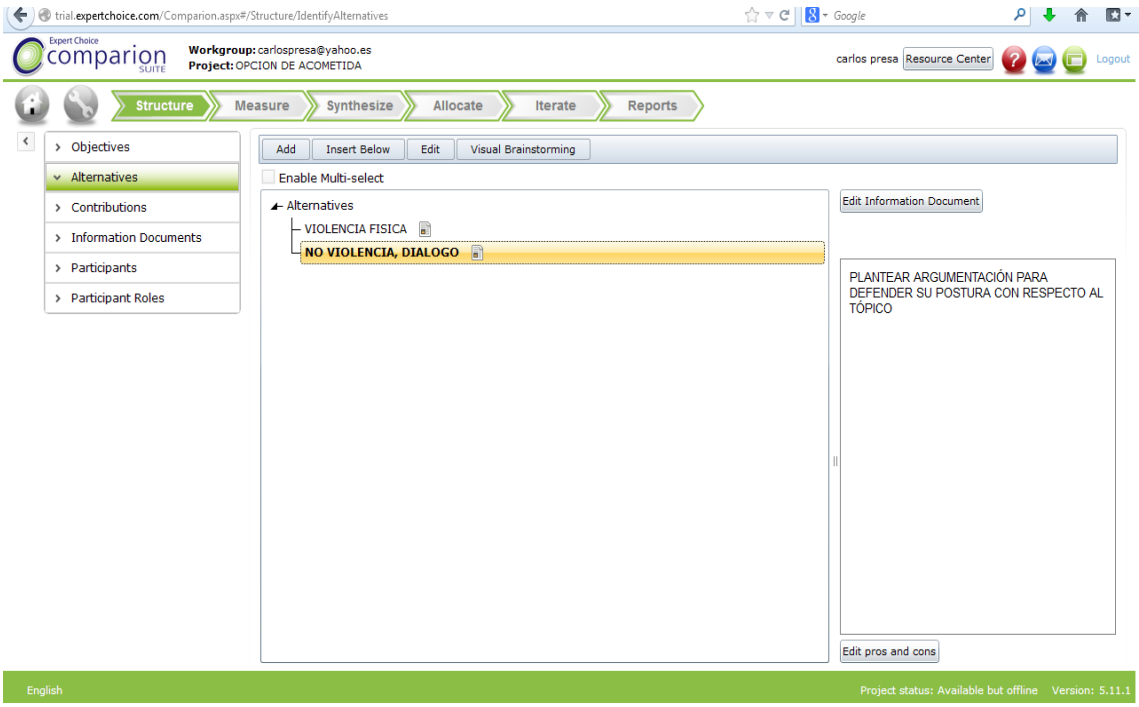

Figura 15. Apertura de datos sobre dos estrategias especulares.

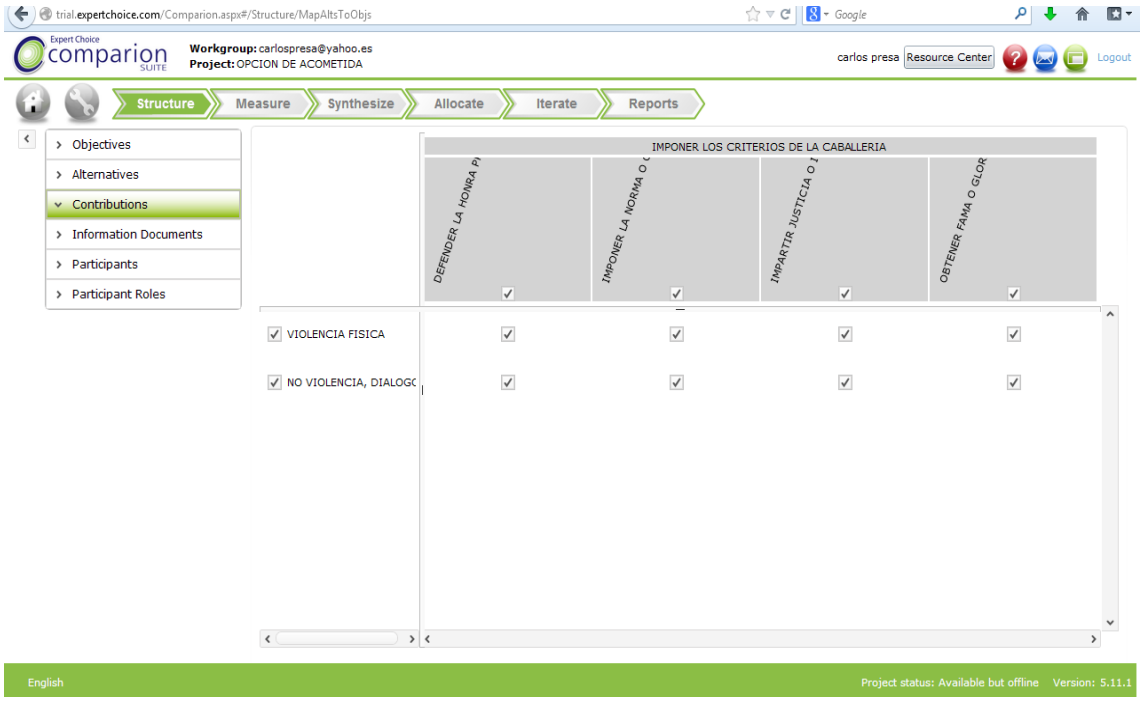

Figura 16. Apertura de datos sobre comparaciones pertinentes.

Se pretende hallar la relevancia estratégica comparativa de competir físicamente o no ante todos y cada uno de los pagos[428] detonantes del interés del hidalgo.A continuación se detectan, tal y como se ha hecho a lo largo de este trabajo, las situaciones de enfrentamiento, la secuencia de juegos que se deriva de cada sistema de actores que se define por una acción verbal[429]. Se toman estos episodios distribuidos entre las dos estrategias (cinética y no cinética) y se coleccionan todos los datos que justifican, tal y como anteriormente se hizo con matrices, las vinculaciones de cada episodio con la estrategia empleada y con el pago tópico.

En la siguiente ilustración (Figura 17) se establece el término relativo de comparación entre la estrategia violenta y uno de los pagos, el de la honra.

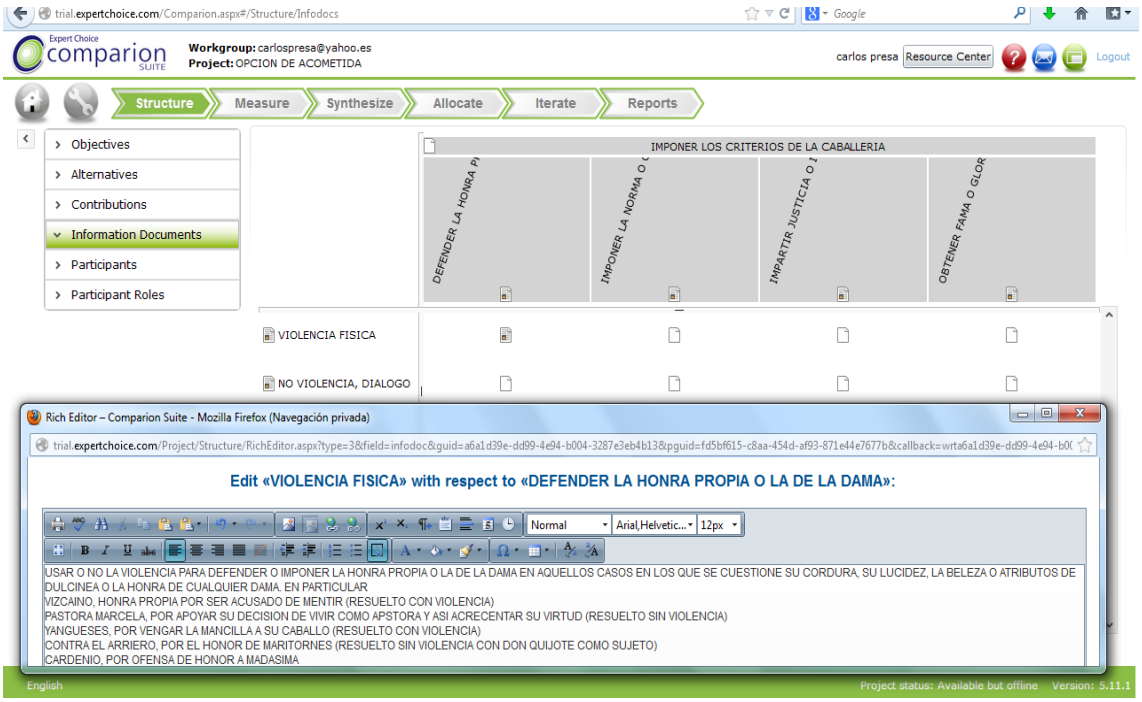

Figura 17. Escritura de datos sobre estrategia y pago.

[428] Se recuerda que se excluye [se desprecia] el objeto mágico, la captura del yelmo de Mambrino, para evitar desvirtuar el resto.

[429] No se ha completado, a fin de simplificar el estudio íntegro de la pauta estratégica, el sistema de actores y diagrama de influencias de las situaciones verbales que implican asociación. Además, esta simplificación está obviando una de las posibles digresiones de este trabajo: el estudio de los coeficientes relacionales de don Quijote con el resto de personajes. Se ha incluido la ocasión en la que don Quijote golpea a Sancho

De todas aquellas ocasiones en las que el pago tópico es la honra en la forma en la que se redacta a pie de imagen, se extrae el número de ocasiones en las que el héroe recurre a la violencia, y despues el numero de ocasiones en las que en un contexto de topico de honra, el heroe no golpea:

Sucesivamente se introduce la medida de presencia de todos los pagos tópicos con respecto a las dos opciones estratégicas, en cada secuencia. Inicialmente el *trend* de cada acción con respecto a la acción contraria, esto es, el peso de las soluciones violentas de cada juego con respecto a aquellas soluciones que son negociadas o resueltas verbalmente. Se puede por fin observar, con respecto al pago del ejemplo (la honra) como en este caso existe una predisposicion del heroe a la violencia cuando de honra se discute.

Figura 18. Datos obtenidos sobre el balance de un pago en dos estrategias especulares.

Se continúan introduciendo datos. En este caso, datos relativos de presencia de unos pagos con respecto a otros, de modo que en cada estrategia aparecen ratios (comparativa de *trends* o popularidad) de pagos tópicos comparados.

Esta es la parte de reducción lineal del sistema complejo, llevando tópicos y acciones a planos bidimensionales comparables, en los que la ordenada es el umbral de acción.

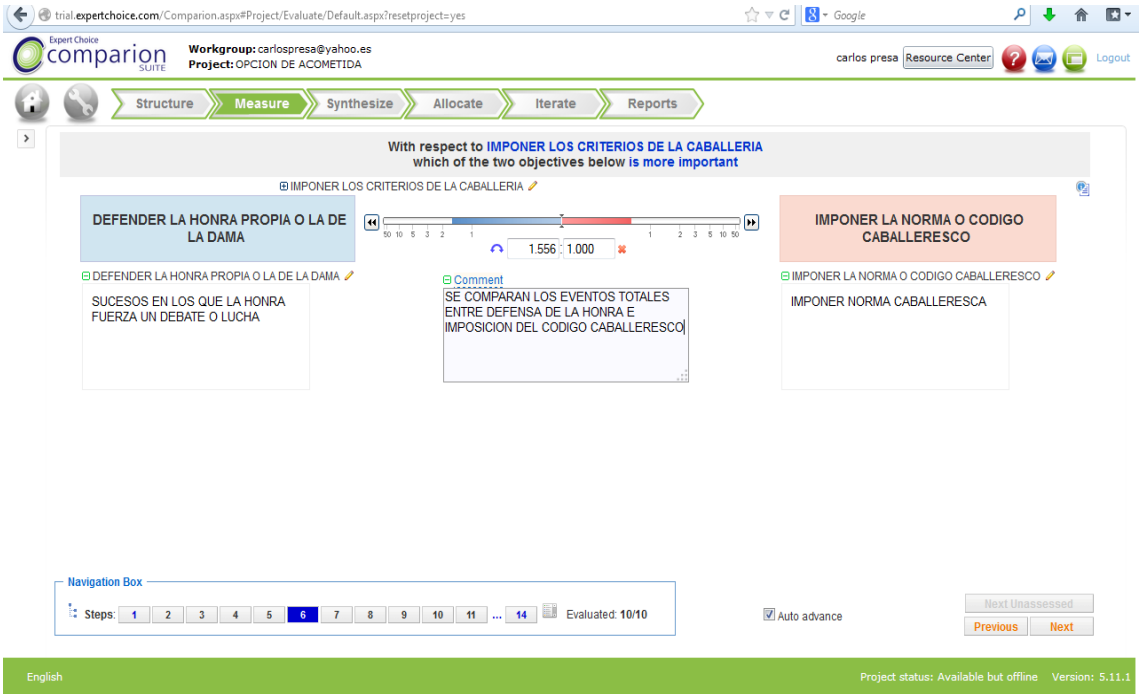

Figura 19. Datos obtenidos sobre balance de pagos entre si.

Los tópicos son así comparados en derivada parcial para cada acción constante. Se pueden obtener de este modo ratios emotivos por tópico y por acción, para terminar ordenando los datos de frecuencia y relevancia de cada pago en toda la secuencia de juego, así como el porcentaje. De este modo aparece una comparación expresa que facilita sobremanera el entendimiento de la presencia de ambas estrategias y de su empleo expreso por parte del actor elegido, en cualto que ordena pagos y umbral de compromiso en una sola vista, haciendo de este modo asequible la vista de ambas orillas del umbral de toma de decisiones:

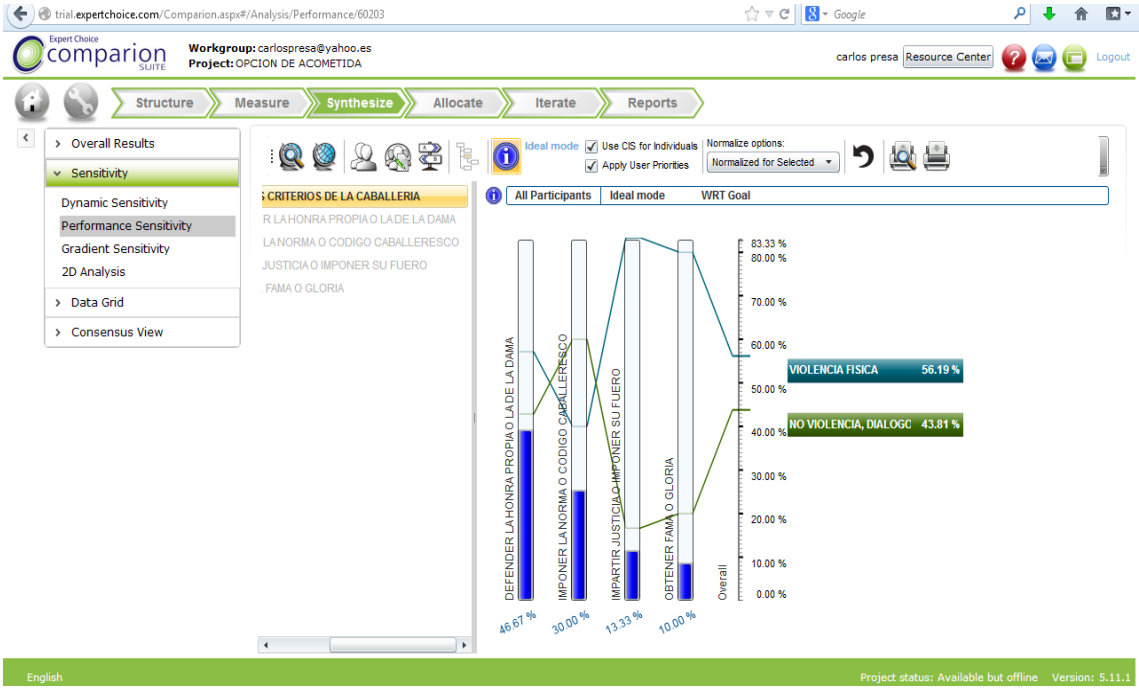

Figura 20. Comparativa de ambas estrategias en presencia de cada pago.

Se aprecian ambos márgenes del umbral, esto es, los casos en los que don Quijote golpea o no, ponderados, deduciéndose, entre otras cosas:

- Que don Quijote se comporta en numerosas ocasiones como un loco agresivo, y que el umbral de su acometida violenta supera el 50% de sus pleitos por los cuatro pagos tópicos detectados.
- Que con violencia o sin ella, la honra sigue siendo el motor de la actividad estratégica de don Quijote.
- Que la facultad de impartir justicia y la fama o gloria son objeto de violencia cuando don Quijote aspira a ellas.
- Que la norma caballeresca, que el código normativo es el pago tópico en el que don Quijote se muestra más agresivo cuando aspira a su imposición, y que este pago se encuentra, en cierto modo, implícito en el resto.
- Que la posición o plano moral en el que se sitúa el hidalgo, expresada por la disociación de dominios locura-cordura y su comportamiento valido en ambos (concertados disparates), se asimila a la no aceptación, alteración o simple rebeldía con respecto al sistema de premios y castigos que debe

> regir el juego de una sociedad (dominio de la cordura), entendida como tal asociación de jugadores. Don Quijote, en el dominio de la locura, otorga premios y reparte castigos en busca de los pagos expresados, situándose por encima de las reglas del bien y del mal, pero como fiel y honesto seguidor de sus propias reglas que, por la literatura de caballerías son conocidas de sus antagonistas. Fidelidad y honestidad con esos antagonistas que paradójicamente es inversamente proporcional al autoritarismo del jugador (Deutsch en Davis 1998: 165-166). Don Quijote se convierte entonces en un generoso aspirante a dictador que predica el seguimiento de su regla en ambos dominios, en ambos márgenes del diagrama, mezclando en la práctica locura y misticismo.

