

LA ORO

JUEGO DE ROLES DEL SIGLO DEL ORO



Manuel J. Sueiro, Francisco Javier Santos y Ángel Paredes

LANCES

JUEGO DE ROLES DEL SIGLO DE ORO

DE

DON MANUEL JOSÉ SUEIRO Y ABAD

DON FRANCISCO JAVIER SANTOS ARÉVALO

Y

DON ÁNGEL PAREDES COLMENAR

MÁGNIFICAMENTE ILUSTRADO POR

DON JAIME GARCÍA MENDOZA



Tasa

Yo, Rosendo Chas de Patier, escribano de Cámara del Rey nuestro señor, de los que residen en su Consejo, certifico y doy fe que, habiendo visto por los señores dél un libro intitulado *Lances, juego de roles del siglo de oro*, compuesto por Manuel José Sueiro Abad, Francisco Javier Santos Arévalo y Ángel Paredes Colmenar, tasaron cada pliego del dicho libro a 17 céntimos y medio de euro; el cual tiene ochenta pliegos, que al dicho precio monta el dicho libro 14 euros, en que se ha de vender en papel; y dieron licencia para que a este precio se pueda vender, y mandaron que esta tasa se ponga al principio de dicho libro, y no se pueda vender sin ella. Y para que dello conste, di la presente en Madrid, en el noveno día del mes de enero de dos mil seis años.

Rosendo Chas Patier

Testimonio de las erratas

Este libro no tiene cosa digna que no corresponda a su original: en testimonio de lo haber correcto di esta fe. En el Real Colegio de la Madre de Dios de los Jugadores de Roles, en primero de febrero de dos mil seis años.

El licenciado Pablo Valcárcel

Agradecimientos

De Don Javier Santos Arévalo

Ya lo dice el refrán, que es de bien nacidos... Y más en este negocio, en el que la pluma no siempre sabe todo lo que debe escribir, y cualquier ayuda, por escasa que parezca, es importante. Estoy por ello en deuda con Don Juan Villa y Don Pedro Santos, que proporcionaron interesantes y muy veraces documentos acerca de la vida en este nuestro reino, y de cómo se las gastan los que atacan con la pluma, que a menudo hiere más que la vizcaína. También me siento deudor con compañeros de timbas en garitos oscuros desde los tiempos de mocedad, Maese Pablo, covachuelista jugón y jaranero, Maese David, ingenioso escritorzuelo del reino, y Doña María José, alegre comedianta, con los que se

hizo más ligero el tiempo a base de inventar historias, y que a buen seguro disfrutarán de este juego de roles. Y por supuesto, a la misteriosa dama I..., de la que, siendo caballero como soy, no diré más por no comprometerla.

De Don Ángel Paredes Colmenar

Siguiendo con este continuo agradecer yo también he de hacer una loa a Don Manuel, pergeñador de aquesta obra por haber tenido a bien pedir mi modesta ayuda, a mi amada doncella doña Henar, más lo uno que lo otro, a mi fiel sabueso Sayko y a mis progenitores, por su desempeño en la doble labor de criarme y aguantarme.

De Don Jaime García Mendoza

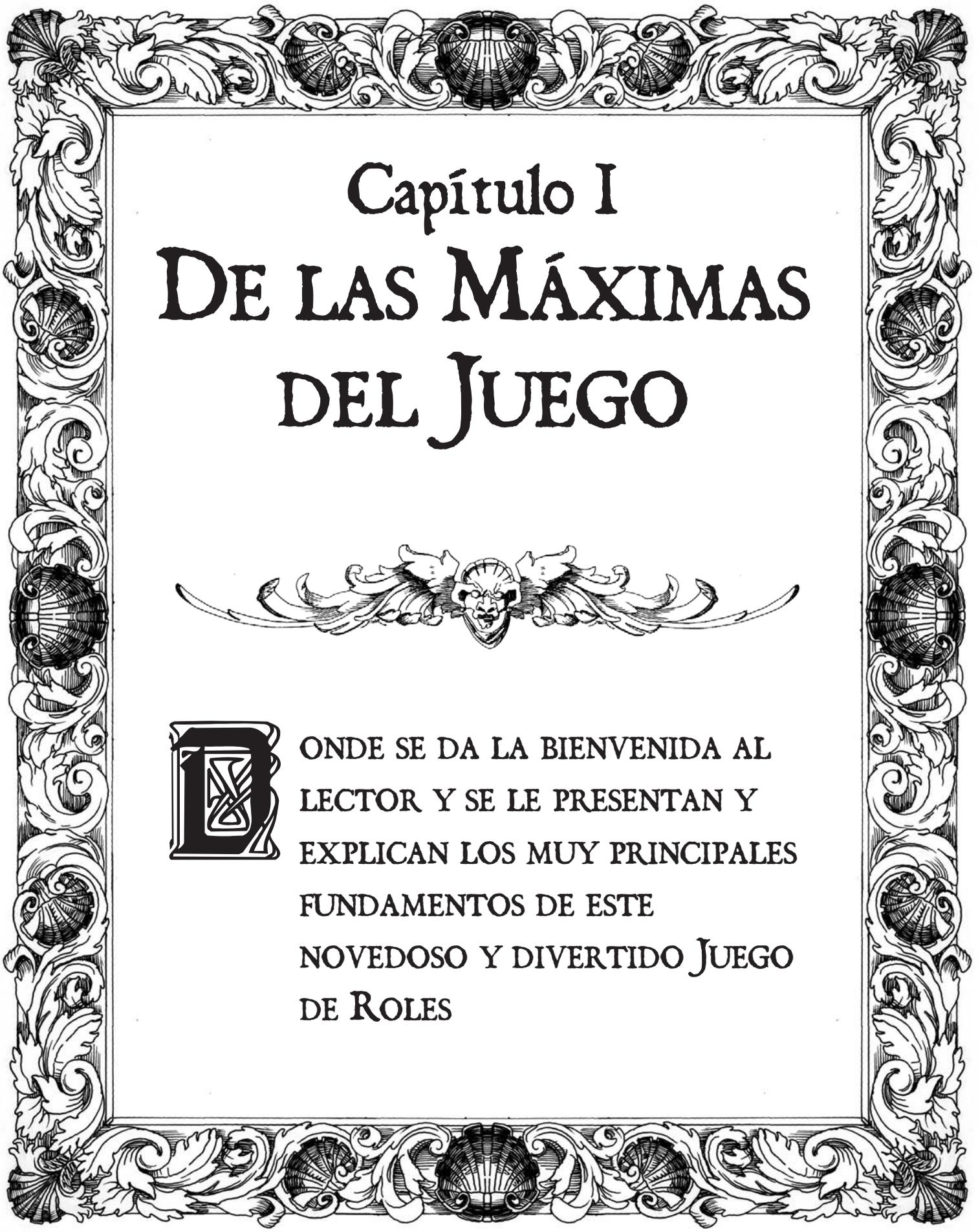
Agradezco la confianza puesta en mi por Don Manuel José Sueiro, por su buen gusto y certeza en mi trabajo. Debo prestar agradecimiento igualmente a Don Alexis Diaz, que aunque es como cometa errante, me puso en contacto con Don Manuel propiciando la oportunidad de ilustrar este magnífico y excelente volumen. Y por último, aunque en ningún caso de menor importancia, gracias a Don Rodrigo de Guadalajara por su infinita paciencia para con mi mal genio.