Se podrían estudiar, a partir de aquí, las diferentes situaciones de dominancia. Al menos, a partir de este punto, existe una escala numérica para aquellas disyuntivas del personaje que incluyan varias alternativas en los planos estudiados. Véase cómo no existen apenas situaciones en las que don Quijote apele a su fuero juzgador en las que no recurra a la violencia, al menos con desconocidos. Asimismo, sus intentos de conquistar la fama, que suelen acabar en estrepitosos fracasos, se relacionan casi siempre con acomentidas cinéticas, con uso de la fuerza.

6.1.3. Variables emotivas en el entorno de cada pago tópico

Se emplean ahora los entornos emotivos como un segundo etiquetado para estructurar de nuevo la escala introducida en el programa y mostrar el impacto emotivo en cada tópico y cada cruce de umbral. De este modo el sistema complejo se reduce a planos bidimensionales comparativos, en los que se pondera, para cada entorno del umbral, el peso emotivo derivado de cada pago tópico así como los pagos tópicos que aparecen con cada emoción significativa.

Una acometida encolerizada (+) que busca un pago en forma de defensa de la honra, puede, por deseo personal del contribuyente a esta comparación, ponderar al alza con respecto a otras que carezcan de contraste a lo largo del texto, o que se consideren extra-contextuales.

Las emociones vinculadas a los efectos pueden, asimismo, contribuir a establecer sub-criterios que permitan desgranar a su vez cada pago en emociones, tal y como se hizo sin apoyo de esta herramienta en el apartado anterior.

De este modo se incorpora la emoción como variable dependiente del personaje, variable que podría levantar un perfil mucho más completo de éste caso de añadirse todas las emociones contextuales en el entorno de cada pago, ya que la herramienta informática permite este complejo análisis. Una vez más, la total ausencia de temor como marca heroica determina que cualquier conclusión se ceñirá a la esfera de las siete emociones restantes.

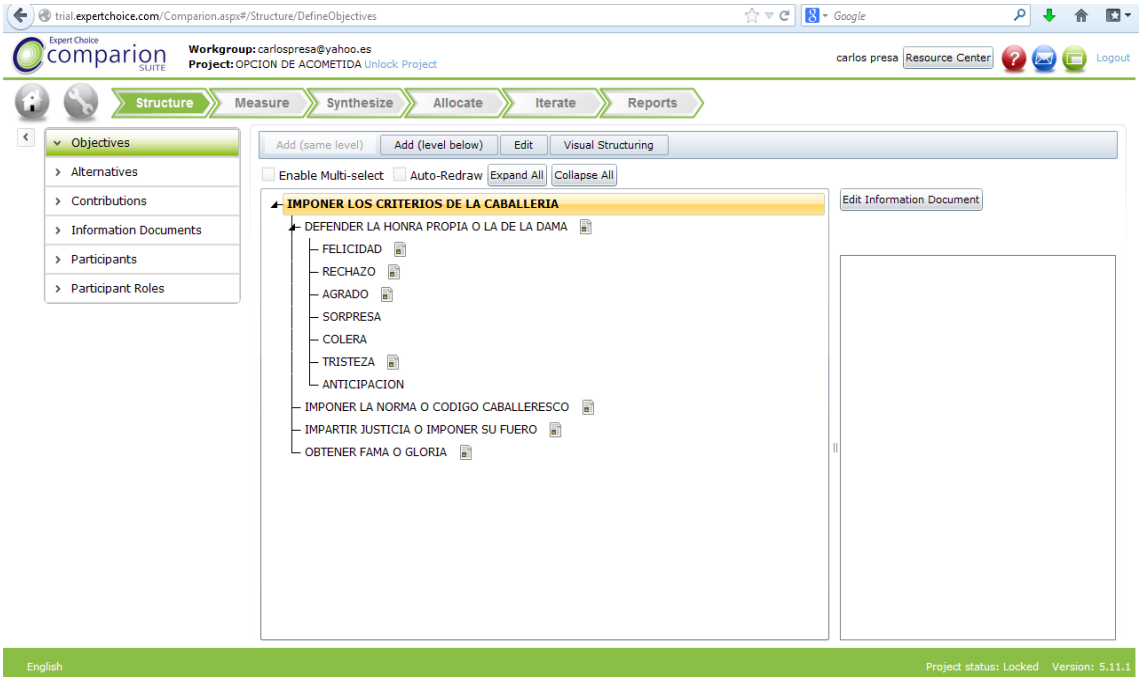

Figura 21. Apertura de datos sobre las emociones presentes en el pago "honra".

Obsérvese cómo antes de introducir estas siete emociones como variables comparativas, los hitos de comparación entre estrategias y pagos tópicos eran catorce (matriz de 4X2, $V_{4,2} = 12$), y se elevan hasta cuarenta y dos (introducción de siete emociones que afectan a uno de los pagos tópicos[430]) en este caso.

[430] Al no comparase el agrado, por inexistencia, se resume en $V_{6,2}$= 30 matices emotivos introducidos en la emoción, a los que se suman los otros doce términos anteriores. Existe la

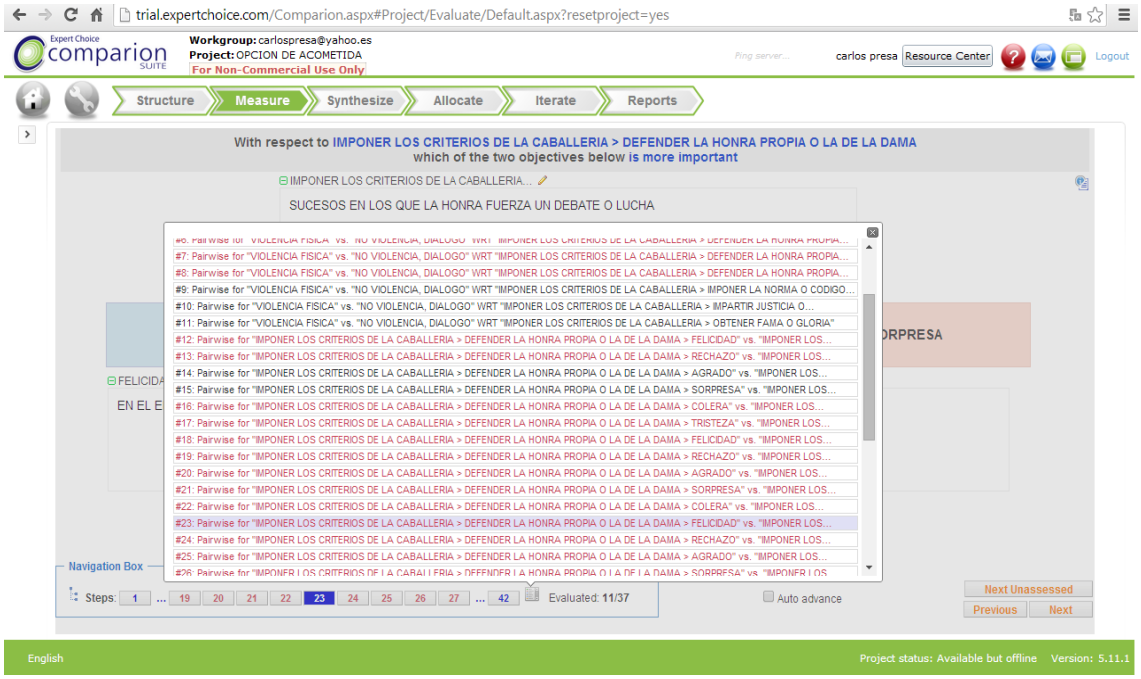

Figura 22. Vista de cada variación en el proceso.

El programa permite la asociacion de definiciones a cada una de las variables, a fin de evitar ambigüedades en su aplicación.

De este modo, se puede obtener el perfil emotivo en la persecución de cada pago tópico, como la honra colérica en la acción, que antes se representó en otro gráfico. En otras palabras, se puede adjetivar la acción emotivamente, en el caso de lo que el héroe hace para conseguir cada pago. Según las variables observadas y los valores obtenidos, se puede afirmar que cuando don Quijote muestre cólera, será mayoritariamente una cuestión de honor, más que de justicia, por ejemplo. La emoción será discriminador principal en los casos de igualdad ponderada de tópicos.

Con esta introducción, la variable que alimenta la decisión de acometer con violencia a fines de defender la honra, se configura no sólo por frecuencia de aparición, sino por el entorno emotivo de estas apariciones en ambos dominios

opción de dar valor mínimo 1 a las emociones o pagos tópicos no presentes, si detectados en otros pasajes textuales, de modo que se pueda seguir empleando como término de comparación posteriormente.

o en el que se elija. En el caso del ejemplo de la Figura 23, se cita la locura, aunque en el estudio real no se ha tenido en cuenta para evitar introducir un estudio inter-dominio completo al margen del ya efectuado

De la misma manera, se pondera la aparición de emociones en cada entorno del umbral de acción.

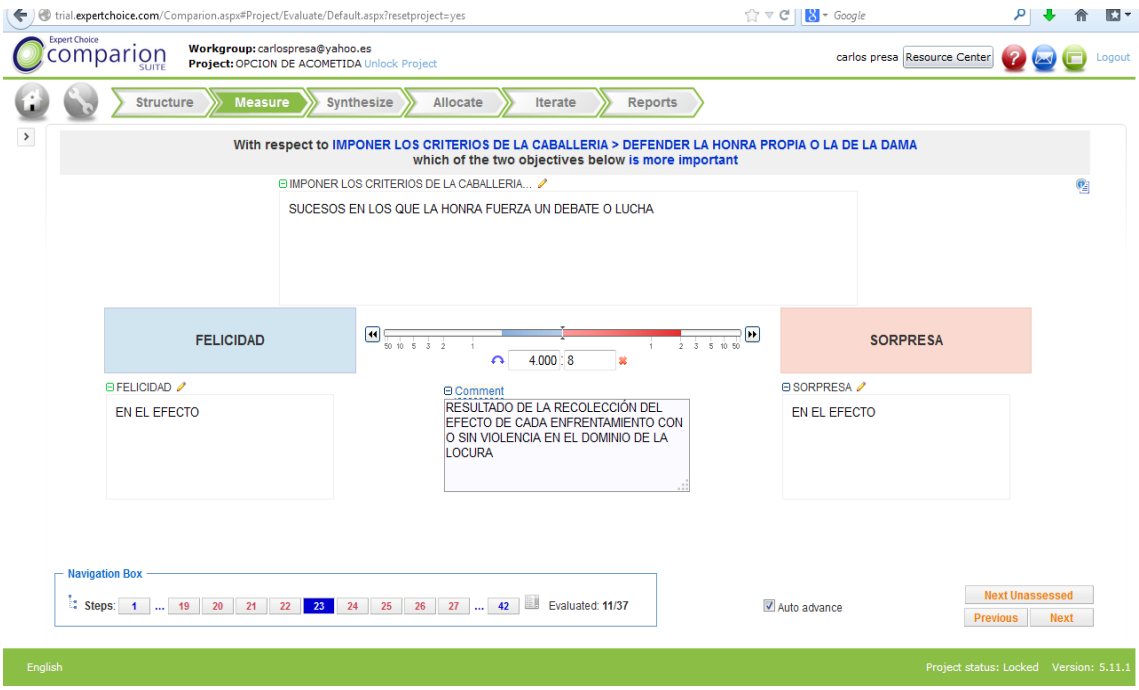

Figura 23. Par de balance emotivo en presencia del pago "honra" y en ambas estrategias.

6.1.4. Aplicación de la herramienta a la definición de los términos de juego de un personaje

Se pueden, entonces, definir en un personaje:

- Intervalo de estudio de dos acciones verbales definidas por verbos que denoten accones equivalentes, caracterizadas por un umbral de disyuntiva determinado y constante que denote dos estrategias opuestas, por asociativa y competitiva. Demarcación del umbral que define la opción disyuntiva que separa a esas dos unidades textuales constantes.
- Pagos deseados jerarquizados en una función de utilidad.

- Emociones polares que acompañan a la acción y al efecto, distribuídas según el pago al que acompañen en cada juego secuencial.

Esta descripción del personaje es más o menos interpretativa, de modo que cada formalización del texto en virtud de estrategias similares que se observen, puede hacerse en red por múltiples usuarios. Ello implica la elección de los mismos pagos tópicos y de las mismas emociones polares, y su distribución según el análisis de cada individuo.

Sin embargo, si permite estructurar en múltiples relaciones lineales toda la riqueza de matices de interés en el juego, tanto de pagos como emotivos. El paso siguiente, ya detectados los valores escalares del personaje, es, si así se desea, compararlos con los de otro personaje equivalente en cuanto a las acciones heroicas de umbral similar y en cuanto a las opciones estratégicas de ambos con respecto a los pagos. Metafóricamente, sentar en la misma mesa a dos jugadores que comparten código de juego, pagos deseados y emociones, para contrastar sus pautas.

7 EL HÉROE AL DECIDIR. DECIDIR ENTRE HÉROES SIMILARES

Prometa más lo mucho, y la mejor acción deje siempre esperanzas de mayores.
Baltasar Gracián. El héroe. Primor I.

Se propone ahora el uso del listado de características genéricas del héroe castellano como constantes de comparación de varios héroes similares entre sí.

De las características propias del héroe castellano, citadas en el cuerpo de este trabajo, se puede ahora extraer una jerarquía de valores estandarizada y, por qué no, aplicable a otros héroes similares que puedan compartir espacios de coherencia en sus trabajos, al ser esas acciones comunes una integral de la aplicación de criterios de ponderación estratégica en las acciones de uno de ellos[431].

Así, según las conclusiones de este trabajo, existe la posibilidad de ordenar, por importancia del pago y por la emotividad, las dosis de individualismo, las de imitación del héroe con respecto a otros, las características convenidas como morfología del héroe literario castellano a estudio[432] y muchas otras más. Y del

[431] Equivale a afirmar que el estudio de las acciones de un héroe determinado es una derivada espacio-temporal del corpus de acciones posibles de todos los héroes que pudiesen coherentemente compartir sistema con el primero. De este modo se podrían comparar grados de violencia ante un pago característico y común a dos héroes similares.

[430] Se listan de nuevo. A partir de estas características es posible establecer un orden jerárquico derivado de las conclusiones anteriores:

- Sujeto de unos votos, reglas o leyes que consistirán en un cuadro fijo y recurrente de valores.
- Firmeza y aceptación ante los riesgos.

mismo modo, recurrir, bajo las mismas características, también ponderadas, a comparar héroes de corte similar que hayan sido a su vez objeto del mismo estudio metodológico. Héroes que por coherencia en la acción, pertenezcan al mismo espacio que el ya estudiado[433].

- Invocación de fuerzas o elementos metafísicos de la tradición grecorromana, caballeresca, cortés o cristiana, derivadas del poder ennoblecedor del pasado real o fantástico.
- Carácter perseverante a lo largo de la aventura que plantea lo desconocido.
- Gravedad y seriedad en la expresión.
- Cautela y mesura en la expresión, desmaña ornamental y de vestuario y altivez, pero sin desdecir al linaje.
- Aceptación o resignación ante la incertidumbre o la derrota.
- Carácter genuino, y así añadir a los valores de origen, su propio valor añadido.
- Deseo expreso de fama, de "ser cantado" por sus acciones heroicas.
- Mantiene objetivos propios desde su individualismo.
- Desprecio por la fácil vida cortesana.
- Experimentación de situaciones de aislamiento o soledad.
- Culto superlativo a la mujer.
- Establecimiento de entornos de conflictos competitivos mediante liturgias de acción, expresión de reto o desprecio.
- Expresiones activas de piedad, cólera irreflexiva u otros rasgos imitativos de héroes de la tradición en su relación con otros.
- Pericia jurídica en los pleitos.
- Actitud romántica e indisciplinada en la decisión y en la acción (por independiente, excepto en la imitación).
- Ternura conyugal más honda que expresiva en lo real, más expresiva (por teatral) que honda en la ficción.
- Lealtad al monarca (o al señor) y entereza para querellarse de su desafuero.
- Voluntad de reforma de costumbres perniciosas para alterar o actualizar los usos épico-heroicos revolucionando sus hechos.
- Orientación, por sus hechos, al ascenso social o al acceso a la posteridad.
- Voluntad insistente de obtención del amor de la dama tras la superación del desdén o de los celos.

[433] Los literarios homéricos castellanos, por ejemplo.

Una potencial aplicación de la exégesis estratégica a los héroes diversos es, por tanto, partir de un corpus de rasgos comunes, decidir entonces cuál es el rasgo que más se adapta a cada uno de estos personajes (si bien pertenecen a sistemas textuales diferentes) y pautar esas diferencias[434]. Los términos de comparación en el subgénero literario de la fantasía heroica, siempre se han basado en esta comparación de acciones sublimes[435].

Ello supondría introducir a diferentes actores (por personajes), una variable más añadida a las tres empleadas hasta ahora (acción verbal, pago tópico deseado y emoción explicita). El etiquetado de variables complicaría los esquemas de *clustering* o de la agrupación de dichas variables, según esquemas coherentes que permitiesen inferencias lógicas, pero podría hacerse. Se podrían así comparar elementos emotivos entre dos héroes, o cual es el grado de implicación entre ellos a la hora de afrontar riesgos por un cierto pago tópico, estudiando el entorno verbal de dichos pagos, y así sucesivamente.

El aspecto científico de la búsqueda del algoritmo más aconsejable para abordar este extremo queda entonces pendiente de otros trabajos más centrados en la Estadística y en las aplicaciones de la teoría de la probabilidad que se le asocien, en la Lógica, en las diferentes técnicas de programación y en el objeto de cada estudio, pues la comparación entre actores y sus perfiles se lleva ya a cabo, tal y como se enuncio anteriormente, en múltiples disciplinas: desde el estudio de hábitos de consumo hasta el comportamiento de redes terroristas, intención de voto u otras facetas.

---

[434] El mismo don Quijote establece esos términos de comparación entre Amadís y Galaor, previo a su penitencia.

[435] Para que exista comparación, debe haber un espacio común que la permita. De este modo, en el espacio topológico del heroísmo y siempre que exista coherencia en la comparación, se pueden establecer relaciones entre personajes, como de hecho se hace en otras formalizaciones del texto literario de manera profusa. Existen, por tanto, múltiples opciones de relación y jerarquía a partir de estas características comunes. Los debates de lógica difusa sobre qué héroe mantiene las preferencias del público o del lector, son tan humanos y tan antiguos como la Literatura y, más allá, como los mitos. Formalizar la obra literaria en términos de comparación entre protagonistas, esto es, quién goza más (o menos) del favor del público o del lector es, obviamente, lo que sigue impulsando a los humanos a consumir historias, en cualquier formato y plataforma.