Y de Don Manuel José Sueiro Abad

Grave injusticia cometería si no dedicara unas palabras de agradecimiento, ahora que se me ofrece, a varias ilustres personas sin las cuales aqueste texto nunca hubiera pasado de simple molino a colosal gigante. Así pues, sean dadas las gracias en mi nombre en primer lugar a Don Javier y Don Ángel, por haberse unido en esta empresa y con sus acertadas plumas haber llegado donde yo, con la punta de mi espada, no alcancé. Gracias también a Don Jaime por poner su talento al servicio de este humilde licenciado con tan buenos resultados. A los hidalgos del mentidero del arquitecto, con quien tan buenas jornadas he compartido las tardes de sábado y con quienes he tenido el placer de jugar unos Lances cuando se ha terciado. Y por supuesto, mi eterno agradecimiento a mi dueña y señora, por haberme alentado siempre y por el preciado regalo de su compañía.

Publicado por Manuel J. Sueiro (editor) y NOSOLOROL Ediciones en marzo de 2006,
Todo el material es propiedad de sus respectivos autores, Copyright 2006 de la presente edición Manuel J. Sueiro y NOSOLOROL Ediciones
web: <http://www.nosolorol.com> mail: ediciones@nosolorol.com

Impresión: Publicaciones Digitales, S. A. - www.publidisa.com - (+34) 954 583 425



Capítulo I

DE LAS MÁXIMAS DEL JUEGO



ONDE SE DA LA BIENVENIDA AL
LECTOR Y SE LE PRESENTAN Y
EXPLICAN LOS MUY PRINCIPALES
FUNDAMENTOS DE ESTE
NOVEDOSO Y DIVERTIDO JUEGO
DE ROLES



Unas palabras de bienvenida

Bienvenido amigo lector a esta nueva y emocionante aventura interpretativa que es Lances. Como sois rolero viejo asumo que habréis catado multitud de ambientaciones y os habréis medido igualmente con una legión de sistemas de juego. No me detendré por ello a explicaros en qué consiste un juego de roles ni cuales son sus básicas premisas, aunque para el lego bien podría extraerse una enseñanza al respecto de este texto en su conjunto. Pero como rolero viejo que sin duda sois, como decía, no será tampoco nuevo para vos, el siglo XVII de nuestras Españas, el llamado Siglo de Oro que tan pródigo ha sido a inspirar a autores de medio pelo a escribir sus juegos sin fundamento. Habréis tenido también la ocasión de emplear muchos y variados sistemas de juego, ora con dados, ora con cartas, y os creeréis por ambos lados curados de mil espantos y ajenos por completo a la sorpresa y el asombro.

No podéis sin embargo imaginar lo equivocados que estáis si las anteriores son, como sospecho, vuestras aseveraciones sobre este asunto. Creedme si os digo que Lances, aún con las normales semejanzas con otros juegos de los llamados “de roles” en tanto que han de ser semejantes aquellas cosas que por natural pertenecen a la misma clase, es bien diferente a lo que estáis acostumbrados a leer y, con más razón, a jugar.

Lances es un juego interpretativo para dos o más jugadores ambientado en el siglo XVII, pero completamente distinto a los otros juegos cuya acción se desarrolla en esa época. Y es distinto por dos fundamentales razones: el sistema de juego de Lances se asemeja más a un juego de cartas tradicional que al sistema de un juego de rol y la interpretación del

juego pretende emular el teatro del Siglo de Oro con gran tino.

Esas son pues las dos sencillas y a la vez complejas premisas sobre las que Lances se apoya y por las que se distingue. Sí, amigo lector, pues Lances no es uno más de los cientos de juegos que, nutridos de nuestros Quevedos y nuestros Góngoras, encuentran excusa para ofrecernos más de lo mismo o en ocasiones sin más, sólo lo mismo. Jugar a Lances es una experiencia interpretativa sin parangón, pues hacerlo equivale no sólo a trasladar la acción a nuestro bien llamado Siglo de Oro, sino que implica también hacerlo a la particular manera de aquellos años. De este modo, tomando al teatro de la época como referente, Lances presenta una singular manera de jugar en la que cada partida es una obra de teatro con sus principales y más importantes elementos.