Hasta aquí las varias posibilidades de establecer relaciones en términos comparativos que permitan ponderar rasgos y preferencias, incluso el establecimiento de correspondencias y comparaciones entre héroes que deciden de modo similar, que devengan acciones similares en sistemas similares. Don Quijote, el loco, rescata personajes caducos en el seno de un nuevo y actual sistema de actores y se arroga el derecho a decidir según una norma propia que impone a propios y extraños. En esa norma suprema, en esa constitución de campaña que el hidalgo manchego otorga al pueblo por gracia de la caballería y voluntad de su fantasía, sus lectores tuvimos suerte de que el loco albergase nobles ideales. El increíble efecto de su acción fue la depreciación de la cordura frente al loco afán de un hombre bueno.

8 CONCLUSIONES

El final es el lugar del que partimos.
Thomas S. Eliot

Completada ya la descomposición de los distintos planos de cada toma de decisiones del héroe, se conoce mejor su morfología definida y expresada en pagos deseados, según las emociones vertidas y la cuantificación observable (y relativa) que se desprende de un sistema cooperativo e interdisciplinar a través del léxico, la morfosintaxis y la semántica.

Como se propuso, se ha binarizado el estudio en cada enfrentamiento para después relacionarlos evolutivamente dentro de un argumento tratado como una sola unidad textual, en la que la coherencia permite la localización y concatenación de acciones verbales uniformes y asociadas a un umbral de compromiso, que comparten.

La hipótesis de partida se fundamentaba en que la formalización de la obra literaria a partir del análisis de un texto puede llevarse a cabo con el concurso limitado de la herramienta matemática, en particular de conceptos algebraicos, y que la teoría de juegos permite, en la Literatura, aproximar la jerarquía ordinal de utilidad de las estrategias del personaje a través de sus acciones y expresarla, ya que no en una métrica o unidad común determinada, sí en un posible orden correlativo de pagos deseados.

Llegados a este punto, se insiste sobre que la relación entre elementos textuales según un axioma algebraico, sometido a un esquema determinado, es siempre subjetiva, relativa y abstracta, no exacta. Esta opción de formalización de un texto narrativo es una opción más, complementaria a otras. Sin embargo, es

ineludible la existencia de un puente [coordinado] interdisciplinar que se adapta a realidad y ficción, y que permite establecer relaciones entre procesos cognitivos que se manifiestan similares en ambos dominios. Por eso el Quijote es ideal para establecer correspondencias con respecto al comportamiento estratégico de un personaje y a los modelos estratégicos que se experimentan en la realidad, ya que corren paralelos.

Existe la opción de empleo de signos a niveles de Cálculo en algunas narraciones, aunque sería inexacto, en cualquier caso. La suma secuencial de la acción “contar una historia” de Sherezade, o la suma de mentiras del pastor acerca del lobo, denotan una pauta algebraica de la que sus antagonistas no se evaden en su decisión recíproca. Esa pauta encontrará respuestas que construyen la estructura de un argumento de doble acción protagonista-antagonista. Esta acción puede, por tanto, analizarse como un tipo de juego secuencial en el que aparecerán actitudes hijas de las opciones estratégicas de un personaje tipo.

La mayor parte de los trabajos consultados aportan referencias a los juegos. Los menos, a la tipología de juegos o a su desarrollo matricial. En estos, los autores consultados emplean matrices de pagos estándar y atribuyen símbolos o valores al peso específico del pago que se pretende en un enfrentamiento determinado. En ninguno se pudo establecer una pauta numérica más allá de la asignación aleatoria u ordinal al valor del pago deseado, excepto en aquellas historias en los que los pagos se manifiestan expresamente en números o en cantidades tangibles.

En este trabajo no se recurre a esa matriz en particular, aunque se recupera cuando ambos márgenes del umbral verbal que separa las dos estrategias son considerados. Se ahonda en el análisis del cálculo aproximado de la importancia de un pago con respecto a otros en una unidad textual coherente, tomado como pagos los tópicos intangibles a los que opta el héroe sujeto del estudio, don Quijote. Una vez determinados, se hace necesario completar la formalización de esa jerarquía de valores según los ejes emocionales que el personaje o el

narrador omnisciente determinan en cada caso y según el esquema de axiomas elegido.

Sucesivas investigaciones podrán determinar la posibilidad de establecer comparaciones entre las estrategias de personajes de una misma unidad y sistema textual o, por qué no, de personajes similares de sistemas texto similares, pero no del mismo. Estos esquemas cooperativos se llevan a cabo en las redes sociales, en las que los individuos muestran sus preferencias sobre personajes reales o de ficción. Lo que este estudio propone es llevar ese ámbito cooperativo a grupos de estudio en red para determinar en red los *trendings* de comportamiento estratégico de un personaje, a través del estudio de sus emociones vinculadas a acciones verbales inicialmente constantes.

Estas pautas de preferencias de pago, a nivel de la relación del personaje con sus antagonistas, se reflejan simbólicamente en un diagrama del sistema que incluye relaciones competitivas en términos de éxito o fracaso. Los signos algebraicos y los colores que se emplean en este diagrama en particular y en la descomposición de cada enfrentamiento en general, son aquellos que denotan contraste y comparación[436]. Estos signos pueden ser extraídos de la observación de la repetición de hitos en una pauta y de su entidad emotiva, esto es, los términos sintácticos de la comparación entre actores, preferencias o emociones: un héroe más fuerte que otro, don Quijote más pendiente de la honra que de la fama o más propenso a la cólera temeraria que al rechazo en la dimensión de sus emociones.

En resumen, la técnica de empleo de signos para agrupar las estructuras propuestas es determinar constantes en el estudio, a la inversa del proceso llevado a cabo en el planeamiento a futuros de campañas militares. La unidad textual que se propone como necesaria para abordar estructuras estratégicas de manera coherente, agrupa acciones similares como punto de partida para detectar umbrales de decisión que definan al personaje en un perfil determinado.

[436] Sin reproducirlos gráficamente.

Por lo anterior, al replicar de forma paralela ambas disciplinas (la resolución de un problema complejo en actos futuros, según el planeamiento militar, y por otra parte el análisis literario de las acciones pasadas de un personaje), se toma el modelo de madurez relacional en la relación de conceptos en Alberts (2010) como una opción interdisciplinar entre las matemáticas (en particular los aspectos relacionales del Álgebra) y una actividad analítica y descriptiva, como es el comentario literario de un texto. De este modo se establece como elemento instrumental de esta tesis el que la jerarquización de estrategias en Literatura referidas a la teoría de juegos se establecería en un nivel coordinado, como máximo nivel de madurez interdisciplinar entre ambas disciplinas.

Se ha pretendido abrir interacciones cooperativas entre las Matemáticas y la Literatura, aunque en el marco de la segunda de las disciplinas, para establecer una relación interdisciplinar de “efectos coherentes” en las estrategias de un personaje literario, partiendo de que las Matemáticas y la Literatura no podían, a priori, superar un nivel determinado de integración en la red que sustentase la solución a un problema estratégico encontrado por el personaje a lo largo del argumento.

La conclusión final es que, en el seno de un texto tomado como un sistema complejo, existe una opción de conteo de situaciones susceptibles de descomponerse en variables que, relacionadas mediante un algoritmo determinado, pueden alumbrar pautas de comportamiento de un personaje literario y formalizar así esa narración desde un punto de vista original, a la par que riguroso. Una vez más, la cávea a este proceso es que es obviamente inexacto, como lo es el lenguaje en cuanto a sus significados.

Sin embargo, la estandarización de una ordenación en ese proceso de pautado, en ese conteo de situaciones que se analizan como un juego secuencial de estrategias mixtas, puede posibilitar una nueva opción de comentario de un texto literario en común o en red.

Del proceso efectuado sobre la primera parte de El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, se extraen conclusiones de preferencia de pagos y perfil emotivo que, en el dominio de la locura, muestran claros términos de deseo de vuelta a un mundo normativo más certero, interactuando el protagonista a este fin con figuras fantásticas auxiliares, como la dama o los enemigos ficticios con el objeto de completar la información del juego en la secuencia y sobre su semántica o heurística de apoyo, compilada de sus libros de caballerías. Sin embargo existe una gran contaminación del carácter español, idiosincrasia manifestada en lo referente a la honra como elemento irrenunciable, denotando así el orgullo propio de los hombres cuerdos de su tiempo, y la estoica moral de victoria y conquista, propia del Renacimiento y ante lo adverso.

Esta descomposición textual en dominios, acciones, pagos tópicos y contextos de emoción podría ser en el futuro una fórmula *crowd* o cooperativa de análisis de las opciones estratégicas de un personaje literario determinado, ya que con una misma herramienta, actuando sobre un mismo texto y definiéndose los términos estratégicos de las acciones verbales que discriminan comportamientos separados por un umbral de decisión y de los pagos sobre los que se trabaja, un conjunto finito de analistas podrían, en un ámbito como el académico, emprender un análisis del mayor número de estrategias a través de sus variables similares que un personaje literario (o real, como hacen los servicios de inteligencia de múltiples naciones) ejecuta en una unidad textual en la que la historia narrada muestre la necesaria coherencia en cuanto a las pautas estratégicas del personaje en cuestión.

Se abre además un campo inexplorado en cuanto a la ordenación jerárquica de los pagos y emociones de un personaje literario que pudieran tener reflejo en la caracterización de personajes literarios para videojuegos. Determinar atributos, acciones, palabras y construcciones, emociones y otros rasgos susceptibles de ser pautados como asociación o competición de un personaje, pueden ser la base idónea para programar un comportamiento estratégico, un perfil fiel al original literario a través de la aventura interactiva.

Alejándose este análisis de factores ponderables, se percibe en el entorno de los pagos y emociones afectos al umbral verbal seleccionado que la actitud altruista y competitiva de don Quijote denota el incontrolable y violento deseo de imposición de un orden particular, interiorizado e idealizado. Revela el fuerte capricho de dictar normas a los otros, y pagos y emociones muestran esa obsesión por el triunfo de su norma caballeresca. Obsesión por el triunfo de la norma más que por el triunfo propio, pues don Quijote concibe como su fama será el código textual perdurable de esa nueva ley, cantada en el futuro.

Quizá más que solucionar un mundo que no le gusta, extendida conclusión de otros analistas, se podría explicar esta actitud de don Quijote como una aproximación magistral de Cervantes al deseo de todo español de mandar, desde la posesión o atributo de un fuero superior al de sus semejantes para así imponer una utopía, un nuevo contrato social a los ciudadanos, rompiendo su continuidad política, inferior en el plano moral pero cuerda en el aspecto práctico que se extiende por el dominio de la economía o por el de la interacción social.

Deriva del deseo de hidalguía, expresión obsesiva de un profundo convencimiento de la propia posesión de la verdad, el español de hoy, el hispanoamericano de hoy debería quizá atisbar como las actitudes dogmáticas y los deseos de abrir procesos constituyentes desde la superioridad moral de la utopía propia pueden albergar huellas propias de la patología del más increíble caballero que vieron los tiempos de la fantasía. Quizá don Quijote, de manera inconsciente, plantea los términos prácticos del *Elogio de la locura*, y de la conveniencia de vivir abrigados por la necedad, como única opción para el triunfo del bien, aunque la alforja viaje vacía de queso y llena de burla.

9. THESIS SUMMARY

Etenim omnes artes quae ad humanitatem pertinent habent quoddam commune vinculum"

Cicero. Pro Archia Poeta, Exordium

i'. INTRODUCTION AND BACKGROUND

There have been numerous attempts to adapt metaphysical trends in Literature to mathematical language, but such endeavours present obvious limitations. This Thesis is neither an undertaking to identify a successful pattern of arithmetic operations among textual elements, nor is it directly associated with Algebra, Geometry, Analysis or any other branch of mathematics. The aim of this study is to determine a potential approach for the implementation of a mature communication protocol between Math and Literature as a prerequisite for establishing textual coherence. The objective throughout the seven chapters is to discover and structure the presence of strategic trends in a narration by detecting patterns of decision related to verbal activity.

The subject of this Thesis is therefore the strategic behaviour of a literary hero as examined through the optic of the Game Theory. Initially, the study defines links between Strategy and Literature, taking into account the potential value of introducing mathematical tools to determine how Strategy is sequentially developed throughout the narration. The first challenge posed by this process is the fact that the application of such mathematical techniques to literary analysis is merely one more qualitative and quantitative method for the development of theories about analysed narratives, but it does not constitute an exact solution per se.

Strategic patterns identified in a given text through decision-making analysis may or may not coincide with the results of a classic literary content analysis, but in no case is the decision-making analysis method any less valid or effective. This study, however, endeavours to respect the boundaries of classical Literature. As such, there is no intent to develop algorithms or equations that solve or substitute the formal analysis of a narrative text but rather to enable the aforementioned tools to detect potential patterns of consistency in the decision-making processes utilized by the actors in a narration. For purposes of this study, the term “actor” refers to a literary character that is considered to be an “element” within a narration, and the narration itself is considered a “narrative system”.

Following initial discussions with the Director of this Thesis, Professor Antonio Manzanares, and with different Strategy and Operational Planning Professors at the Spanish Joint War College, an evident obstacle emerged that would have to be overcome or at least considered prior to commencing the written study: Sciences and Humanities do not tend to behave as compatible disciplines except when presented in a metaphorical sense. During these early discussions, the consensus was that analogies, equivalences or correlations between the aforementioned knowledge domains (Sciences and Humanities or even Math and Literature) would always be relative but nonetheless valid as conceptual models that could be useful for validating interdisciplinary theories.

Preliminary research was thus oriented to detect similar lines of investigation across these two main domains: Sciences and Humanities, and more specifically the mathematical and literary aspects of these domains. As such, initial study focused on the detection of consistent strategic patterns through analysis of a given text. Inspired by extensive experience developing military Courses of Action, the author of this study deemed the Game Theory approach as a suitable option for testing the strategic preferences of a literary character identified through analysis of behaviours demonstrated when that character sequentially confronts various challenges or dilemmas. The resulting pattern of strategic choices would serve to highlight a specific utility function that would reflect the analysed actor’s desires or wishes as demonstrated throughout the development of the narrative.

In order to avoid the immediate mathematical refutation of this study, it is important to reemphasize that the criteria of demarcation is based on the fact that the defended hypothesis does not incorporate any algebraic proposal but rather makes reference to “similar structures” that could serve to enhance classic literary analysis procedures.

Few works referencing the literary application of Game Theory have been published; therefore, initial research produced a relatively brief corpus of specific studies that reflect solid theories and offer useful steps for solving the difficulties highlighted by this study. Professor Steven Brams (New York University) establishes the fundamentals of literary analysis through Game Theory by describing how biblical characters play against each other to achieve their objectives (2003). Further, he establishes a solid approach for the formal organization and correlation of the different strategic options available to the various actors that is then used to develop a hierarchy of the utility of their actions that serves to facilitate understanding of their behaviour (2012).

This method of literary analysis linked to the broader interdisciplinary study of conflict is further supported by other works and articles quoted throughout this Thesis. In particular, Professor Enric Mallorquí (University of California, Fullerton) conducted the first studies relating Game Theory to Spanish Literature (2004). By analysing the elements of competition in *La Celestina* across a “pleasure-pain interval”, he marks the payoffs of Calixto and Celestina and evaluates their potential strategic options. Both Professor Brams and Professor Mallorquí provided invaluable insights throughout this research process.

ii’. STRATEGIC PATTERNS IN INTERDISCIPLINARY WORKS

The complexity generated by technological advances, particularly those that are applied to the resolve multi-domain problems, suggest the possibility of generation of algorithms for labelling and combining all detectable literary elements in order to achieve coherent results and simplify otherwise inaccessible knowledge scenarios.

This is therefore a problem of taxonomy, given that the elements compared must be equivalent and related to each other in accordance with certain common values, characteristics or equivalences that become evident when defining potential disciplinary interaction (Thompson Klein, 2013). Considering literary analysis as a defined set of tasks and based on the Computational Complexity model, also known as the Complexity Theory (Goldreich, 2012), the option suggested is to localize the necessary resources within a text to then develop a suitable algorithm that proves to be efficient. The procedure may not supply "absolute" results that apply across the entire interdisciplinary spectrum, but the "relative" results obtained, once again, cannot be refuted within such an abstract scientific domain. Moreover, using algebraic or combinatory resources in the form of an algorithm may offer a better and new understanding of the analysed text.

iii'. THE TEXT AS A SET IN A COMPLEX SYSTEM

As it is introduced during the first stages of this Thesis, the environment of each confrontation will be studied from a comprehensive point of view, as suggested by modern strategic doctrine (for example, the North Atlantic Treaty Organization [NATO] publication *COPD* 2013, or Comprehensive Operations Planning Directive, in which involved actors are treated as entities featuring the ability to influence the system and a certain will to do so). The intention of this study is to abandon the false dilemma schema that always displays the hero as the representative of good and the antagonist as the incarnation of evil. All these actors, heroes and villains, are elements of a system, and they present certain profiles of evolution that shape the strategic patterns adopted by each to achieve specific desired payoffs and/or equilibria within that system.

As such, the first step in identifying interdisciplinary equivalences is to consider the text as a system, and the characters, the actions, the emotions and even the time and space coordinates as elements of a continuous topology that is linked or united within that same system through a relation of textual coherence. If the text is coherent and its characters define a sequence of actions or attempts to achieve something, then it must contain coherent strategies, and these

strategies, if repeated, must show patterns to avoid superficial analysis limited by inductive reasoning or overly influenced by personal biases.

Game Theory applies to different disciplines and sciences. Based on in-depth searches of the Spanish Ministry of Education database (TESEO), existing Theses that include “Game Theory” as part of their description are primarily focused on questions related to Economy or Social Sciences. The majority of these works approach the object of study as a system or set that is more or less fractal and either mechanical, social or economic.

Among other works, Ariel Del Río De Ángelis (2007) introduces interesting methodologies to evaluate intangible moral variables and their impact on tangible utility functions of a society, thus rehashing the ancient debate about the moral aspects of economic benefit in light of general public interest and individual rights. He also employs specialized software in the quantification process of these utilities in order to establish ordinal sequences that link these utilities to moral and cultural premises.

More recent studies exist, such as the Thesis titled *Competition and Conflict: Ludic Structures and Strategies in Late Medieval Iberian Romance*, by Michael P. O’Brien (University of Kansas, 2014), but these works do not explore the basics of interdisciplinary options between the diverse elements of the game, nor do they account for actions to be pondered. In essence, there is no attempt to search for compatibility among the textual elements to establish some sort of algebraic function or a potential relationship among the semantic or syntactic elements of different textual sets or classes.

The objective of this Thesis differs. As the results of any observed strategic pattern are consolidated through a sequence of games, the argument of a narration will determine certain trends that can be sequentially organized using an algorithm in a manner that is similar to the process utilized for conducting classic literary analyses. These trends will then support the objectives of the different characters (actors) in the narration and help to clarify new aspects of the story.

Certain actors[437], however, are not as easy to interpret as others. The trends of action portrayed by a hero are easier to label than those performed by other characters that do not possess universally accepted traits. The payoffs can be altered and affected by inductive reasoning if there is room for inconsistency in the character's behaviour. Further, the analyst may have to execute a process of reverse induction once the information of the game is completed or whenever important narrative events occur.

iiii'. INTERDISCIPLINARY MATURITY MODEL - CONCEPTUAL MODEL

Finally, before introducing the hypothesis, a network of concepts that integrates two different disciplines in a common federation through communication must be defined in terms of "maturity". Essentially, the hypothesis must incorporate a threshold of maturity in the proposed analysis model in order to avoid the obvious refutable premise of exactitude in literary analysis. The Maturity Model developed by Alberts et al. (2010) is structured as a gradient of synergistic combinatory options between entities. Using this model to resolve complex issues, one notices that these entities or elements may emerge displaying different levels of ambition or competence across patterns of cooperation that are observed in their pertinent systems.

By contemplating the narration as a system of entities (elements), the proposed procedure and the resultant model will correspond to a single specified maturity level in order to avoid conflict between disciplines or establishment of refutable results.

The definition of "concept" includes not only an idea about an element or entity but also the relationship between concepts and their momentum and direction. This further reflects the way in which systematic coherence is developed as a

[437] As it is explained in the main body of this Thesis, the terms "actor" and "character" will almost always be interchangeable throughout this study. "Actor" refers to the element of a certain strategic system who has will to decide and a defined goal or aim. If the literary narration may be considered as a set of characters (actors) following strategies in order to influence the system to achieve certain goals or end-states, as introduced in Chapter 2, then the *"actor-personaje"* in the original in Spanish or "actor-character" term in this summary in English language, appears as the common concept that merges both disciplines: Algebra and Literature.

result of characters executing verbal actions that correspond to desired achievement of specific goals. Therefore, experimental interdisciplinary investigations require a solid conceptual model that serves as a successful and structured foundation for sustaining the synergetic references to Mathematics, Strategy and Literature:

> This is why a conceptual model is considered a vital part of any experiment design (Alberts et al. 2010: 33).

Regardless of the disciplinary source contemplated in each case, all concepts analysed in the textual set display certain variables within a given interval: tendencies, levels of intensity, and other potential changes. Certain constants also exist. For purposes of this study, the “threshold of commitment” is selected as the constant, or the point of reference used to analyse the actor’s decision dilemmas that are presented throughout the narration. Determining such points of reference allows for the analysis of the other variables surrounding the specified thresholds of commitment thus enabling development of partial derivatives that can be used to create a simplified structure that applies to the literary text. This analytical process is particularly suitable for narrations that involve protagonists with easily identifiable traits or characteristics.

In essence, defining specific sets of textual concepts as constants or variables and isolating identified payoffs enhances understanding of character trends from which potential utility functions may be identified thereby clarifying other aspects of the narration.

v’. HYPOTHESIS

This Thesis intends to unfold the different planar aspects of the decision-making processes used by a literary hero that are detected in the textual environment by observing that hero’s successive, similar verbal actions (threshold of implication). Essentially, the goal is to offer an option of analysis that enables a better understanding of the objectives of this actor-character. Emotions and topics are the variables of choice that will help to understand the direction and momentum

of the hero's behaviour in a given verbal context that completes a specific sequence of similar events within a narration.

The study defends the hypothesis that there is a literary analysis option based on the limited employment of an algebraic schema at a "*Coordinated*" level. The distribution of concepts as variables, based on Game Theory criteria, will provide enhanced clarification of the strategies employed by the analysed character throughout a sequence of similar actions. By depicting the character's strategies through (non-metric) literary utility functions that are expressed as an ordinal set of desired payoffs, a new perspective on the hierarchical function of utility embodied by the analysed character emerges.

vi'. THESIS STRUCTURE

This Thesis is initially introduced by the current stage of interdisciplinary studies, specifically those linking Game-Theory and Literature. The Introduction carefully addresses potential obstacles to building such an interdisciplinary bridge and also contemplates the scientific background of certain studies linking Strategy to the Humanities and other disciplines such as Mathematics, Social Sciences and even Economy. Various resources, TESEO references, interdisciplinary considerations, knowledge and theories are correlated to Mathematics and Literature through Game Theory in order to establish a wide interdisciplinary spectrum that will help to define the complex problem contemplated in this study. Finally, an interdisciplinary maturity level scale is introduced, and a final level is proposed that would specifically apply to the successful interaction of the aforementioned disciplines, particularly Literature and Mathematics, within the strategic framework of a literary sequence of actions.

Certain strategic procedures or techniques are initially addressed with particular emphasis on the mathematical patterns inherent in those procedures. Such patterns are then applied to different literary works in order to detect if a common or similar strategy emerges. Strategic thinking is introduced primarily through the works of Clausewitz and Liddell-Hart. Further, the Thesis examines the most current military planning procedures that reflect both the classic approach to

campaign planning (direct or indirect approaches to the adversary's centre of gravity) and also advanced, systemic planning techniques that are executed in accordance with the General Theory of Systems and its derivative, the Game Theory.

As part of this systemic perspective, the narrative sequence of actions, effects and emotions present in a coherent set of similar events (textual unit) are considered and analysed in order to find strategic trends associated with a given chain of dilemmas and in accordance with previous Game Theory and Literature studies. Emotions in text as behavioural modifiers are then introduced and pondered. The importance of specific topics are addressed as primary semantic systems of reference for determining the choices and wishes of the characters of a given narration within the conventional coordinates of gender, time and space.

The final analysis is based on a clear set of typical characteristics and labels that can be associated with the actor of choice, his behaviour and goals. This set of characteristics will then be arranged into a hierarchical function, if such a hierarchy can be clearly detected. In order to effectively construct a decision chart, the various domains incorporated into the narration may be considered and segregated and subsequently thoroughly studied from the perspective of each dilemma.

As Davis affirms (1998: 76-77), there are not only payoffs in the form of money and tangible goods. Observation of the Spanish literary hero's characteristics, emotional inputs and successful and unsuccessful effects suggests the existence of additional desires or wishes that are unique to this particular type of hero. The sublime payoff desired by the Spanish hero, in particular that which drives much of the behaviour of a specific hero, Miguel de Cervantes' Don Quixote, is the ultimate objective of this study.

9.1. CHAPTER 1

The first chapter of this Thesis is focused on Strategy as an art. It is also centred on the morphology of strategic and operational military planning as a technique for writing future stories about conflict, a morphology that may also be inferred within different types of literary texts. By analysing the literary text's main syntactic points of view – verb, subject and object – aspects that parallel military planning can be detected within the strategies developing throughout the text.

This chapter covers possible strategic implications that can be observed in different texts. After introducing a brief taxonomy of the various strategies (associative, competitive or neutral) potentially present in the textual forms of a given society[438], the chapter highlights the most common terminology used for Game Theory studies but also takes into account the specific terminology of reference used in military planning. The definition of "Strategy" is examined with particular emphasis on its role in the resolution of mathematical problems, as well as its link to the art of conducting campaigns and solving complex problems through detailed planning and execution not only in the military domain, but also in any aspect of reality.

General System Theory is then introduced as a foundation for both Game Theory and Military Planning Directives (directives referred to as "Comprehensive" in complex, multi-domain scenarios). The terms "system", "actor", "action", "effect", "dominance" and other concepts and theories are also broken down into elements for further application to the literary text. These concepts are also analysed from the interdisciplinary perspective to attain a coordinated degree of compatibility between elements that allows for implementation of a single structural approach to the textual set.

[438] Baltasar Gracian's *The Art of Wisdom* is used as the doctrinal framework regarding these strategic options. This has been done for two main reasons. First, this text maintains its doctrinal validity, easily applicable to the Homeric (and mainly Virgilian) hero. Second, *The Art of Wisdom* and Don Quixote, the hero of choice for the final study in Chapter 5 of this Thesis, were written during the same timeframe.

The first mention of strategic trends occurs within the analytical portion of the Thesis with the definition of the “Course of Action” concept. In a given strategy, the “Course of Action” is the term that welds the sequence of actions to the desired end-state. To illustrate up to what level Strategy is a transversal discipline, it may be said that Courses of Action are employed to resolve mathematical problems, to establish symbiotic or competitive associations between microorganisms, to achieve results through execution of military planning procedures and processes and to accomplish the narrative intent of a literary work. All these Courses of Action are associated to an output, a certain payoff that is useful for the entities involved in that specific game. This payoff may be reflected with greater or lesser intensity in accordance with the choices made by relevant actors.

The presence of a Course of Action in a narration reflects the presence of classical elements of action, time and space. Contextual rules and codes shape the freedom of action (or movement) of the different actors throughout the sequence of events in accordance with an action-effect chain of dilemmas. The quantification of these actions and effects and the detection of associated polar values is the mathematical contribution used to depict potential Courses of Action. Certain stories, such as *A Thousand and One Nights*, or *A Christmas Carol* offer good examples[439] of literary Courses of Action that incorporate clear behavioural trends (constant or not) that are oriented toward a desired end-state.

The main Courses of Action, associated with the most common strategic taxonomy (direct and indirect strategies), are defined within Literature in terms of information completion. The general schema of indirect (mainly related to complex cause-consequence chains of events) and direct approaches, in accordance with the strategic theories of Sir Basil Liddell-Hart, encourage a search for equivalent syntactic (or grammatical) structures that refer to certain strategic behaviours detected throughout the sequence of events of a novel or

[439] In the first work, a single and steady Course of Action is displayed by Sherezade’s strategy in the form of a life or death, zero-sum game. Ebenezer Scrooge, however, uses two consecutive and opposed strategies (competitive, then associative), both of which manifest clear thresholds of commitment related to the verbal actions “to give or share” and “not to give”.

story. For example, the direct approach may be clearly illustrated by the presence of action verbs that imply direct physical interaction of the analysed character.

Through the direct approach, the verbal context adds coherence to the story by providing all the information needed to understand the sense of the text. The indirect approach, however, refers to the prior or contextual activity observed in the lead up to the particular verbal threshold within the strategic sequence that is being analysed. The search for thresholds of commitment characteristic to the actor-character of choice primarily focuses on direct approach verbal actions, but each search is highly character-dependent[440]. For this reason, the classical character possessing certain consistent traits is the optimal selection for this type of study.

Similar actions related to a limited number of goals or objectives offer a method for strategic organization of random events that coalesce to achieve a desired end-state, in such a way that reflects similar developments within the operational framework of a military campaign. The analysed character interacts with other actors by shaping his or her means through the Course of Action of choice (strategy chosen), and he will or will not achieve the desired objectives ("goals" or "payoffs", according to correct Game Theory terminology). The chosen Course of Action will have certain characteristic verbs linked to the strategy, the threshold of commitment, the objectives of and the means available to the character.

9.1.1. The Verb

The presence of payoffs throughout the narrative, and especially at the outcome, is closely related to specific verbs that link the action executed, the means employed and the emotions displayed. The selected verbs mark the threshold of decision, the "to do" or "not to do" choices that are accompanied by emotions and

[440] In Salome vs. John (Mark 6: 21-29 and Matthew 14: 16-12), Salome's mother forces Herod to kill John through an indirect approach. Understanding the king's critical vulnerability (his word), Salome's mother knew that his deal to grant a wish to Salome would be respected. She used this to achieve her objective indirectly. This may not be the approach used by Don Quixote, but other Castilian heroes, such as Don Rodrigo (El Cid), employ indirect approaches to finance their military force, for example.

result in prize or punishment; in other words, positive or negative payoffs[441]. The decision is made in a context dictated by heuristic elements of probability and frequency, and this context marks the path that the actor follows throughout the story based on his different choices. Once the pattern of actions is detected, inductive conclusions may be readapted for presentation in a deductive equation that can illustrate the entirety of the narrative's information.

To a certain extent, verbs may be adapted to association or competition. Therefore, the threshold can be defined throughout the narration by locating the dilemma between the relevant degree of association and competition and tracking the emotions and payoffs related to that dilemma. It is important to point out that strategies are developed in the presence of contraries that pose obstacles to the accomplishment of the actor goals[442].

The aim is thus to detect strategic patterns using a deductive process vice a process of aesthetic induction or cultural or personal bias. Classic textual analysis may be easily affected by such personal inclinations. Regardless of the inductive impression that a literary character makes on the analyst, the study of the sequential strategies and the payoffs obtained in certain verbal contexts may offer a new perspective on the behaviour of this literary actor or character within the given textual system.

The difficulty lies in the quantification process. In military planning, the technique used to measure verbal actions and effects in a sequential game is called "Assessment". Military Measures of Performance (MoP) are related to the

[441] Emilio Salgari's *Black Corsair* defines one of his potential Courses of Action based on the verb "to forgive". The threshold, if crossed, will show "love" as a payoff. In the other possible Course of Action, the verb is "to kill" his enemy and the payoff would be "revenge". Other verbs and contexts in the novel relate to indirect approaches, but the main episodes of the novel are related to these two specific dilemmas. The polar emotions linked to love and revenge will vector and shape every side of the verbal threshold.

[442] Contraries are also observed from all the potential actions that may be strategically relevant in a narration. The progression based on contraries or adversaries (in the terms introduced by William Blake) implies the analysis of the potential enemy or antagonist with whom the character will interact throughout the narration. Choosing a classic hero that systematically fights a defined set of characters (archetypical antagonists, alibi selected by Don Quixote in the domain of fantasy) resolves the broad and asymmetric set of potential contraries that would modify the context of the chosen verbal threshold.

aforementioned verbal actions in terms of intensity and frequency. These measures are thus related to the involved actor, as they are an expression of his or her will. In other words, this Thesis intend to approach the actor or character's MoPs through systemic literary analysis.

Nevertheless, effects are not dependent only on the actor, but also on the system and the contextual variables present in each verbal threshold analysed. To quantify the impact of the actions in the system, effects are measured through the study of selected verbs that relate to the strategic pattern studied. These measurements serve to analyse the impact of the sequence (of effects) in the final outcome.

This is a very common schema in classic fables[443] in which resulting verbal context repetition falls at the other side of the threshold and the system reacts in accordance with the heuristic of the given character in each tale. Measures of Effectiveness (MoE) are incorporated into this study as the emotional impact that vectors the payoff within a given interval of desire and are quantified through a process of detection of emotional patterns linked to sequential actions.

9.1.2. The Actor or Character

The performance of every significant actor in the narration may be measured in terms of overall impact at the outcome of the story. This performance is a projection of the actor's wishes, means, will, and other features that configure the actor's general capability to exert influence on the system.

Based on their theoretical narrative roles, the hero or villain may behave according to standard, classical or typical options. However, every story and every coherent chain of events illustrates different internal distributions of verbal

[443] In the main body of the Thesis there are several examples of strategies contained in classic fables. The sequential actions show strategic impact when the inductive rule is broken as a consequence of the accumulation of bad choices. In this type of tale, the lesson-learned appears in the form of a verbal action that represents strategic thinking. Also, different selections of tales, such as *El Conde Lucanor* (1993 [ca 1335]), show trends of successful strategic choices. In these cases, the pattern is defined by the constant positive result and not by the constant verbal threshold presented throughout the given narration.

thresholds of commitment. These verbal thresholds mark the portions of the textual set where strategies can be detected based on the type of character analysed and the traditional standards associated with that character in accordance with the given cultural background.

Unlike other analytical studies, this Thesis does not reflect the author's subjective view of the characters. Instead, it focuses only on the character as part of a system. However, once this strategic analysis is completed, a new approach linking the author's subjective view point or intentions may be developed to address the formal schema of the narration.

The actor or character has a direct link with the successive actions that serve to compose the narration, a link drawn between verbal trends that have direct implications on the character's most remarkable strategic choices made throughout the story. This is similar to the way in which the "Commander's Intent" appears in the form of a military campaign plan (the "story" of the campaign's execution or the expression of a will). Recognized verbal trends, contemplated in correlation with the classic standards associated with the character chosen for this strategic analysis and linked to the direct approach, serve as the constant used to obtain the partial derivative on both sides of the dilemma.

The integral approach (or, metaphorically speaking, "the mathematical integral") of every similar action detected at the same point of the described verbal threshold and modified in intensity according to the emotions displayed by the actor (or group of colligated actors), will reveal the importance of each payoff detected within the environment of verbal action. The syntactic and semantic analysis of these environments is vital to the understanding of the level of presence of relevant payoffs. To facilitate the study of each action and its context, and to better select and understand the potential payoffs that the character may desire, the morphology of the character selected must be clearly depicted[444].

[444] The classic relational models among the chosen actors or characters include a variable analysed indirectly by Propp (1987) and related to Sir Philiph Sydney's Theory that suggests that signaling in the narration will incorporate a relational coefficient "r" that determines a certain degree of association or competition between two actors. The degree or "familiar" relationship

In other forms of literary analysis, the resultant strategy may reflect the character's heuristics, but in this case, the heuristics emerge as a product of breaking down and reconstructing every step of the strategic sequence of events. Separating topic domains or intervals (affectionate social domain [love-hate interval], economy [rich-poor interval], among others) may also offer new perspectives on the comprehensive strategic behaviour of the character in the narration.