Y como de interpretación hablamos y en el Siglo de Oro nos encontramos, se hace necesario otorgar a tan interpretativa experiencia un sistema de juego sencillo a la par que divertido e igualmente fiel al espíritu de esos años, lejanos en el tiempo pero cercanos en nuestros corazones. Así pues, Lances cuenta con unas reglas sencillas y rápidas que requieren del uso de nuestra baraja española y que sin duda cualquier aficionado a los naipes leerá y entenderá con rápida avidez y una cierta sonrisa cómplice por su semejanza en formas con algunos de los más famosos juegos de cartas patrios.

Las cartas

Lances utiliza la baraja española de 40 cartas, aunque puede jugarse igualmente bien con una baraja de 48 cartas. Es más, si el número de participantes en el juego es mayor que 4, será incluso necesaria una baraja de 48 cartas o dos barajas de 40. En todo caso se juega sin comodines. Las reglas expuestas en este

texto asumen que se está jugando con una o dos barajas de 40 cartas (es decir, sin 8s, 9s, 10s ni comodines). Si se emplea una baraja de 48 cartas deberán realizarse los ajustes que correspondan, cuando correspondan.

Comedia

Comedia es como se llama cada partida de Lances, pues comedia es el nombre con el que debemos referirnos a las obras teatrales del Siglo de Oro. Comedia, sí, pero no necesariamente cómica, pues tanto la tragedia como el resto de los géneros tienen perfecta cabida en ella. Más adelante hablaremos largo y tendido de Comedias, de cómo se estructuran, qué partes las componen y como deben ser jugadas. También daremos sucintos consejos para escribirlas e interpretarlas y algunas ideas para que vuestros primeros pasos sean inspirados.

El Dramaturgo

Uno de los jugadores de Lances recibe el título de Dramaturgo, que equivale al director de juego o master de otros juegos. El Dramaturgo es quien baraja y reparte las cartas, además de asumir las obligaciones normales de los directores de otros juegos de roles: interpretar personajes no jugadores, describir escenas y escenarios, tejer la trama. Su actuación ha de ser como la de los autores del teatro del Siglo de Oro.

El Dramaturgo deberá preparar de antemano la Comedia, mediante un guión general que los demás jugadores puedan asumir y moldear con sus actuaciones. Creará todos los personajes que la comedia requiera, excepto los de mayor protagonismo que serán, claro está, los del resto de jugadores.

Además, y ya que toda Comedia que se precie de ser tal debe contener un entremés en el primer entreacto, el Dramaturgo deberá pre-

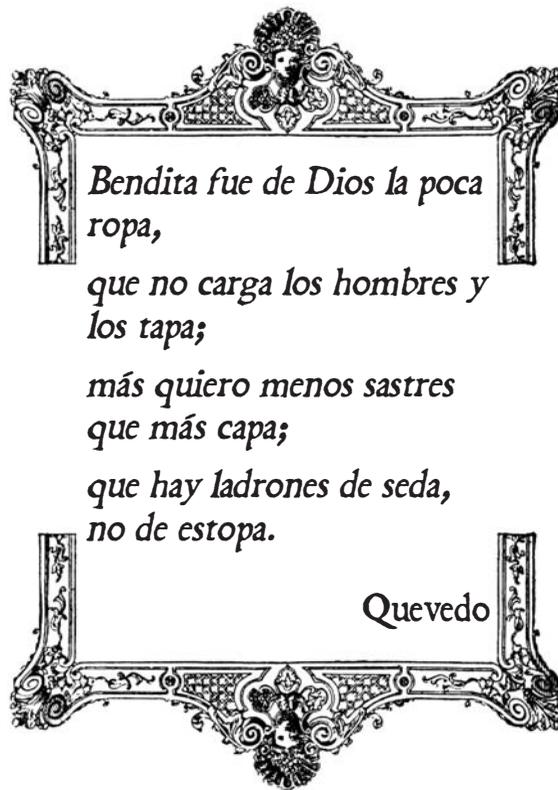
parar éste de modo que pueda ser representado para deleite general.

Compleja y en ocasiones ingrata, la labor del Dramaturgo merece explicaciones de mayor calado, que serán expuestas en otra parte de este libro.

Los intérpretes

El resto de jugadores interpreta el papel de un personaje de la comedia, por lo que reciben el nombre de intérpretes. Estos intérpretes comenzarán el juego creando sus personajes y será mediante sus actuaciones como la trama de la Comedia se irá desarrollando.

Amén de lo dicho, los intérpretes deberán asumir otros papeles distintos en el entremés, según lo sucintamente explicado antes, interpretando una pequeña escena cómica entre el primer y segundo acto. El lector deseoso de saber más sobre esto deberá saltar hasta el epígrafe dedicado a las Comedias.



Personajes

Hay cuatro atributos en Lances que determinan cómo es el personaje en los cuatro aspectos fundamentales que caracterizan la persona. Cada atributo está asociado a un palo de la baraja y gobierna la resolución de un tipo concreto de acciones:



Brío (espadas): su forma física, la disposición que posee para llevar a buen término empresas en las que la aptitud física es el único o principal aspecto a tener en cuenta. También se emplea como reflejo del porte y la catadura del personaje.



Entendimiento (oros): la razón y comprensión, la capacidad para darse cuenta de las cosas y llegar a conclusiones sagaces. También la erudición, la sapiencia.



Retórica (copas): este atributo representa la labia del personaje, su capacidad de persuasión y carisma, su talento al expresarse de forma aguda o al pronunciar palabras lisonjeras.



Talante (bastos): por último pero nunca menos importante, el talante del personaje nos muestra la fuerza de sus emociones: su valor, su desdoro y también si conviene su prudencia, castidad o decencia. Viene a ser la voluntad del personaje, aunque también se emplea para entender las emociones de los demás.

Para crear su personaje, cada jugador excepto el Dramaturgo, recibe siete cartas, repartidas por el Dramaturgo comenzando por el jugador de su derecha. Esta mano determina cómo es su personaje: para ello se cuenta el número de cartas que hay de cada palo en la

mano y se asigna ese número al atributo correspondiente del personaje. Las figuras cuentan en este caso como dos cartas.

Para marcar sus atributos el jugador colocará un número de amarracos en cada uno de los atributos de su personaje iguales a la puntuación correspondiente. Un amarraco puede ser cualquier cosa, desde una moneda de plata hasta un rayajo en un folio, pero los amarracos por antonomasia son garbanzos.

Ejemplo: Ángel recibe las siguientes siete cartas: As de copas, Rey de bastos, tres de oros, Caballo de oros, dos de espadas, siete de espadas y cuatro de espadas. Como resultado, su personaje tiene los siguientes atributos Brío 3, Entendimiento 3, Retórica 1 y Talante 2.

Algunas personas no gustan del azar para determinar como son sus personajes, entre ellos el autor del presente texto. Estas personas pueden repartir 8 amarracos entre los cuatro atributos de su personaje como mejor les parezca, en lugar de hacerlo por los dictados de las cartas. Pueden poner en un atributo tantos amarracos como quieran, con un máximo de cinco y pudiendo dejar sin amarracos hasta dos de los atributos.

Por cada atributo del personaje, debe además de lo dicho serle asignado un adjetivo. Este adjetivo refleja la cualidad en la que el personaje destaca en mayor medida dentro de los dominios del atributo en cuestión. Así, el personaje estará descrito con cuatro cualidades, una para cada atributo, siendo cada una de estas su mejor y más destacado aspecto del correspondiente atributo.

A discreción del interprete y con la sanción positiva del Dramaturgo, cualquier adjetivo apropiado según lo descrito puede ser empleado como cualidad. No obstante, y para no ser parcos en palabras ni explicaciones, ofrecemos a continuación una sucinta lista de adje-



tivos para cada atributo que bien pueden ser utilizados por los jugadores de este drama.

Brío: fuerte, lozano, ágil, mañoso, pendenciero, fornido, diestro, ligero, resistente, veloz.

Entendimiento: astuto, sagaz, docto, perspicaz, despierto, calculador, erudito, ilustrado, hacendoso, sensato.

Retórica: persuasivo, galante, intimidante, charlatán, lisonjero.

Talante: resuelto, valeroso, virtuoso, jaranero, jovial, severo, arrojado, prudente.

Continuemos con el ejemplo anterior: Para su personaje, un hidalgo joven de no tan noble cuna llamado Don Rodrigo, Ángel escoge las cualidades siguientes: Brío (pendenciero) 3, Entendimiento (astuto) 3, Retórica (galante) 1 y Talante (jaranero) 2.

Los atributos del personaje comienzan a ese nivel al principio de cada acto, y aunque hay alguna jugada que permite recuperar los gastos durante el juego, en general los amarra-

cos usados se pierden hasta el principio del acto siguiente, momento en que el personaje recupera el total de sus puntuaciones.

Querellas y Desafíos

Una querella se produce cuando la acción de un personaje se enfrenta a la de otro, ya sea de manera activa, como durante un duelo, o pasiva, como cuando uno busca a otro que se encuentra oculto. Un desafío en cambio es una acción en la que el personaje no cuenta con la oposición de otro, sino que su éxito depende de su propia fortuna y de la dificultad de la empresa con la que se enfrenta.

Desafíos y querellas se resuelven mediante el juego de un lance. En una querella, el lance se juega entre los dos jugadores que interpretan a los personajes involucrados en ella, lo cual significa que el Dramaturgo juega por cualquier personaje que no interpreten los jugadores. En un desafío, el jugador cuyo personaje emprende la acción juega contra el Dramaturgo que representa las dificultades de la tarea, la fuerza del destino o cualquier otra





oposición con la que se enfrente el personaje. Dependiendo del tipo de acción, el Dramaturgo decidirá qué palo es el que pinta en la acción.

Para resolver la acción cada jugador juega una carta, lo que se denomina envite. La regla es la siguiente: una carta del palo que pinta gana a cualquiera de otro palo, en cualquier otro caso gana la carta mayor, siendo el as la menor de las cartas y el rey la más alta. Ganar un envite se denomina triunfo.

Las cartas empleadas en el envite deben descartarse y cada jugador que participa en él (empezando por el que esté más cerca de la derecha del Dramaturgo) roba una carta del mazo.

Ejemplo: Don Torcuato trata que la ama que vigila a su amada, Doña Brígida, le haga llegar una carta de amor. Para ello dice a la ama palabras lisonjeras. El Dramaturgo decide que la acción pinta en copas (retórica). El jugador que interpreta a Don Torcuato juega el tres de copas (su mejor carta de copas) mientras que el Dramaturgo (que interpreta en este caso a la vieja ama, juega un seis de espadas. Don Torcuato convence a la mujer para que entregue la carta con sus bonitas palabras. Las cartas utilizadas se descartan y tanto el jugador de Don Torcuato como el Dramaturgo roban una carta del mazo.

En caso de empate en un envite, el jugador que lanzó la carta primero, es decir el que está sentado más cerca del Dramaturgo por la derecha, gana el lance. Los personajes interpretados por el Dramaturgo pierden siempre el lance si empatan en el envite.