Several types of characters are standard in Literature and may become strategically dominant across genders and movements because they often achieve their objectives and receive their payoffs: Kings, fairies and heroes are well-known and accepted examples. Based on character-related standard strategic sequences present in tales, this Thesis introduces Don Quixote, a Castilian literary hero, as a solid option for study and his adventures as a sequence of events that may be reduced to elements or factors that ultimately enable their analysis as a textual set. These factors will reflect the intentional flow of a given character and, through the analysis of the flow itself, conclusions about the character's utility function can be drawn:

> Several interrelated decisions were made by the different casts of characters. Yet, when these decisions are delineated as sequential choices in a set of games, I believe this complexity can be rendered perspicuous. (Brams 2003: 11)

Professor Brams initiated the approach to Game Theory and Literature through the study of biblical characters by searching for strategic options in the form of decision-making patterns. He analysed the characters' intentional flow throughout various complex decision-making processes embedded in the *Book*

shows part of the tendency that the character has to share or not share a resource. The prince and the princess will show a high tendency (high "r" value) to share payoffs as they are traditionally "familiar" in the tales, while opposite characteristic families (monsters or villains) incorporate features and attitudes (signaling) that contribute to the strategic coherence of the tale. The emotional signaling around the verbal threshold will then confirm or refute the actor's boundaries of behaviour regarding certain payoffs and certain rivals or allies.

of Genesis. However, with the exception of the importance derived from God's preference for the payoff "reputation" (introduced by Brams), no other complex sequences of similar verbal actions were deeply analysed.

Truth and lies are also analysed in this chapter of the Thesis. The narrator may or may not incorporate the entire cultural or situational background information needed for a full understanding of each clash of interest between the character chosen and the different adversaries. Different codes may also be used in different situations, and different cultures or social classes (different families of characters) may build surprisingly competitive or associative patterns based on the rules that each actor or culture chooses to incorporate. Actors can present false attitudes that obscure the context of the action (a common tactic used in the strategic indirect approach). For this reason, emotions are incorporated as tangible modifiers of the given contextual interval or as secondary labels that enhance the detection of strategic nuances, because "emotions choose themselves" (Brams 2012: 155).

Dominance is also introduced as a concept. It is not presented from the simplistic point of view of winners or losers but rather from the broader perspective of non-zero sum games. Once again, the typology of casts of characters may facilitate a first approach to the potential utility function that certain types bring to the narration, but a more complete perspective emerges after the whole game sequence has been dissociated and exposed to analysis. Actually, the narration may gravitate around the win or loss of relevance or dominance of a certain character, and the pattern of choices examined through a constant action profile may explain this gradient, especially when the story does not show a categorical or absolute outcome characteristic of the zero-sum game.

To better obtain a clear understanding of the character's strategic performance, reality and fantasy or even different cultural worlds may be separated into different domains. As performed in military campaign planning, several domains are considered. Some players may be cooperative in one domain and competitive in another. Don Quixote, for example, will extract different results in the domain

of fantasy while ignoring, or pretending to ignore, the obvious outcome of his fights that actually take place in reality.

Regardless of the domain, however, the nature of the chain of decisions included in each strategy does not distinguish between rational or irrational decision-making. Several options and choices are analysed, and the common ground for the configuration of the actor-character's decisions is not the rationality of the decision-making process but rather the cause-effect schema that leads to the payoff. This means that what may seem like irrational behaviour is also part of a strategy (perhaps deception or part of a complex indirect approach) that may then be considered.

The general rules affecting a system vary throughout the different domains as the characters interact with one another. Each will likely possess their own distinctive utilities so the final outcome of the analysis, the utility function, should reflect the preferred payoff of the particular character in question and the system domain where the actor-character places the emphasis of his strategic game.

9.1.3. The System

Before contemplating the algebraic axioms that may appear in a textual set, certain considerations about the narration as a system are discussed in the main body of the Thesis. This approach is derived from the general Theory of Systems and constitutes a necessary step that must be taken before introducing games as a tool to formalize a strategic exegesis.

The proposal is to consider a literary text as a system which comprises conceptual elements in the form of actors, relationships, contextual variables and behavioural signals and modifiers. These elements all play roles in providing the complete information that is necessary to analyse every dimension of the story in a coherent way and from a systemic point of view. Figure 2 in the main body (105) presents a systemic inter-domain diagram that applies to the Afghan conflict. Different domains may include different codes, as illustrated by the relationship

between Don Quixote and Sancho, the latter modifying his standard communication skills in each context to favour his own interests.

A systemic perspective, where event combination in the form of a strategy is the algorithm of choice, must incorporate the schema of propositional logic. To avoid limitations imposed by inductive conclusions drawn from a single, isolated event involving a character or the multitude of results obtained from various historical approaches based on a single event or domain[445] in a character's evolution, this Thesis proposes a method of deductive reasoning that is based on the complete consideration of a textual set. Chapter 1 concludes by summarizing the strategic elements of a system and how element combinations may offer new perspectives about the decision-making processes systematically demonstrated by a character in a given narration.

9.2. CHAPTER 2

This chapter establishes the fundamentals of the relationship between Game Theory and Literature in accordance with the premises of a "Coordinated" maturity level as set forth in Albert's Maturity Model. The textual set is defined as a means to determine the limits of this set, its conceptual elements and the potential pattern of relationships that may appear when taking into account several linguistic perspectives.

The need for a Theory of Games or a Theory of Play in the narration has been introduced by several authors and in various disciplines or contexts, for example, in the study of social networks or, more efficiently, in certain intelligence analyses regarding insurgent command and control structures. Literature as a game does

[445] Don Quixote has been approached through the domain of affection much more frequently than through the domain of justice. Further, in this Thesis, a brief study of the presence of both domains in Miguel de Unamuno's *Vida de don Quijote y Sancho* (1914 [1905]) shows how the author correlates Don Quixote's chain of actions to his sense of love and affection much more often than to his desire to rule the world and bring it back to the Golden Age or *Edad de Oro.*

not only apply to classic literary narration sequences but also to those sequences that imply trends in the conceptual relation of the characters involved[446].

9.2.1. Games and Rules in Literature

In this study, the approach to games in Literature is executed from the perspective of the Game Theory and also by drawing conclusions based on linguistic elements that appear in the text itself. For example, Ludwig Wittgenstein's *Sprachespiel* relates the linguistic behaviour of a speaker to his utility function (in Cuadra, 2003). This cause-effect relationship between what is said and what is desired or wagered may have an impact on the coherence of a narration, particularly when combined with the cultural background of the actors, the rules, and the myths that apply to the textual set (and system). There is a parallel structure introduced by Wittgenstein (in Martínez Freire, 1995: 359) between games and linguistic games or language-games, so the importance of the rules of the literary game and the rules of the Literature involved in the game's description may also be related.

The rules of the literary game are analysed as one of the main factors of coherence in the narration, as their importance in every sequential action is paramount. The rules that apply (followed or broken) have an impact on the payoff which may be obtained. Strategies around every sequential dilemma will therefore resolve, through action referred to the rules, the say-and-do gap while forming a strategic pattern related to the system.

There may be a conflict with the standing game rules in the search for certain payoffs, as one of the main payoffs pursued (directly or indirectly) is the ability to set the rules in a society or, in other words, to achieve power or become a king or a dictator through dominance. Both sets of rules, linguistic and social, are shared and public and, together with the verbal threshold of commitment in certain dilemmas, these rules shape the core set of constants that sustain the

[446] Several previous studies about social networks or social groups and the influences displayed in a social system are considered, especially when the results can be measured in terms of behavioural changes and social paradigm shifts.

strategic design of a character. The rules may be changed if dominance is achieved and as the results of the sequential game permit. Consequently, a new game with new rules would be initiated and then a new game sequence would follow, and perhaps another text. Nevertheless, a set of payoffs could be considered a permanent constant, as it would comprise the basic elements that a standard actor or character would desire in pursuit of a common or nearly common utility function to which kings, heroes or princesses would aspire.

9.2.2. Topics as utilities

The subject of topics (elements) and their utility functions forms the theoretical basis of Chapter 3. The morphology and the characteristics of the Castilian literary hero are analysed in order to identify those elements of desire that are presented as topics (or as micro-semantic subsystems) in the common literary corpus and that remain constant when associated with certain archetypical verbal actions, even as the rules or the actor vary. A complete analysis of a given sequence may reveal certain topics can be labelled as payoffs and remain constant in the environment of certain threshold of commitment. In such cases, the topic itself may assume the utility function, regardless of whether or not the action of the sequence was executed.

As Peter Swirski introduces, there may be algorithmic options that regulate the foundation not only of the narration but also of the strategic behaviour of an actor-character.

> In Roger's Version the big idea is a search for patterns among physical constants. This, states the writer, is to be attempted "not in its context so much as in complexity, at a level that would yield graphical or algorithmic clues to an underlying design, assuming there is one" (Swirski 2007: 154).

As such, inductive gathering of an actor's general characteristics is a necessary preliminary step that will enable the extraction of strategic deductions throughout the narration.

9.2.3. The Text as a Unit. The Textual Set

The presence of strategies in the narrative system necessitates the coherent interconnection of the elements of that given system. If a narration does not make sense, there is no way to identify patterns, sequential actions or potential algorithms for analysis. In essence, without textual coherence, no mature interaction could exist between Literature and Algebra.

Literary characters change if different authors write stories about them. Also, if the same author writes about a given hero in a second part or later part of a book, certain strategic characteristics of that hero may change, even within the same story if, for example, the hero loses or gains significant dominance thus limiting or increasing his freedom. In such a case, the strategic chances change and therefore, the hero's decision-making process will have to be readapted. The game plan, or the action and reaction schema that the player decides to adopt (Davis 1998: 27), may only apply to one part of a narration or to a certain class of antagonists and not necessarily throughout the whole story and even throughout a sequence of sustained behaviour patterns. The actor, the character in the narration, may adopt either a pure or a mixed (fluctuating) - strategy, if the basic objectives detected and the character's level of dominance remain constant and as long as the threshold of commitment identified in the verbal analysis still serves as a reference.

At this stage, the Thesis is focused on the existent analogies found between a topological space[447] and a coherent text that includes strategies. If the character is an element of a set (system), the environment of his characteristics and his actions must show coherence (Torrente Ballester 1975: 61). The chain of actions, or the sequence of events that defines a strategic pattern, may then incorporate this environmental continuity surrounding similar verbal thresholds inherent to the dilemma.

[447] A topological space is formed by a set of elements, points in mathematical theory. In this space not only the points, but their surroundings, the neighbourhoods for each element or point, satisfy certain axioms.

Topological spaces are linked to three main concepts: convergence, continuity and connectedness. In literary terms, the set of elements in a narration may present certain characteristics to become a unit or, in other words, a textual space. These characteristics strategically affect the actors, as they are the agents or rather, the subject. They (the actors or characters in the narration) "complete the information" throughout the sequential game through the combination of their own coherent individual and contextual variables (payoffs, emotions and other potential facts or structures).

The actions composing a sequence (where verbs indicate certain thresholds of commitment, in particular, and all the characters' relationships, in general), must integrate plausible strategies along a defined time and space line in a broad, multi-domain sense that does not exclude fantasy. These time and space coordinates act as constraints that force the chain of events to result in a convergent outcome characterized by certain presence of *anagnorisis*. The chain of events must show continuity, and the factors may not be altered without an impact in the overall literary and strategic coherence. In other words, the events must respect certain lineal sequence[448] to properly complete the information in the game. The influence of the previous results in each sequence is also studied, particularly when affecting to the equilibria generated along the strategy. Other strategies, other discontinuous, non-plausible, mixed stories would break the potential strategic coherence contained in a text, and that lack of unity would affect the strategic exegesis of the text.

The textual set is thus contemplated from an interdisciplinary approach that incorporates both Algebra and Linguistics. The Bertrand Russell paradox is analysed, as the text may result in an abstract idea made of abstract ideas. The collection of objects or members defined by means of the collection itself

[448] The story may commence with the ending first, as defended by Horacio Quiroga, but it is a coherent and convergent end for the strategies displayed by the actors-characters. The narrative structure does not affect the continuity of the textual set. Set theory is incorporated into many text definitions. The words or phrases "set", "sign", series", "system", "continuity", "elements", "rules", "linear development" "coherent succession of events" and "semantic closure", are included in various definitions of "text" (Carreter, Dressler, Hartmann, Galerin, et al. in Munteanu 2007: 15-16).

(Whitehead and Russell 1963: 37) applies to a chain of events that incorporates the classic features of a non-contradictory (non-chaotic) strategy. The semantic closure of those connected events in a converging outcome would define “one text” in a strategic exegesis using the term “strategic coherence”, thus defining the topology of a text in terms of causes and consequences of an actor’s actions as they relate to pursuit of his objectives. The utility function may then be detected and pondered by examining the subsets associated with each payoff and the actions executed within that textual unit in order to achieve that payoff.

9.2.4. Emotions as Polar Modifiers

Emotions may be considered as modifiers of the direction and intensity of actions completed within a given textual set that incorporates a strategic trend shown by crossing specific thresholds. Emotions, if present when that threshold is crossed or when the decision is made to avoid crossing the threshold, constitute a mandatory variable to be considered.

DSS or Decision Support Semantics are introduced from a non-emotional perspective and are referred to as non-emotional textual units. Technical checklists or other interfaces incorporating different forms of symbolic or iconic decision support (similar to those presented in military operations doctrine) are observed as basic connectors that trigger appropriate or prescribed answers that help to readapt the decision-maker’s cognitive mechanisms thus favouring improved outcomes when troubleshooting problems.

Once emotions begin to enter into the decision process, the textual set encounters a taxonomic problem. Emotions may be defined as a polar segment or vector in terms of direction (presence and absence axis or opposed emotions incorporating positive and negative values) and classified in types or classes. Plutchik’s Wheel, the graphic system selected to represent polar emotions (in direction and intensity) illustrates four pairs of emotions with opposed polar values that describe all the emotional fields in the form of a bi-dimensional, 360-degree wheel that behaves like a linear system and thus, is compatible with other systemic applications within the textual set. Any complex emotion would be

described as a composition of two or more of the basic eight emotions displayed along the circumference of this wheel.

In a complex textual system, emotions may help to determine the intensity of commitment once the verbal threshold is crossed, especially because the emotional context may determine or clarify the desired payoff or even the actor's attitude regarding the payoff. As emotions "choose themselves" (Brams 2012: 155), they become an independent variable that show the actor's commitment to the payoff and, together with frequency and other factors, may help to determine the strategic trend and the impact of the different sequential events in the outcome of the story and in the final algorithm, if any is obtained or proposed for the specific narration. The most suitable algorithm would enable contemplation of all the different variables surrounding the verbal constant and the two sides of the threshold or dilemma while reflecting the emotional patterns present in the sequence of events and the specific Course of Action selected by the actor of choice to achieve potential payoffs.

9.2.5. The Variables of the Axiom

The variety of factors that can be integrated into an algorithm presents certain constraints. Multi-label systems may be extremely complex to analyse if the points of that topology are not compatible in any way. As the sequence of events is depicted by constant verbal thresholds, crossed or not, the context can then be defined in terms of direct or indirect approaches. This Thesis focuses primarily on Don Quixote's direct physical approaches.

The final axiom proposed for the different variables is, then, the dual-sided verbal threshold with its inherent limited set of topic payoffs (detected both in the text and in the corpus of compatible or similar texts or characters) and the emotions displayed in association with each action. To detect the relevant payoffs within the textual unit, the first step is to examine all of the possible topic payoffs based on the specific type of actor-character. To better understand the strategic morphology of Don Quixote in the system (textual unit) described in the first part

of this novel, other Castilian heroes or Castilian heroic liturgies or beliefs are analysed in Chapter 3.

9.3. CHAPTER 3

This chapter focuses on identifying key characteristics of the heroic actor, the character whose context and emotions are embedded within the strategic sequences of a literary text. These behavioural characteristics constitute a key element to be analysed within the textual unit.

Given the difficulties in depicting an archetypical character with universal heroic traits, several interactions involving heroes similar to Don Quixote (from the same era or tradition) will be examined in order to find the common roots of their attitudes, priorities, acts and beliefs. To better understand Don Quixote's decision patterns throughout the first part of the novel and his potential utility function, the behaviours and traits of other classical heroes, such as the Homeric hero and other traditional Castilian heroes, are analysed.

The analysis of the character "hero", as a concept or as an actor-element, concludes that the Homeric hero is centric in a certain narration (literary system) and is clearly defined by his exploits and achievements. Likewise, adversity and the need to overcome such adversity through works, achievements, exploits or heroic acts is always present in the Homeric context and serves to trigger certain rules of the game and necessary verbal thresholds of commitment. The hero must incorporate certain values and qualities related to his historical and geographical (and literary) circumstances. Further, he often reinforces other heroes' examples either through imitation or evocation.

These ideas sustain further conclusions about different literary heroes. The model changes in accordance with gender and time, but this Thesis is focused on the universal Homeric features that are displayed from the *Iliad* to the literature of the current day (*Flash Gordon* is a well-known example). The study also considers modern-day epic events such as space flight and its relevant hero, the astronaut, as Homeric projections of Ulysses and his endeavours.

All these epic achievements are executed under the [literary] morphology proposed by Propp (1987: 37-62) which features the literary hero in classic Russian tales in accordance with the following characteristics, among other traits: idealistic love, determination to fix an unfair situation, transgression of known limits and boundaries, a fantastic trip on a fantastic platform, magic objects, fantastic enemies, final combat, return and acknowledgement, happiness and marriage and, finally, price or payoff.

The impact of all these characteristics in each society is different but constant, to a certain point. The bias related to different heroes varies, and some heroes are more attractive or more highly esteemed in their respective societies than in others. Keegan's classification of heroes through history (2004) helps to understand the behaviour of each type and how each hero matches his systemic demands.

9.3.1. The Castilian Hero

Currently, the Castilian hero is approached within a rapidly evolving system. The paradox in Castilian literary tradition is the big conceptual distance opening nowadays between the classic Castilian hero and modern day heroes proposed by recent literary and cinematographic production[449]. This Thesis intends to avoid any such update of the hero and rather focus the process on the basic elements of each hero's set of characteristics[450].

To better understand the foundation of the heroic Don Quixote, the "Spain of "El Cid"" is analysed from both a literary and historical perspective. A key emphasis

[449] Not only recent but also past production has shown this tendency. There is a destructive literary trend that revisits the heroic component of the Castilian tradition (literary and historical) through the works of different authors and movements, especially linked to the decay of Spain as a primary international actor and to the different political events during the last two centuries, in particular the cruel pattern of civil wars.

[450] The main body of the Thesis ponders different portrayals of El Cid. The Cid pictured in *Las mocedades de Rodrigo* displays different strategies and demands different payoffs (or a different utility function) than the hero portrayed in *Cantar* or Pierre Corneille's play *Le Cid.* It is important to understand this literary background to approach the potential payoffs for Dox Quixote in his context. The Thesis also highlights a historical study of various biased approaches to the Castilian hero and the creation of new heroic masters

is placed on the heritage of *Cantar* and its influence on subsequent heroic behaviours and profiles. In parallel, the primary characteristics of other Castilian heroes are compared to those of Rodrigo, and these common traits begin to integrate the subset of topics that may indicate the potential desired payoffs pursued by the average Castilian hero. The impact of common rules or laws, for example *Las siete partidas* (mediaeval laws imposed by King Alfonso X: 1992 [ca. 1265]) and other codes and myths related to knights and chivalry may coincidentally emerge in both the accepted or obligatory behavioural traits of the knight and the expected payoffs that he can expect. On many occasions, literature and certain classic tales, in particular, portray successful heroes who evoke the rules of exemplary conduct through mimesis.

After examining the Castilian hero through the optic of the aforementioned rules and legends, as well as through the works of relevant researchers[451], a fixed portrait of skills and values was obtained. The resulting descriptions were logically connected through cause and consequence to the payoffs typically preferred by the traditional Castilian or Homeric traditional hero. The principal values include:

- The stoic acceptance of uncertainty.
- The proud and loyal balance between royal power and the hero's own authority and rights.
- The hero's geographic and social isolation.
- The hero's merciful and generous character.
- His superlative love and service to his lady as an expression of his own honour.
- The importance of social promotion against courtesan competitors.
- The importance of the defeat of evil, the unjust and the envious.
- The access to posterity through fame gained through glorious actions.

[451] Menéndez Pelayo, Menéndez Pidal, Maeztu, Unamuno and other authors focus on El Cid and Don Quixote as members of a common tradition, in spite of fact that the former was a real hero whose achievements became the foundation for various literary works, and the latter is an entirely fictitious character who wants to become a hero. Also Professor Enric Mallorquí (2001) extracts the morphology of Rodrigo in *La configuración del protagonista en el Cantar de Mío Cid*.

These behavioural features, inherent in a Castilian hero, signal the payoffs that may be detected within the analysed "textual unit". Once the actor is selected and his actions broken down into potential vectors towards potential payoffs, the next step would consist of the analysis of the literary text as a system (Chapter 5) through the axiomatic structure of a recommended algorithm[452] (Chapter 4).

9.4. CHAPTER 4

This chapter summarizes the previous steps in order to consolidate elements into a suitable schema of axioms that would allow for a formal literary analysis. The objective is to focus on the structure (the algorithm suggested by the Complexity Theory) that sustains the strategic exegesis through the systemic study of a narration in order to identify the hero's utility function as a product to support and complement other types of coherent, formal analysis of that given text.

9.4.1. Analysis Methodology

The actor-character is considered the central element of a system and the subject of the analysed chain of actions. The level of ambition will be limited (*Coordinated*), as the textual set does not easily condone application of basic algebraic properties but rather enables establishment of relationships through reference to similar algebraic structures. Consequently, a conceptual model was developed to incorporate actions, payoffs, emotions, and actors as combinatory elements corresponding to concepts. In this conceptual model:

- The axiom consists of a series of two-player games in which the hero confronts one or several of his antagonists. For analysis consistency, every game is viewed in the context of a repeated competitive action that is considered as a constant. The threshold of commitment is the action

[452] The axiom is the evident premise extracted from the verbal context that shows the hero's commitment with one of the selected payoffs. The algorithm is the step by step schema -whose numerical influences cannot be considered exact- that may permit the strategic exegesis of the selected narration. Chapter 5 provides a detailed study of the sequential combat episodes in which Don Quixote is willing to or shows explicit intention to fight with his weapons. In each confrontation, the presence of heroic "trending topics" in the form of payoffs link the constant action and the threshold crossed with the desired price.

itself, modified by the emotions displayed during the execution and at the outcome of each game.

- A polar typology of emotional display is adopted.
- The actor is studied, and his characteristics and potential appetences pertaining that verbal threshold (payoffs) must be detected. Subsequently, all actions sharing the same associative or competitive profile are listed, and correlated to specific emotional profiles in one matrix per event[453].
- These matrixes explain the axiom by including a brief study of those structures that introduce the payoff in a given specific event, and help to illustrate the payoff pattern identified throughout the chain of events and the corresponding emotional projection of each payoff in the sequence.
- The model allows for the separation of the different domains and the dominant games as desired. Dominant positions may be color-coded and illustrated using a systemic diagram that displays the sequence, the variables and the dominance patterns.
- At this point, the presence of payoffs and the relative presence of emotions (as a second label of the action) may be quantified. Several graphic approaches may also be completed to facilitate understanding of the emotional pattern portrayed in the sequence, the emotional context of every payoff, or even the emotional context of the action itself.
- Finally, certain conclusions may be drawn by studying the trends associated with given payoffs and their respective emotional impacts.

Once the process is concluded, there is a follow on option at the other side of the threshold of commitment, and it may be studied. For example, if the selected action is “to kill”, the “not to kill” (opposite) action together with the presence of all prior relevant payoffs may be examined to be able to compare graphically the emotional pattern and the presence of payoffs in both sides of the dilemma[454].

[453] These matrixes will not necessary include different payoffs. They simply offer a descriptive schema of each event or axiom in order to enhance the understanding of the confrontation and to facilitate the analysis of the different emotional patterns and the emotional impact associated with each present payoff.

[454] Basically the process offers a study of the following questions. Literary actors such as Casanova or Don Juan display relevant actions that may be considered thresholds of commitment in the verbs “to love”, “to seduce” or even the two actions combined. The measure of performance is thus every event related to a declaration of love or an episode of seduction in which the actor

Finally, Game Theory classic payoff matrixes may be built for each payoff detected in the sequence of actions.

9.5. CHAPTER 5

Chapter 5 is dedicated to the formal analysis of the first part of *The Ingenious Gentleman Don Quixote of La Mancha.* A detailed study of Don Quixote's morphology complements Chapter 3's more general approach to the Castilian hero. The presence of the fantastic domain is also addressed, particularly because the heroic will is a product or consequence of Don Quixote's mental pathology and lack of sleep.

Subsequently, a summary of Don Quixote's characteristics are listed. These traits generally coincide with those illustrated by other traditional Castilian heroes and also with certain traits of literary heroes evoked as Don Quixote plays out his own fantasy (for example, Roland or Arthur). From these heroic behavioural characteristics, certain relational patterns are deduced, and a diverging payoff configuration is established: Don Quixote is oriented to intangible payoffs while Sancho tends to quantify each objective or ambition when "gambling"[455].

A polar emotional schema is introduced (Plutchik in Brent et al., 2011) comprising eight primary bipolar emotions: joy vs. sadness, anger vs. fear, trust vs. disgust, and surprise vs. anticipation. A matrix to segregate the different elements integrating each confrontation is then proposed thus forming a foundation for

is trying to obtain certain favours (payoffs) from a specific lady. These payoffs could be sex, money, power or others, obtained previously from a study of the actor-character and his literary tradition. The measure of effectiveness would consist of the number of events where the action is successful through certain threshold of that specific *ars amatoria*. Once the successful events are analysed, the pattern of payoffs and their emotional context may be compared with the pattern obtained in cases involving the other side of the threshold, that is to say situations in which the action was not completed (i.e., seduction was not successful) The last step would be to evaluate the most effective strategy: the decision to seduce (or not) may be more effective for certain payoffs and in certain emotional contexts.

[455] Sancho and Don Quixote are often presented as gamblers aiming for payoffs in different domains.

further sequential developments and conclusions. Note that every confrontation may become a strategic premise for further steps throughout the narration:

	PAYOFFS	VERBAL ACTION	EMOTIONS	STRUCTURES
ANTAGONIST	Desired Payoff (+) **Undesired Payoff (-)** **In bold if obtained**		Action-associated. **In bold, effect-associated** Each with a polar sign	
DQ	**Desired Payoff (+)** **In bold if obtained** Undesired Payoff (-)	To hit (Constant)	Action-associated. **In bold, effect-associated** Each with a polar sign	

The set of antagonists includes real or fictional elements.

Then, twenty actions are analysed, integrating strategic sequences in which Don Quixote decides to “go kinetic” against other elements of the set. The sequence of actions studied commences with his fight against the muleteers at the inn and finishes with the episode relating his quarrel with the Goatherd and the adventure with the penitents.

Once the chain of events is completed, the sequential system is represented by a diagram that illustrates showing both domains: reality and fantasy or craziness, and the different patterns of dominance demonstrated throughout Don Quixote’s campaign (Figure 7 in the main body of the Thesis). To simplify the graphic approach to the chain of events, there is a colour code for each domain and for each situation depending on Don Quixote’s position regarding dominance. The diagram also features a linear representation or payoffs: continuous lines indicate single-domain payoffs and dashed lines represent multi-domain payoffs.

Finally, the presence of payoffs and emotions throughout the twenty episodes of violence is documented. The different figures present the most efficient payoffs for Don Quixote (Figure 8) as deduced from the twenty matrixes. Other figures

refer to the emotional pattern present during the actions (Figure 10) and during the effects, including the segregation of the emotional context of a single payoff (Figure 9). A graphic addressing the emotional distribution per payoff in terms of the action is included in Figure 11, and the emotional distribution per payoff in terms of the effects is included as Figure 12.

By breaking down the chain of events into the aforementioned various products, the following conclusions may be drawn:

- Inherent honour as lifestyle is the primary trigger of Don Quixote's violent attacks, a behaviour that is linked not only to his fantastic evocation of various episodes of literary chivalry but also to the common core values of the Castilian society of his time.
- In certain episodes involving intentions to deliver justice, Don Quixote, anticipating his legal role, achieves dominance, particularly in those cases involving a context of derision. On the other hand, Don Quixote loses dominance when attempting to gain fame and glory, and especially when interacting with fake or inexistent enemies within the realm of fantasy.
- With respect to emotions, Don Quixote does not exhibit any notion of fear. Anticipation and anger are the main emotional features illustrated by the hero, with the latter emotion being the key to his success in obtaining dominance. The most frequently noted "behaviour cocktail" is the mix of anger as an emotion and honour as a payoff (his own honour or that of a particular lady). Sadness and surprise are assumed in accordance with the characteristic stoicism of the standard Castilian hero, especially in the absence of derision. Don Quixote's fantasy constitutes a necessary ingredient to justify his lack or loss of dominance and, particularly, to continue aiming for the overall payoff of his reputation and fame.

9.6. CHAPTER 6

The last step taken throughout the process would be the final comparison between both sides of the dilemma. At this point the standard payoff matrixes commonly included in other Game Theory-related studies can be completed.

Chapter 6 focuses on two intervals representing the two-sided quixotic verbal dilemma “to hit” or “not to hit”, a dilemma that is separated by a decision boundary or threshold. The aim is to evaluate whether or not it is more efficient to cross that threshold based on certain potential payoffs. Thus “not to hit” is highlighted as the alternative to the strategy studied in depth in Chapter 5. As a point of comparison, a summary of the “not to hit” sequence is introduced in Chapter 6. The conclusion drawn from this comparison helps to obtain clues about the actor, the emotional importance of each payoff and the factors that provoke him to cross the threshold of violence.

Finally, an integral study of both strategies is conducted using *Comparion*[456] a collaboration and decision-support software often used for war-gaming or decision-making. The two main entries are either the violent clash or the verbal resolution of the problem in terms of each payoff context. These two strategic options are then modified by the inclusion of the emotional configuration related to each action of a relevant payoff.

The resultant values become combinatory variations of several elements compared as dual combinations. The specific study of the violent direct approaches in the first part of *Don Quixote*, reveals:

- Two specific strategies (to hit or not to hit [or go-no go]).
- Four main payoffs:
    - Honour.
    - Fame-glory.
    - Justice or acknowledgement of his authority.
    - Imposition of his literary chivalry code.
- In one of the payoffs, honour (analysed in depth as it is the most frequent payoff and the explicit reason for Don Quixote’s crusade), seven action-related emotions.

[456] *Comparion* software is introduced and used in accordance with the terms authorized by the company, Expert Choice.

Taking into account that the process, once again, is not exact, and the fact that many elements, such as the predominant payoff in each violent or non-violent act must be interpreted to define the axiom, potential results of such an analysis will vary widely. Different analysts will have divergent points of view when it comes to determining a character's primary motives for achieving various payoffs. Moreover, two of the selected payoff criteria (justice or acknowledgement of his authority and imposition of a literary chivalry code) are sometimes difficult to ascertain or elucidate.

The conclusions obtained through direct comparison of both strategies prior to the introduction of emotional modifiers (Figure 22) are as follows:

- Based on the four analysed payoffs, Don Quixote is clearly insane and his violent attacks are his primary option in more than fifty percent of the situations in which the aforementioned payoffs are present.
- Obtaining and defending his own honour or that of a lady are primary attack criteria.
- His actions executed to deliver justice or gain acknowledgement of his authority and to impose his literary code of chivalry are almost always violent. In these situations, particularly in the case of the latter, the payoff threshold is much more readily crossed.

With respect to Don Quixote's emotional behaviour, only the most frequent payoff (honour) has been analysed to avoid further complexity in this initial strategic exegesis and to offer a simple example of the impact of an emotional modifier in the different payoffs. In a more complex and complete study, the final payoff matrix resulting from the comparison of both strategies would include a full emotional study of every single payoff. According to this particular analytical method, the choleric defence of personal honour or that of any lady is the primary motive for Don Quixote's violent engagements. This particular comportment corresponds to both domains (reality and fantasy) of seventeenth century Spain.

9.7. CHAPTER 7

Finally, a parallel study with similar actors is suggested in Chapter 7, demonstrating that compatible payoffs can be compared by focusing on similar characteristics involving a wider set of heroes, as long as the analysed set of heroes is composed of characters possessing similar features[457].

9.8. CHAPTER 8. CONCLUSIONS

This Thesis documents a thorough examination focused on the specific elements that constitute the Castilian literary hero's decision-making processes and his specific characteristics and behaviours as defined and expressed in accordance with various different payoffs and emotions. The interdisciplinary analysis process was conducted at a "Coordinated" level in accordance with Professor Albert's model. The quantification process executed and the formal conclusions obtained at this particular level are relative.

Each of Don Quixote's violent engagements has been analysed from a binary point of view to facilitate the incorporation of these events into the strategic sequence of a given textual unit. Textual coherence of that particular unit allows for the detection and sequencing of similar or equivalent verbal actions that are linked through shared thresholds of commitment. The hero is not presented though as the good agent or term of a false dilemma or false dichotomy.

The defended hypothesis is that there is a literary analysis option based on the limited employment of an algebraic schema at a "Coordinated" level. The depiction of certain textual variables and their combination based on Game Theory criteria, will help to clarify the strategies of a given character when analysed throughout a specific sequence of similar actions. This sequence of strategic choices may supply a new perspective about the analysed character by

[457] That is the way Don Quixote compares Amadis and Galaor. Don Quixote lists all their characteristics (mainly emotions) in order to decide the terms of his own penitence to achieve the same payoff: the attention and love of his absent (and fantastic) lady.

depicting [non-metric] literary utility functions of that character's strategies and expressing them in terms of an ordinal set representing his desired payoffs.

Once again, it is important to remark that the combination of textual elements through algebraic axioms and through certain combinatory schemas is always subjective, relative and abstract, and inexact. However, there is a coordinated interdisciplinary option that adapts to reality and fiction and that permits the establishment of relationships between cognitive processes inherent in in both domains. As a product of his attempt to imitate a whole corpus of heroes, Don Quixote is an extraordinary option for establishing correspondences between the actor-character's strategic behaviour and certain strategic models.

Some narrations permit the limited (again, inexact and metaphoric) use of Calculus. Sherezade's sequential addition of the "storytelling" action or the addition of lies of the lying Shepherd, imply an algebraic trend that matches the pattern of behaviour of these two mentioned literary actors and his antagonists throughout the strategic sequence of the narrative, especially in their action-counteraction game. This metaphoric (conceptual and coordinated) interdisciplinary correspondence opens the option to approach the narration as a sequential game of an archetypical literary character.

Most of the reference literature consulted focuses on the games themselves, but few works include game typology and the use of payoff matrixes as specific subject matter. In the few works that do, the authors use standard payoff matrixes that implement numeric or symbolic values to refer to the specific weight or significance of a given payoff in a given situation. No other numeric trends may be set except for the random or ordinal assignment of values to the payoffs. However, certain narratives include a direct numeric reference or tangible magnitude when evaluating payoffs.

In this Thesis, the standard payoff matrix is not used, but is indirectly completed when both sides of the strategic dilemma's verbal threshold are analysed. The main focus is directed to the potential payoff hierarchy, or the utility functions that may be formalized upon the detection of certain characteristic payoffs (mainly

intangible for Don Quixote) in a given verbal context. Once the payoffs are detected, emotional modifiers associated with the action and the effects are extracted from the character's explicit emotional statements and the narrator's description of contextual emotional expressions. These modifiers are then considered and incorporated into the payoff hierarchy.