Ejemplo: en un mentidero, Don Torcuato pretende averiguar quién es el misterioso caballero que pretende a su amada, para lo cual trata de trabar amistad con unos viejos soldados que trabajan como guardia del padre de Doña Brígida. Después de unas rondas de vino, chanzas y comentarios velados, el

Dramaturgo pide al jugador de Don Torcuato un lance de retórica (pinta en copas). El jugador de Don Torcuato juega un seis de espadas (sólo tiene el tres de copas y prefiere reservarlo) y el Dramaturgo juega por los soldados un seis de bastos. Ante el empate, Don Torcuato sale victorioso: medio borrachos y entre risas, los soldados confiesan a Don Torcuato que el misterioso caballero es un noble italiano que tiene tratos con el padre de Doña Brígida y que planea desposarla a cambio de cerrar un negocio con su padre. Las cartas jugadas se descartan y tanto el jugador de Don Torcuato como el Dramaturgo roban una carta del mazo.

Cualidades

Cada personaje tiene, como ya sabemos, una cualidad que le define en cada atributo. Estas cualidades reflejan las fortalezas del personaje en los bien distintos ámbitos de los atributos y tienen, claro está, su influencia en la resolución de querellas y desafíos.

Es el Dramaturgo quien debe, en última instancia, determinar si la cualidad de un personaje puede aplicarse o no a la resolución de



*Si a la ermita de San Blas
vas a coger la verbena,
pedirás que la garganta
el Santo me ponga buena.*

Copla popular

un envite, pero es deber del intérprete recordar al susodicho que su personaje posee dicha cualidad, preferiblemente en labios del mismo personaje.

Una vez decidido que el personaje posee, efectivamente, una cualidad que se aplica al envite, su influencia es tan simple como efectiva: el valor de todas las cartas jugadas en el envite por su lado aumenta en dos, siempre en la escalera formada por las cartas. Así, un as se convierte en 3, un 7 en caballo, una sota o un caballo en rey. No tiene efecto alguno sobre el rey, que ya es la jugada mayor.

Ejemplo: Don Rodrigo regresa a su casa a horas tardías cuando, sin que él lo sepa, es acechado por unos marasietes. Antes de que estos le sorprendan, el Dramaturgo decide concederle un lance de entendimiento (oros). El jugador de Don Rodrigo (que ignora para que es el lance) tiene a bien recordar que la cualidad del entendimiento de Don Rodrigo es su astucia y juega el 6 de espadas. El Dramaturgo acepta que la astucia de Don Rodrigo sea una cualidad aplicable en este lance, por lo que su jugada se convierte en la sota de espadas y juega el siete de copas. Una extraña sensación invade a Don Rodrigo: varios hombres le siguen, sin duda.

Pintar

Determinar el palo que pinta, y por tanto el atributo que gobierna una acción puede parecer complicado cuando además se cuenta sólo con cuatro atributos como es el caso. Para hacerlo conviene no fijarse solamente en la acción en abstracto, sino considerando el contexto en el que la acción está enmarcada. Recitar un poema es normalmente una acción de retórica (copas), pero hacerlo en la corte con especial cuidado al lenguaje y sus inflexiones es posiblemente un lance que pinta en oros (entendimiento), mientras que recitar ese mismo poema a la doncella amada

cargado de pasión se convierte en un lance que pinta en bastos (talante).



Espadas. Pinta en bastos cualquier lance de naturaleza física, sea fuerza, resistencia, agilidad, rapidez o habilidad manual. *Ejemplos: duelo a espada, saltar una valla, resistir unas cuantas copas de vino de más.*



Oros. Es del palo de oros todo lance de carácter mental, corresponde a la razón, al conocimiento, la percepción, la astucia o la intuición. *Ejemplos: reconocer un rostro, componer una coplilla, escuchar unos pasos lejanos.*



Copas. Del palo de copas es cualquier lance vinculado a las relaciones sociales, refiérase al carisma, la capacidad de manipular, la labia, el arte de la seducción, la facultad de hacer chanzas o ridiculizar al enemigo con palabras hirientes. *Ejemplos: intimidar a un bellaco con veladas amenazas, regalar los oídos a una vieja ama con zalame-rías y lisonjas.*



Bastos. De este palo son todos los lances que aludan a las emociones del personaje o a su voluntad: el valor, la prudencia, la guarda de la virtud, la alegría o seriedad, etc. *Ejemplos: Mantenerse impertérrito ante graves amenazas, resistir a una seductora y misteriosa mujer.*

Arrastrar

Un jugador puede, si le interesa, “arrastrar” una carta. Esto consiste en jugar una carta que no es del palo que pinta pero como si lo fuera. Para ello el jugador debe decir una frase lapidaria en verso que muestre que es castellano viejo, jugar la carta y gastar un





amarraco correspondiente al atributo del que es la acción.

Ejemplo: desesperado por la inminente boda de Doña Brígida, Don Torcuato decide colarse en su alcoba por su ventana y tratar que esta le ceda su virtud. Ella se sobresalta y pretende llamar a los guardias, pero Don Torcuato le habla palabras de amor y recita versos compuestos por el mismo. El Dramaturgo solicita un lance que pinta en bastos (talante). El jugador que interpreta a Doña Brígida juega el siete de oros pero, como Doña Brígida tiene como cualidad virtuosa, su jugada se convierte en caballo de oros (Doña Brígida venderá cara su honra) y el jugador de Don Torcuato no tiene cartas de bastos en su mano actualmente, así que decide arrastrar con la sota de oros, que a todos los efectos se considera de bastos y Don Torcuato pierde su amarraco en Seductor. El caballo de oros de Doña Brígida no es bastante ante la sota de bastos de Don Torcuato, por lo que la doncella calla ante los poemas susurrados por su pretendiente, y abrumada por las dulces palabras acaba cediéndole su honra.

Lance a varios triunfos

Cuando una querella o desafío sea especialmente lento y difícil o el Dramaturgo considere que para tener éxito es necesario superar varios obstáculos, puede pedir que se juegue un lance a varios triunfos, siendo victorioso aquel que primero alcance un determinado número de triunfos.

Ejemplo: don Torcuato se encuentra en una taberna presumiendo de sus conquistas con uno de sus amigos, don Rodrigo. El Dramaturgo, considerando que las anécdotas de ambos son muchas y notables, considera que se trata de una acción que requiere ganar dos triunfos para ser resuelta, y que en todo caso pintan copas (retórica). Don Torcuato

comienza jugando la Sota de oros, mientras que el jugador de Don Rodrigo hace lo propio con el cinco de copas, ganando esa mano. En la siguiente, Don Torcuato juega el tres de copas, mientras que Don Rodrigo juega el cinco de espadas perdiendo esa mano. En la mano del desempate, Don Torcuato juega el seis de espadas y Don Rodrigo el as de oros, pero el jugador de Don Rodrigo arrastra, convirtiéndolo en el as de copas y ganando esta mano. El Dramaturgo concluye que aunque las historias de las andanzas de Don Torcuato son dignas de asombro, las de Don Rodrigo las superan, estando además contadas con más gracia y desparpajo.

Si durante un lance a varios triunfos los jugadores se quedan sin cartas se considera que los personajes han llegado a una situación de empate de la que no pueden salir... de momento. Están o demasiado fatigados o hastiados, pero como sea se encuentran en unas tablas que no les permiten zanjar el asunto. Todas las cartas jugadas se descartan y se reparte a los jugadores otras cinco cartas del mazo.

Querella desigual

En ocasiones el Dramaturgo puede considerar que dos personajes compiten en condiciones desiguales, de forma que uno tiene fácil ventaja sobre el otro. Esto puede suceder por ejemplo cuando un personaje desarmado se enfrenta a otro armado en un combate o cuando un intruso se cuela en una casa custodiada por un viejo anciano duro de oído. Cuando así suceda, el Dramaturgo deberá determinar los triunfos que cada uno de los participantes en la querella necesitan para superar al otro y el primero en alcanzar los suyos será el que resulte victorioso.



Lo más sencillo para esto es aplicar la siguiente regla: por cada desventaja del personaje, este necesitará ganar un triunfo más para conseguir la victoria.

Ejemplo: Don Torcuato regresa a casa tras haber tomado unas cuantas copas de vino de más cuando tres hombres embozados le salen al paso desenvainando sus espadas.

Tambaleándose por el alcohol, Don Torcuato logra a duras penas sacar su espada para hacer frente a los misteriosos malhechores. En condiciones normales, basta ganar un envite para herir a alguien, pero en su estado, el Dramaturgo considera que Don Torcuato necesitará ganar tres envites para tocar con su acero a uno de sus asaltantes (uno más por estar en franca minoría y otro por su estado de embriaguez), mientras que estos solo necesitarán ganar el envite normal para hacer lo propio.

Una querella desigual puede producirse incluso por la propia naturaleza de los personajes, en virtud de las capacidades o talentos que se les supongan. Así por ejemplo, un niño

corriendo contra un hombre adulto estará en desventaja, pero si el hombre es cojo será posiblemente éste el que se encuentre en peor situación. Queda a juicio del Dramaturgo, hombre sabio y discreto, discernir cuando uno de los participantes en una querella se encuentra en desventaja.

Triunfo Real

Si durante un lance un jugador juega el rey del palo que pinta obtiene un triunfo Real. Un triunfo Real gana automáticamente el lance, incluso si se trataba de un lance a varios triunfos o de una querella desigual y el otro jugador tenía acumulados más triunfos. Además, el éxito proporcionado por un triunfo Real es mayor, más espectacular, ventajoso y explícito que el obtenido normalmente. Si el rey de otro palo es arrastrado para ser convertido en el que pinta en un lance, no se consigue triunfo Real, pues sólo el verdadero rey del palo correspondiente permite obtener esta jugada.





Ejemplo: Don Rodrigo camina hacia su casa al anochecer cuando ve que tres hombres se baten con un cuarto, que a duras penas logra contenerlos. Incapaz de permitir semejante injusticia, se lanza espada en mano a igualar la balanza, pero los asaltantes deciden darse a la fuga al verle aparecer, dejando antes malherido a su oponente, que resulta ser Don Torcuato. Mientras se alejan, Don Rodrigo dirige una última mirada a los malhechores, cuya librea le resulta familiar... El

Dramaturgo solicita entonces al jugador de Don Rodrigo que juegue un lance para resolver el desafío de averiguar de que conoce esa librea. Pinta en oros (entendimiento) y el Dramaturgo decide que son necesarios dos triunfos para tener éxito. Ni corto ni perezoso, el jugador de Don Rodrigo lanza el rey de oros, frente al tres de copas que juega el Dramaturgo. Obtiene por tanto un triunfo Real y aunque el lance era a dos triunfos no son necesarios ya más envites para resolverlo. El Dramaturgo cuenta al jugador que esa librea es la que visten los criados de Don Bernardo, el padre de Doña Brígida. Como el resultado del lance es un triunfo Real, el Dramaturgo dice también que, sin embargo, Don Rodrigo está casi seguro de que esos hombres no eran criados de Don Bernardo y que, desde luego, la dirección hacia la que huyeron no es la de la casa de ese buen señor.

Si el Dramaturgo considera que el momento es dramático, la interpretación del jugador excelente y le parece conveniente hacerlo, puede aprovechar el triunfo Real para dejar que el jugador recupere uno de los amarracos perdidos en el atributo apropiado para la acción en cuyo lance se obtuvo el triunfo Real. Esta recompensa debe dejarse únicamente para los momentos realmente dramáticos y las interpretaciones verdaderamente buenas. Además, es necesario que el jugador haya utilizado alguno de los amarracos del

atributo en cuestión para poder recuperarlo, por lo que esto no servirá para que el personaje mejore sus puntuaciones.