Other research may determine if it is possible to compare similar characters' strategies from different textual units as long as those literary actor-characters portray sufficient levels of systemic compatibility. Such cooperative schemas are already popular in the world of social networking, where users introduce values to rate or grade the features of real or fictional characters. The proposal of this study is to extend to that cooperative environment an approach that considers the traits and actions of literary characters, to bring up updated profiles through the crowd analysis or modelling of their strategic trends linked to these character's constant verbal actions.

In essence, this Thesis highlights a technique that adopts similar and sequential verbal actions as constants, studying their surrounding strategic environment in terms of variables. This process is the result of reverting the steps of classic military campaign planning, as in a literary work the outcome is already known. To ensure coherency of these strategic structures coherent, the textual unit maintains the structural "campaign theme" regarding dominance.

Then, through the parallel replication of both activities (resolution of a complex problem through planned future actions, as played out in military planning and the literary analysis of a character's past actions), a maturity model is adopted to propose the interdisciplinary level of reference for associating Mathematics (particularly Algebra and its relational aspects) and the descriptive activity which consist of the literary analysis of a text, that also studies relationships of concepts with respect to certain rules of coherence that are not necessarily algebraic rules. The Thesis proposes the viability of a "Coordinate" interdisciplinary level, or the highest synergetic level that can be achieved when linking the two disciplines of Mathematics and Literature.

The Thesis aims to suggest verifiable cooperative interactions between Mathematics and Literature, but from the disciplinary perspective of the latter. To support this theory, the primary effort focused on establishing an interdisciplinary relationship of coherent effects as determined through the study of the various strategies employed by a literary character while acknowledging the limited maturity of the interaction of both disciplines when solving the strategic problems that the character encounters along the narration.

The final conclusion is that literary text, when considered as a complex system, allows for the quantification of situations composed by contextual variables that, related to each other within an appropriate, fixed algorithm, may highlight the behavioural patterns of the literary character in question thus contributing to a detailed and original formal analysis of the narration. Once again, the primary caveat is that the process is inherently inexact given the nature of the variability and diversity of human language.

However, the standardization of a sequential order of preferences through the detection of trends and patterns, followed by analysis of that order as a sequence of mixed strategies, may open new academic options for cooperative or crowd literary analysis.

Application of this analysis process to the first part of *The Ingenious Gentleman Don Quixote of La Mancha* resulted in the identification of payoff preferences and emotional profiles specific to the main character. In the domain of fantasy (or madness), the primary conclusion is that Don Quixote wishes (and then acts) for the return to a more regulated and fair world. He interacts with fictitious figures, such as his invented Dulcinea or fictitious enemies, to complete the needed information in the chain of events in accordance with his prior knowledge augmented by his new system of semantic support, the heuristics extracted from his chivalry novels. Nevertheless, there is a main component of Don Quixote's Spanish character that embodies the very realistic concept of honour as an indispensable trait. This features are basic components that may be found in the Renaissance in terms of a stoic morale of victory and conquest.

As a proposal extracted from this conclusion, the division and subdivision of the textual set into domains, actions, topic payoffs and emotional contexts could ultimately be utilized as a crowd-cooperative formula for analysing and then modelling the strategic options of a given literary character. With this tool, applied to a certain text, the strategies would be defined in terms of thresholds of commitment and relevant payoffs detected. Then the analysts could join efforts (crowd) to perform a more extensive analysis focused on more than one verbal threshold, as several dissimilar actions (direct and indirect) may connect similar variables within a text. In essence, the process would be similar to that which is used by military intelligence analysts to profile the interactions of multiple actors in a system by using cooperative catwalks among agencies.

Further, and as a conclusion beyond the main body of this Thesis, this type of analysis may open an unexplored field may open, as the hierarchical utility function of a literary character, comprising payoffs and emotional context of certain strategic actions, may be reflected in the videogame industry. There would be a direct and pondered presence of characteristics, actions, words and constructions, emotions and other variables or elements in the actual patterns of behaviour that the character of choice would display along his virtual interactive adventure.

Finally, as a product of this systemic (but limited) study of the actor-character chosen for this work, Don Quixote's profile suggests an uncontrollable desire to impose a new idealistic and personal order. His attitude reveals determination (even obsession) for dictating his rules and terms. Thus, specific payoffs and emotions serve to express his obsession for seeing his chivalrous code succeed, an obsession that is focused more on the success of the rules themselves than on his own personal success. In essence, Don Quixote believes that his fame will ultimately set the code, the terms and references of this new order.

Perhaps more than fixing an unfair world, as many other analysts conclude, Don Quixote's attitude reflect Cervantes' masterly view of certain utopic desire of command that lives in the Spaniards. Cervantes sees in both Don Quixote and Sancho the self-attribution of a charter that legitimates a [their] new social

contract through the desire for command, thus breaking the pattern of political continuity of an evolving society of citizens.

That attitude may indicate a new and insane expression of the need for nobility, an obsession that demonstrates the deeply rooted desire to impose a dogma or belief to others. Today's Spaniards or Latin-Americans may perceive how these dogmatic attitudes, how these firm intentions of opening new political processes or options from the moral superiority of a single person's utopia could in certain cases incorporate footprints from the most incredible and fantastic knight. Quixotism. Perhaps Don Quixote poses again the terms or Erasmus' *Praise of Folly*, to express that it would be better to live in foolishness if given the chance to pursue the defeat of evil, even if the saddlebag is empty of cheese and full of derision.

EPÍLOGO

Y después de la argumentación, el estudio, el análisis y la conclusión, ¿cómo explicar que la razón de la sinrazón que a su razón se hace, de tal manera su razón enflaquece, que con razón se queja de la hermosura de su dama?

Obviamente, no hay algoritmo o método que sustente un análisis cuerdo de la frase, y por extensión, de todo el texto. La cuantificación de la belleza o del amor, como intangibles magníficos es, pues, imposible numéricamente. Las maquinas no pueden ofertar coherencia formal, último y humano paso en la Lógica proposicional, tras la ordenación de los esquemas de axiomas y la obtención de las reglas de inferencia. Que don Quijote se obstine en resucitar la Edad de Oro exigiendo la imposición universal y por la fuerza del código caballeresco, es un sinsentido entonces y hoy. Que aparezca ante los caminantes erigiéndose en juez y dictador de la penitencia ajena, es el capricho de un loco, una mutación altruista que conduce al fracaso por la burla en el mundo real, pero a la inmortalidad heroica en el universo literario. Afrontar la muerte en una playa de Barcelona, si se permite la incursión en la segunda parte, por no aceptar el deshonor de una dama ficticia, es la superación de lo humano y la demostración incontable, inmedible de que un personaje magnífico obtuvo como pago del juego de su viaje, la admiración eterna de los cuerdos lectores.

Si se iniciaba este trabajo negando la verdad de las respuestas absolutas, se concluye deseando, secretamente, la veracidad de las respuestas relativas obtenidas en el frágil análisis de la estrategia de un loco increíble. Si las respuestas del hidalgo se convierten en verdad, merece entonces la pena el intento de vivir con ese modelo de referencia, de superlativos incontables y divinos, vivir fijados en el hombre bueno que quiso, desde una idea absurda y superior, arreglar el mundo con un lanzón, un palurdo y un criterio superior al de los que vivimos confusos en nuestras propias estrategias y teorías por mor de una realidad conveniente.

BIBLIOGRAFÍA

AGUIRRE ROMERO, Joaquín María. (1996) “Héroe y sociedad. El tema del individuo superior en la literatura decimonónica”. *Espéculo* Nº3. Revista electrónica cuatrimestral de la Universidad Complutense. Madrid. [en línea] http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero3/heroe.htm [19.08.2013]

ANÓNIMO. *Libro de Aleixandre* (2000 [ca. 1207]) Edición digital y datación de Francisco Marcos Marín en Alicante, Biblioteca virtual Miguel de Cervantes, a partir de la edición del mismo autor en Madrid, Alianza (1987) [en línea] http://www.cervantesvirtual.com/obra/libro-de-alexandre--0/ [08.10.2013]

ALBERTS et al. (2006) *Understanding Command and Control*. Catálogo de la librería del Congreso. *DoD Command and Control Research Program*, Washington. [versión electrónica] http://www.dodccrp.org/files/Alberts_UC2.pdf

ALBERTS et al. (2010) *NATO NEC C2 Maturity Model* Catálogo de la librería del Congreso. *DoD Command and Control Research Program*, Washington D.C. [versión electrónica] http://www.dodccrp.org/files/N2C2M2_web_optimized.pdf [01.07.2013]

ALFONSO X. (1992 [ca. 1265]) *Las siete partidas.* Colección Odres nuevos. Castalia.

ALVAR EZQUERRA, Alfredo. (1997) *La leyenda negra*. Colección Historia del mundo. Madrid, Akal.

AOYAGI, Masaki. (1996) *“Evolution of Beliefs and the Nash Equilibrium of Normal Form Games”. Journal of Economic Theory* Nº 70. 444-469 *Department of*

Economics, University of Pittsburgh, Pittsburgh, Pennsylvania. [versión electrónica] http://pubmail.dklevine.com/archive/refs4562.pdf [14.03.2014]

ARISTÓTELES. (1974 [ca. 323 a.c.]) *Traducción de la Poética de Aristóteles* [versión electrónica] Trad. de Valentín García Yebra. Edición trilingüe. Madrid, Gredos. http://www.ugr.es/~zink/pensa/Aristoteles.Poetica.pdf [26.02.2013]

ARISTÓTELES. (ca. 330 a.c.) *Política* Servicio de publicaciones. Banco de recursos del Ministerio de Educación y Cultura del Uruguay [versión electrónica] http://edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/a/Aristoteles%20-%20Politica.pdf [26.02.2013]

BALLESTEROS BERETTA, Antonio. (1930) "Ramón Menéndez Pidal. La España del Cid". Edición digital a partir del *Boletín de la Real Academia de la Historia,* tomo 98, cuaderno I (enero-marzo 1931), 26-39. [versión electrónica] http://www.cervantesvirtual.com/obra/ramon-menendez-pidal-la-espana-del-cid/

BELTRÁN, Rafael. (2000) "El Cid del cantar: el héroe literario y el héroe épico" en El Cid: mito y realidad (Catálogo de la exposición realizada en el "Museu de Prehistòria i de les cultures de València" del 27 de enero al 30 de abril de 2000) [versión electrónica] http://parnaseo.uv.es/tirant/cid.htm [30.06.2014]

BELLINI, Giuseppe, (2009) "De Ercilla a Gaspar Pérez de Villagrá" Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. [en línea] http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/de-ercilla-a-gaspar-prez-de-villagr-0/html/ [06.03.2014]

BERMEJO CABRERO, José Luis. (2009) *De Virgilio a Espronceda*. Madrid. Editorial CSIC

BRAMS, Steven. (2010) "*Samson, Delilah and Game Theory*" Entrevista de Austin Allen el 02 02 2010. [en línea] http://bigthink.com/videos/samson-delilah-and-game-theory [22.02.2013]

BRAMS, Steven. (2003) *Biblical Games* MIT Press, Cambridge, Massachussets.

BRAMS, Steven. (2012) *Game Theory and the Humanities. Bridging two worlds*. MIT Press, Cambridge, Massachussets.

BROCKMAN, John. (2000 [1996]) *La tercera cultura* Título original: The *Third Culture. Beyond the Scientific Revolution*. Traducción de Ambrosio García. Barcelona, Tusquets editores S.A. 2ª edición.

BUZAN, Barry. (1987) *An Introduction to Strategic Studies (Studies in International Security)*. Londres, Macmillan.

CABRERO FERNÁNDEZ, Fernando. (2012) *La aportación de Marcelino Menéndez Pelayo a la filosofía española.* UAB. [versión electrónica] http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/113557/fcf1de1.pdf?sequence=1 [01.10.2013]

CARTER et al. (2001) *The Routledge History of Literature in English: Britain and Ireland*. Routledge, Londres.

CARRASCO MANCHADO, Ana Isabel. (2006) "Símbolos y ritos. El conflicto como representación". En *La monarquía como conflicto en la Corona castellano-leonesa*. Dirigido por José Manuel Nieto Soria. Madrid, Sílex ediciones.

CASTRO MONGE, Edgar. (2010) "Las estrategias competitivas y su importancia en la buena gestión de empresas" *Ciencias económicas 28*, Nº1. 247-276 [versión electrónica] http://www.latindex.ucr.ac.cr/econ-28-1/economia-28-1-12.pdf [25.07.2013]

CERVANTES SAAVEDRA. (2007 [1605]) *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha.* Madrid, Cátedra, colección Letras hispánicas. Edición de John Jay Allen.

CERVANTES SAAVEDRA. (2009 [1613]) Novelas ejemplares. Madrid, Cátedra, colección Letras hispánicas. Edición de Harry Sieber.

CRUZ MORO, José Antonio. (2012) *Organizational Sociology*. Conferencia impartida en el marco del HNAT Pilot Course. Counter IED Centre of Excellence. Hoyo de Manzanares. Madrid. [01.10.2013]

CUADRA, Álvaro. (2003) *De la ciudad letrada a la ciudad virtual*. Lom ediciones, Santiago de Chile.

DAVIS, Morton. (1998 [1987]) *Introducción a la teoría de juegos*. Alianza.

DE LEY, Herbert. (1988) "The Name of the Game. Applying Game Theory in Literature". *SubStance*, Vol. 17 N.1 Issue 55, 33-46. University of Winsconsin Press. Journals Division. Digitalizado por JSTOR [versión electrónica] http://www.sscnet.ucla.edu/polisci/faculty/chwe/austen/deley1988.pdf [10.03.2011]

DEL RÍO DE ÁNGELIS, Ariel. (2007) *Juegos evolutivos y conducta moral: un análisis mediante simulaciones informáticas del surgimiento y justificabilidad de conductas no maximizadoras en contextos estratégicos*. Tesis doctoral. Facultad de Filosofía. Departamento de Filosofía del Derecho, Moral y Política II (Ética y Sociología) Universidad Complutense de Madrid. [versión electrónica] http://biblioteca.ucm.es/tesis/fsl/ucm-t29847.pdf [01.10.2013]

DURÁN, Agustin. (1861 [1851]) Romancero general, colección de romances castellanos. Editado e impreso por M. Rivadeneyra en Madrid. [versión electrónica] https://archive.org/details/romancerogenera08durgoog [01.02.2014]

ECKMAN, Paul (1992) "*An Argument for Basic Emotions*" *Cognition and Emotion* (6) 3, 169-200. Universidad de California. Estados Unidos. [versión electrónica] http://www.csun.edu/~gk45683/Ekman%20(1992).pdf [21.06.2013]

ENRÍQUEZ DEL CASTILLO, Diego. (1897) *Crónica del Rey D. Enrique el Quarto*. Digitalización de la edición de José Miguel de Flores. [versión electrónica] http://books.google.es/books?id=xygBAAAAMAAJ&pg=RA1-PA117&dq=Coleccion+de+las+cronicas+y+memorias+de+los+reyes+de+Castill

a+enrique+quarto&hl=es&sa=X&ei=BBdUUqS7BKnM0AXFwIDIDQ&ved=0CDkQ6AEwAQ#v=onepage&q=Coleccion%20de%20las%20cronicas%20y%20memorias%20de%20los%20reyes%20de%20Castilla%20enrique%20quarto&f=false [08.10.2013]

ESTEPA DÍEZ, Carlos. (2007) "La monarquía castellana en los siglos XIII y XIV. Algunas consideraciones". Centro Superior de Investigaciones Científicas. *Revista de historia* Nº 8, 79-98. Universidad de Valladolid. [versión electrónica] http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2509119.pdf [07.10.2013]

EVERTON, Sean. (2012) *Disrupting Dark Networks (Structural Analysis in the Social Sciences).* Nueva York, Cambridge University Press.

EXPÓSITO et al. (2012) "Del arte de curar en los tiempos de don Quijote". [en línea] http://enfeps.blogspot.com.es/2012/02/del-arte-del-curar-en-los-tiempos-de.html [09.04.2014]

FERAUDY, Heriberto. (2002) *Macua*. Ed. Manatí, Santo Domingo.

FOUGEYROLLAS, Pierre. (1976) "Psicoanálisis, formación de la personalidad y educación Freud y Lacan" Exposición realizada en los cursos de formación de la asociación *"Alliance des jeunes pour le Socialisme"* (AJS). [en línea] http://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=665 [10.12.2013]

GARCILASO, Inca. (2012 [1605]) *La Florida del Inca*. Red ediciones, S.L.

GIL GALVE, Alberto. (2008) *Porteros de fútbol. ¿Se comportan como sistemas complejos? Estudio de Iker Casillas y Victor Valdés*. Tesis Doctoral, Universitat de Barcelona. Departament de Metodologia de les Ciències del Comportament [en línea] http://hdl.handle.net/10803/2370 [03.06.2014]

GOLDREICH, Oded. (2012) *Complexity Theory - Materials*. XRDS. Vol. 18, Nº3. [en línea] http://www.wisdom.weizmann.ac.il/~oded/PDF/inv-cc.pdf [01.08.2013]

GONZÁLEZ, Aurelio y MIAJA DE LA PEÑA, María Teresa. (2005) *Introducción a la cultura medieval*. Facultad de Filosofía y Letras. UNAM. México.

GRACIÁN, Baltasar. (2000 [1647]) *Oráculo manual y arte de prudencia*, 3º edición. Madrid, Cátedra. Introducción, y bibliografía de Emilio Blanco para la colección Letras Hispánicas.

GUZMÁN, Carlos Alberto. (1998) *Tzvetan Todorov: poética, simbolismo literario e interpretación*. Textos de crítica y revisión bibliográfica preparados por el proyecto "Ensayo, simbolismo y campo cultural" [en línea] (Proyecto. CONACYT 1000-PH) México http://www.cialc.unam.mx/ensayo/pdf/Tzvtn_Todrv.pdf [19.06.2013]

HARDT y NEGRI. (2000) *Empire. Harvard University Press*. [versión electrónica de impresión] http://www.angelfire.com/cantina/negri/HAREMI_printable.pdf [05.07.2013]

HELLER, Steven. (2002) "Desining Heroes" *Eye Magazine* [en línea] http://www.eyemagazine.com/feature/article/designing-heroes [29.08.2013]

HERNÁNDEZ-PACHECO, Javier. (2012) "Oficial y caballero. El paradigma militar en una cultura post-heroica". *Monografías del CESEDEN*, Nº 127. Madrid, Ministerio de Defensa.