Si se utilizan dos barajas, puede ocurrir, aunque es improbable, que los dos implicados en la querella lanzen el rey del palo que pinta en la acción. En ese caso el ganador del lance será aquel jugador más cercano al Dramaturgo por la derecha, como de costumbre. El ganador del lance obtendrá, sin embargo, un triunfo normal en la querella y no un triunfo Real, como sin duda le gustaría.

Duelos a primera sangre y a muerte

Cualquier enfrentamiento físico entre personajes se resolverá mediante una acción de espadas. Estos enfrentamientos se denominarán genéricamente “duelos” y podrán ser a primera sangre o a muerte.

Los duelos a primera sangre se juegan como una mano normal de espadas y aquel personaje que gana la mano consigue sin más herir a su oponente. Si los personajes utilizan su acero o armas de fuego, el personaje estará efectivamente herido, mientras que si usan los puños o garrotes el resultado será que el personaje perdedor estará aturdido.

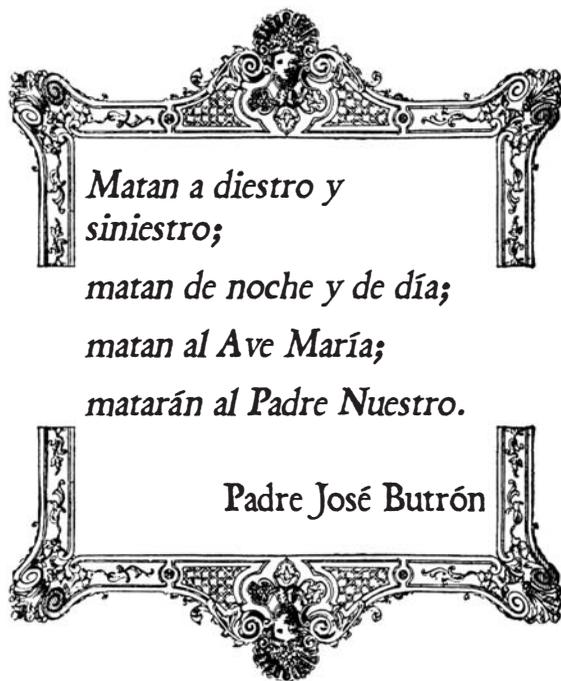
Por su lado los duelos a muerte se resuelven como lances a cinco triunfos, aunque los combatientes pueden por supuesto retirarse en cualquier momento. Cuando se emplean armas de filo o pólvora en un duelo a muerte, cada mano ganada es una herida que sufre el oponente y aquel que alcance las cinco requeridas acabará con la vida del otro. Sin embargo si se emplean los puños u objetos contundentes, cada mano ganada es una contusión y el perdedor del duelo quedará inconsciente cuando su oponente gane las cinco manos.

Un personaje que pierde un duelo a muerte queda tendido en el suelo incapaz de actuar, pero antes de morir aún podrá pronunciar unas palabras, pedir y recibir confesión o revelar un secreto si al intérprete le place.

Comedia

Comedia es el nombre que reciben en Lances las historias que se desarrollan durante el juego. Reciben este nombre porque es el nombre con el que, de forma genérica, se denominaba a las obras teatrales durante el Siglo de Oro, pero esto no significa que tengan que ser graciosas ni satíricas.

Una de las características del teatro nacional del siglo de Oro es la diversidad de sus temas. Estos se extraen por una parte de la épica medieval, de la historia universal y española, de la tradición pastoril, caballeresca y morisca, pero también de la literatura religiosa. A menudo son temas del vivir diario, tanto de la actualidad política como social o religiosa.



En Lances el tema de las historias es precisamente el de las obras teatrales del Siglo de Oro, con el honor, los amoríos y la amistad como eje de la historia.

Respecto al tono, casi todos los géneros tienen cabida en Lances e incluso la mezcla de ellos es bien recibida. Como sucedía en su precursor teatral, en el juego se suprime la frontera entre la tragedia y la comedia, dejando que ambos géneros puedan tener lugar en la misma historia, generalmente presentados en personajes o situaciones distintos.

Por último, respecto a las unidades de tiempo, lugar y acción, en Lances como en el teatro que le sirve de inspiración no es necesario mantener la unidad del tiempo y de lugar, pudiendo producirse constantes cambios de escenario y numerosos saltos en el tiempo. Sin embargo, sí debe respetarse la unidad de acción.

Estructura de la comedia

Una comedia de Lances se estructura en tres actos o jornadas, como sucede en las obras teatrales del XVII. Al principio de cada acto se barajan las cartas, se reparten seis y cada jugador se descarta de una. Además los personajes comienzan cada acto con el total de sus amarracos disponible. En honor al auténtico teatro del Siglo de Oro, toda comedia de Lances comienza con una Loa. Entre el primer y el segundo acto se sitúa un entremés y entre el segundo y el tercero, una jácara. El final de la comedia es un baile. La estructura queda por tanto de la siguiente forma:

- Loa
- Acto I: Planteamiento
- Entremés
- Acto II: Nudo
- Jácara
- Acto III: Desenlace
- Baile





Al principio de cada acto, se devuelven todas las cartas al mazo y se baraja este de nuevo. Se reparten ahora seis cartas a cada jugador, incluido el Dramaturgo, y cada cuál descarta una, empezando por el que se encuentre a la derecha del Dramaturgo y terminando con este. Las cartas descartadas se colocan boca arriba junto al mazo, en la llamada pila de descartes.

Cuando durante el juego se robe la última carta del mazo, deberá barajarse la pila de descartes, pasando a colocarse bocabajo para sustituir al mazo.

El orden de juego es el mismo que el de reparto de cartas: se comienza por la derecha del Dramaturgo siguiendo el sentido contrario a las agujas del reloj. Cuando dos o más jugadores se vean envueltos en una acción, jugarán las cartas en el orden que les corresponda por su posición, y por supuesto el Dramaturgo siempre será el que juegue la última carta. Jugar el último tiene su ventaja y su inconveniente. La ventaja es obviamente que juegas tu carta conociendo ya la jugada del oponente. La desventaja es que en caso de empate, la victoria es del jugador que jugó primero, como ya vimos anteriormente.