HOBBS, Angela. (2000) *Plato and the Hero. Courage, Manliness and the Impersonal Good.* Cambridge University Press.

HÄTTENSCHWILER y GACHET. (2002) *Decision Support Systems.* Documento didáctico. Cursos de invierno de la Universidad de Friburgo, Suiza [en línea] http://diuf.unifr.ch/ds/courses/dss2002/pdf/DSS.pdf [19.06.2013]

IBÁÑEZ EHLRICH, María Teresa. (2009) "El concepto de héroe y su desarrollo en la literatura española actual". Publicado en *Céfiro*. Enlace hispánico cultural y

literario. 9, 35-65. Universidad de Texas Tech. EE.UU. [versión electrónica] http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3145437 [15.07.2013]

IZQUIERDO MILLÁN, Luis Rodrigo. (2008) *Avances en teoría de juegos evolutiva y en teoría de juegos con aprendizaje.* [Resumen temático en línea] Univ. de Burgos. https://www.educacion.gob.es/teseo/mostrarSeleccion.do [10.12.2013]

JUAN MANUEL. (1993 [ca 1335]) *El conde Lucanor*. Madrid, Bruño, 7ª edición.

KANWISHER y BILETZKI. (2010) *"*A cycle of retribution" *Boston Globe* [en línea] http://www.boston.com/bostonglobe/editorial_opinion/oped/articles/2010/10/14/a_cycle_of_retribution/ [01.08.2013]

KEEGAN, John. (2004) *The Mask of Command. A study of Generalship*. 2ª edición. Londres, Pimlico.

LAMBERT, Brent. (2011) "*The Plutchik Emotion Circumplex And The 8 Primary Bipolar Emotions*" *Feel Guide On Line magazine*. Artículo divulgativo. [en línea] http://www.feelguide.com/2011/06/07/the-plutchik-emotion-circumplex-and-the-8-primary-bipolar-emotions/ [20.06.2013]

LORENTE, Mercè. (2000) "Verbos y discurso especializado". Presentado como "Tipología verbal y textos especializados" en: *Actas del Congreso Internacional de Lingüística: Léxico & Gramática. Lugo, 25-28 de setiembre de 2000* (en prensa), y en el mismo año, con Bevilacqua como: "Los verbos en las aplicaciones terminográficas". En: *Actas del VII Simposio Iberoamericano de Terminología RITerm 2000.* Lisboa: ILTEC (en prensa). [versión electrónica] en http://elies.rediris.es/elies16/Lorente.html [20.03.2013]

LUKAS y CLUTTON-BROCK. (2012) "*Cooperative breeding and monogamy in mammalian societies". Proceedings of The Royal Society.* [en línea] Departamento de Ciencias Biológicas de la Royal Society Publishing. http://rspb.royalsocietypublishing.org/content/279/1736/2151.full [01.08.2013]

MAC KIM, Sunghwan. (2011) *Recognising Emotions and Sentiments in Text.* Departamento de ingeniería. Universidad de Sydney. [versión electrónica] http://sydney.edu.au/engineering/latte/docs/11-Kim-Master_Thesis_Final.pdf [19.06.2013]

MADJAROV, et al. (2012) *Pattern Recognition An extensive experimental comparison of methods for multi-label learning.* [versión electrónica] http://kt.ijs.si/DragiKocev/wikipage/lib/exe/fetch.php?media=2012pr_ml_comparison.pdf [14.05.2013]

MAEZTU, Ramiro de. (1972 [1938]) *Don Quijote, don Juan y la Celestina*. Madrid, Espasa Calpe, Colección Austral.

MAILATH & SAMUELSON. (2001) *"Who Wants a Good Reputation?" Review of Economic Studies*. Nº 68, 415-441 *The Review of Economic Studies Limited.* [versión electrónica] http://www.ssc.upenn.edu/~gmailath/pubpapers/RES-Apr2001.pdf [14.03.2014]

MALLORQUÍ RUSCALLEDA, Enric. (2001) "La configuración del protagonista en el *Cantar del Mío Cid*". Revista *Mirandum*. Editora Mandruvá [versión electrónica] http://www.hottopos.com/mirand12/enmall.htm [30.09.2013]

MALLORQUÍ RUSCALLEDA, Enric. (2004) "La negociación del dolor en *Celestina* a través de la teoría de juegos". Publicación en red de las actas del 40 Congreso de la ACH. Aportación del autor desde el Department of Modern Languages and Literatures de The University of Western Ontario (Canada) [en línea] http://www.ach.lit.ulaval.ca/Congreso_abierto/2004/Enric_Mallorqui.htm [30.02.2011]

MANZANARES, Antonio. (2008) "Cervantes y la destrucción de la caballería" Ponencia en la Pontificia Universidad Católica Santa María de los Buenos Aires en el marco de las novenas jornadas internacionales de literatura española

medieval y de homenaje al quinto centenario de Amadís de Gaula. Versión de consulta remitida por correo electrónico por el autor.

MARTÍ, José (2004) *Ensayos y crónicas.* Sel. introd. y notas de José Olivio Jiménez. Madrid, Cátedra.

MARTÍNEZ FREIRE, Pascual. (2008) "Wittgenstein y Fodor sobre el lenguaje privado" *Anuario filosófico*. Universidad de Navarra [versión electrónica] http://dspace.unav.es/dspace/bitstream/10171/560/4/6.%20WITTGENSTEIN%20Y%20FODOR%20SOBRE%20EL%20LENGUAJE%20PRIVADO,%20PASCUAL%20MART%C3%8DNEZ%20FREIR%C3%89.pdf [18.05.2013]

MARTINEZ LAINEZ y CANALES TORRES. (2009) *Banderas Lejanas*. Madrid, EDAF.

MEDINA-BOCOS MONTARELO, Amparo. (1991) *Temas constantes en la literatura española.* Guía de lectura. Madrid, Akal.

MUNTEANU, Danut. (2007) *Apuntes de gramática española*. Documentación académica aportada por el autor. ULPGC.

NICHOLS y MALLON. (2005) *Moral dilemmas and moral rules*. Departamento de Filosofía de la Universidad de Utah. Salt Lake City. [versión electrónica] http://dingo.sbs.arizona.edu/~snichols/Papers/Moral_dilemmas_and_maoral_rules.pdf [27.01.2014]

O'BRIEN, Patrick. (2014) *Competition and Conflict. Ludic Structures and Strategies in Late Medieval Iberian Romance*. Tesis doctoral. Department of Spanish and Portuguese. University of Kansas. [versión electrónica] http://kuscholarworks.ku.edu/dspace/bitstream/1808/14520/1/OBrien_ku_0099D_13374_DATA_1.pdf [27.08.2014]

O'BRIEN, Edward. (1996 [Desarrolla los términos del documental de la BBC "*The myths of theSpanish Inquisition*", de 1994]). Comentario al artículo "*A new look to the Spanish Inquisition*" en el diario *The Wanderer*, (1996). Cortesía de Eternal World Televisión Network. Manassas, VA. [versión electrónica] http://www.ewtn.com/library/HOMELIBR/SPANINQ.TXT [18.02.2014]

ORTEGA Y GASSET, Jose (1997 [1930]) *La rebelión de las masas.* Alianza editorial.

ORTEGÓN, Oswaldo. (2011) "¡Deje hablar! La transferencia en ""Las desdichas de Cardenio"" de don Quijote de la Mancha". *Folios*, segunda época, Nº 34. 113-130. Universidad Pedagógica Nacional [versión electrónica] http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/RF/article/download/882/909%E2%80%8E [07.04.2014]

OVIEDO PÉREZ DE TUDELA, Rocío. (2007) "El Descubrimiento y los héroes hispanos en la literatura modernista" *América sin nombre: boletín de la Unidad de Investigación de la Universidad de Alicante*. Nº 9-10, 148-156. [versión electrónica] http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5660/1/ASN_09-10_20.pdf [19.09.2013]

.

PA Consulting Group. (2009) *System Diagram: Afghan Stability/COIN Dynamics*. [en línea] http://www.umsl.edu/~sauterv/analysis/graphics/091203-engel-big-9a.jpg [29.07.2013]

PERÈS, Henry (1990) *Esplendor de Al-Andalus*. 2ª edición. Traducción al español por Mercedes García Arenal. Libros Hiperión. Madrid. Cita procedente de Ibn Thofail, *Havy ben Yaddan*, con texto y traducción francesa de León Gautier, 2ª edición. Texto p. 12, traducción p.10.

PLATÓN. (1871 [ca. 370 a.c.]) *Fedro*. Edición de Patricio de Azcarate, Tomo II. Madrid. [versión electrónica] http://www.filosofia.org/cla/pla/img/azf02257.pdf [21.05.2014]

PLUTCHIK, Robert. (1991) *The emotions.* University Press of América INC. Maryland, Estados Unidos.

PRESA DÍAZ, José C. y VILAR GARCÍA, Pedro J. (2010) "*Battle Management*. A este lado de la colina" *Revista de Aeronáutica y Astronáutica.* [en línea] http://www.portalcultura.mde.es/Galerias/revistas/ficheros/RAA_797_2010.pdf [14.12.2012]

PROPP, Vladimir. (1987) *Morfología del cuento*. 2ª edición. Editorial Fundamentos. Madrid.

QUIROGA, Horacio. (2011) Cuentos escogidos. Prólogo de Liliana Heker. Buenos Aires. Alfaguara.

RAMÍREZ, José Luis. (1989) "El significado del silencio y el silencio del significado" *Scripta Vera*. [versión electrónica] Ponencia leída ante el Seminario de Antropología de la conducta, Universidad de Verano, San Roque (Cádiz) http://www.ub.edu/geocrit/sv-73.htm [27.04.2013]

REBOLLO TORÍO, Miguel A. (2002) "Caracterización del lenguaje político" XX Convenio [*Associazione Ispanisti Italiani*] Vol. 2, 11-36 [versión electrónica] http://cvc.cervantes.es/literatura/aispi/pdf/16/16_009.pdf [03.06.2013]

RENAULT, Mary. (2004) *Alejandro Magno*. Biografía distribuida en enero del año de la edición junto con prensa escrita por Diario ABC, S.L. Madrid.

ROJAS, Rafael. (2000) *José Martí: la invención de Cuba*. Madrid. Editorial Colibrí.

ROMERO TOBAR, Leonardo. (2003) "La novela regeneracionista en la última década del siglo" en la Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. [en línea] http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-novela-regeneracionista-en-la-ltima-dcada-del-siglo-0/html/ffc878b8-82b1-11df-acc7-002185ce6064_19.html

[19.09.2013]

RUCQUOI y BIZZARRI. (2005) “Los espejos de príncipes en Castilla. Entre Oriente y Occidente”. Cuadernos de historia de España, 79. [en línea] http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0325-11952005000100001&lng=es&nrm=iso [12.08.2013]

RYAN, Marie-Laure. (1991) *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory.* Indiana University Press.

SALINAS, Pedro. (1998) *Literatura española siglo XX*. Alianza editorial.

SANTISTEBAN, Julio Omar. (2012) *Método de clusterización de textos basado en la semántica ontológica de la lengua inglesa.* UCSP. [versión electrónica] http://www.admisionucsp.net/wpcontent/uploads/2012/06/Metodo_de_clusterizacion-revista.pdf [04.07.2013]

SCHEIN, Seth L. (1984) *The Mortal Hero. An introduction to Homer’s Illiad*. University of California Press.

SELLAM, Cyril. (2006-2007) Blog sobre el proyecto *Nosfeel*. [versión electrónica disponible en formato blog] http://www.nosfeel.com/ [04.07.2014]

SHARP, Walter L. Teniente General Jefe del Mando Conjunto de los Estados Unidos, como responsable de la edición. (2006) *Military Deception. Joint Publication3-13.4*. [versión electrónica] Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América. http://www.c4i.org/jp3_13_4.pdf [22.02.2013]

SHUMWAY, David, MESSER-DAVIDOW, Ellen. (1991) “Disciplinarity: An introduction” *Poetics today.* Vol. 12 nº2, pp. 201-225. Publicado por Duke University Press.

SILK, Michael. (2004) *Homer, The Illiad*. Cambridge University Press. 2ª edición.

SINGH, P., RAGHUVANSHI, J. (2012) "*Rising of Text Mining Technique: As Unforeseen-part of Data Mining*". *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Electronics Engineering (IJARCSEE).* Estados Unidos [en línea] http://ijarcsee.org/index.php/IJARCSEE/article/view/80 [01.07.2013]

SOLER, Miguel. (2008) "La lúcida locura de don Quijote. Una máscara para la crítica social". Revista electrónica *Lemir*. Nº 12, 309-324. [en línea] http://parnaseo.uv.es/lemir/revista/revista12/14_soler_miguel.pdf [06.04.2014]

SOUTHAVILAY, YACEF, REIMMANN y CALVO. (2013) *Analysis of Collaborative Writing Processes Using Revision Maps and Probabilistic Topic Models.* Universidad de Sidney en *Learning& Affect Technologies Engineering* http://sydney.edu.au/engineering/latte/docs/13-LAK-Toto.pdf [17.06.2013]

SUCARRAT y ENZETTI (2013) "Cómo se diseñó, en 1975, el genocidio que ejecutó la dictadura cívico-militar" *Tiempo argentino* [en línea] http://tiempo.infonews.com/2013/03/24/argentina-98841-como-se-diseno-en-1975-el-genocidio-que-ejecuto-la-dictadura-civico-militar.php [21.04.2013]

SWIRSKI, Peter. (2007) *Explorations in Narrative Thought Experiments, Evolution, and Game Theory.* Routledge.

THOMPSON, Neal. (2011) "Overlooked Space Hero" *USA Today*. [en línea] http://usatoday30.usatoday.com/news/opinion/forum/2011-05-05-Anniversary-of-Shepard-space-flight_n.htm [18.09.2013]

THOMPSON KLEIN, Julie (2013) "The Taxonomy of Interdisciplinarity" *Oxford Hanbook On Interdisciplinarity. Center For The Study Of Interdisciplinarity* [en línea] Publicado el 07.02.13 en http://csid.unt.edu/files/ID2013_week5klein6.pdf [19.03.2013]

TODOROV, Tzvetan. (2003) *La conquista de América. El problema del otro.* Siglo XXI editores, Argentina. Buenos Aires.

TORRENTE BALLESTER, Gonzalo. (1975) El Quijote como juego. Ediciones Guadarrama. Madrid.

UNAMUNO, Miguel de. (1914) Vida de don Quijote y Sancho. [versión electrónica de la edición de la fecha de Ed. Renacimiento. Madrid – Buenos Aires] https://archive.org/details/vidadedonquijote00unamuoft [10.04.2014]

TVERSKY and KAHNEMAN. (1973) *"Availability. A heuristic for judging frequency and probability"* [version electrónica] Version abreviada del mismo artículo en *Cognitive Psichology* 4, 207-232. Co. 1972 Academic Press, Inc. http://psych.colorado.edu/~vanboven/teaching/p7536_heurbias/p7536_readings/tversky_kahn_1973.pdf [03.03.2013]

VALENTE, José Ángel. (1997) "La narración como supervivencia" El cuento hispanoamericano del siglo XX. Universidade da Coruña [versión electrónica] http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/2183/9735/1/CC_38_art_1.pdf [17.04.2013]

VALERIO, María. (2010) "El genoma del pinzón cebra esconde las claves del lenguaje humano" en *El Mundo* [en línea] Publicado el 31.03.2010 http://www.elmundo.es/elmundosalud/2010/03/31/biociencia/1270024358.html [06.03.2013]

VAQUERO, Mercedes. (2005) *La mujer en la épica castellano-leonesa en su contexto histórico*. Textos de difusión cultural de la Universidad Autónoma nacional de México.

VIDAL, César. (2005) Diccionario del Quijote. Barcelona, Planeta.

VILARNOVO, Antonio. (1990) "Coherencia textual: ¿Coherencia interna o coherencia externa?" *E.L.U.A.* 6, 229-239. Universidad de Alicante [versión electrónica] http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/6572/1/ELUA_06_12.pdf [01.07.2013]

VON CLAUSEWITZ, Carl. (1909 [1874]) *On war*. [versión electrónica] Trad. de J.J. Graham. Edición, introducción y notas del Coronel F.N. Maude en 2008. [27.09.2012]

VON CLAUSEWITZ, Carl. (2002 [1832-1835]) *De la Guerra* [versión electrónica] *Ebook* editado por Librodot. com en http://lahaine.org/amauta/b2-img/Clausewitz%20Karl%20von%20-%20De%20la%20guerra.pdf [27.09.2012]

WARREN, Wesley. (2010) "*The genome of a songbird*" *Nature* 464, 757-762 [en línea] http://www.nature.com/nature/journal/v464/n7289/full/nature08819.html [16.04.2013]

WHITEHEAD & RUSSELL. (1963 [1910]) *Principia Mathematica*. [versión electrónica en pdf] Londres, Cambridge University Press, 2ªedición. http://ia700804.us.archive.org/23/items/PrincipiaMathematicaVolumeI/WhiteheadRussell-PrincipiaMathematicaVolumeI.pdf [16.05.2013]

ARTÍCULOS U OBRAS SIN FIRMA NOMINAL DE AUTOR

Comprehensive Operations Planning Directive[458] V2.0 (2013) Mando Aliado de Operaciones (SHAPE) Bélgica.

Real Academia Española (2010). *Diccionario de la lengua española* [versión electrónica] Madrid, RAE, 22ª edición. . http://www.rae.es/rae.html. [19.10.2010]

"Subvenciones de la Generalitat al mundo de la cultura" Artículo publicado el 3 de abril de 2012 [en línea] e incluido en *Fomento de la producción*, 1326. http://fomentodigital.com/noticia/354/Subvenciones-de-la-Generalitat-al-mundo-de-la-cultura [05.07.2013]

[458] Se cita únicamente a efectos de definiciones y concepto, y no de procedimiento doctrinal.