La entrada a la representación

Como sabemos, el mismo hecho de asistir como público a una representación era cosa ardua e incluso peligrosa. Tras entrar y pagar la cuarta parte del valor de la entrada destinada al autor, es decir al director de la compañía y arrendador del local dónde se actúa, se seguía avanzando y se pagaban tres cuartos para los hospitales de misericordia y, por último, se pagaba por derecho a asiento o, en caso de las mujeres, por entrar en la cazuela. Tras todos estos pagos, no era raro sin embargo que el que había pagado por sentarse encontrara ocupada su plaza, lo que debía resolver por sí mismo.

Para simular esto en el juego, los asistentes deberán situarse en la mesa según el orden de llegada a donde se desarrollare la Comedia, normalmente la casa del Dramaturgo. Este orden siempre puede ser permutado, si alguno de los asistentes alivia la conciencia del Dramaturgo, en su situación de cobrador, con algún agasajo tal como comida o bebida para consumirse durante la Comedia. Como esto puede suponer que alguien ya sentado veáse obligado a cambiar de asiento, siempre puede negarse a ello, con mucho hijodalgo y voto a bríos, pudiendo llegar esto a las manos o a los aceros, natural terminación de éstas en estas peligrosas calles del siglo.

Como nos parecía excesivo el acuchillamiento de nuestros asistentes e intérpretes y como sin ellos difícil tendremos estrenar la obra, simularemos este enfrentamiento con una competición de piedra, papel o tijera a tres victorias, aunque el cobrador puede decidir rebajar el número de victorias de un contendiente a dos o incluso a una, si el suplemento a la entrada ha sido sustancioso.

Loa

En el teatro la loa es una presentación de la obra que va a representarse y una alabanza al autor de la misma. En Lances la loa es el momento al principio del juego en el que los jugadores crean sus personajes. La loa comienza con el Dramaturgo barajando la cartas. Cada jugador, empezando por el de su derecha, debe decir una frase elogiosa hacia él para recibir una carta. Este proceso se repite hasta que los jugadores han recibido sus siete cartas. Si un jugador duda sobre su alabanza más de lo tolerable o el Dramaturgo la considera insuficiente o poco apropiada, el turno pasará al siguiente jugador, perdiendo el anterior la oportunidad de recibir su carta.

Si se opta por el sistema de puntos, entonces cada jugador recibe un punto en lugar de una carta por su elogio, hasta un total de ocho.

Una vez repartidas las cartas (o los puntos, si es este método el elegido), el Dramaturgo hace un brevísimo resumen del argumento de la comedia (una breve sinopsis) suficientemente abierto como para dar cabida a los giros argumentales que sin duda los jugadores imprimirán a la trama, seguido (o precedido según el gusto) de una rápida enumeración del reparto, para que los intérpretes puedan elegir qué personaje de la comedia querrán interpretar. Como en otras ocasiones, si hay disputa en este punto será el Dramaturgo quien decida, bien por méritos escénicos bien por otros bien distintos y de naturaleza pecuniaria.

Con esta breve información, los jugadores deben crear a sus personajes acorde a la naturaleza de la comedia y presentarlos comenzando nuevamente por la derecha del Dramaturgo.

Acto I: Planteamiento

El primer acto empieza generalmente in media res y sirve para presentar el escenario, los personajes y por supuesto la trama.

Es el dramaturgo quien decide el escenario en el que comienza la comedia, así como los personajes presentes, aunque las acciones de los personajes los conducirán a otros lugares las más de las veces.

El primer acto debe darse por concluido cuando la acción se desarrolle hasta el primer nudo argumental, el momento en que se descubre la naturaleza de la trama en curso.

Ejemplo: el Licenciado Manuel dirige la comedia titulada La comedia robada. Esta comienza con Don Lope escribiendo el último verso de su nueva y más maravillosa obra. En ese momento recibe la visita de sus ami-

gos. El Dramaturgo permite a los personajes actuar con libertad y salir a festejar la insigne ocasión en una taberna. Allí, unos matasietes malencarados parecen empeñados en importunarlos. Cuando Don Lope regresa finalmente a su hogar, descubre con horror que sus papeles han sido revueltos, su criado descalabrado y su nueva comedia robada. Este fatídico acontecimiento marca el final del primer acto.

Entremés

Un entremés es una pieza teatral breve, de tema jocoso, que hunde sus raíces en la tradición popular y posee un humor festivo y picaresco. En Lances, un entremés es otra historia diferente muy breve, que dura solo una escena. Para jugar el entremés, el Dramaturgo debe traer preparados personajes y repartirlos a los jugadores a su criterio. Idealmente, el entremés no debería incluir otros personajes excepto los interpretados por los personajes, manteniendo la unidad de tiempo y lugar al tratarse de un única escena. Piensa en el entremés como un interludio cómico sin gran trascendencia que escenifica una escena graciosa.

Acto II: Nudo

El siguiente acto desarrolla el argumento, provocando el conflicto, enredo o el que sea el motor principal de la historia.

De nuevo el Dramaturgo es bien libre de determinar el lugar donde se desarrolla el comienzo del segundo acto, normalmente con una escena que enlaza con la conclusión del acto anterior.

El segundo acto se desarrolla hasta el segundo nudo argumental, que es normalmente el momento en que las acciones y decisiones de los personajes les han puesto sobre aviso de la solución de la trama y dispuestos por tanto para intentar resolverla.





Ejemplo: el segundo acto de La comedia robada comienza en la corte, con el valido del rey hablando con don Luis, un buen amigo de don Lope, informándole de que Su Alteza está impaciente por contemplar la nueva obra de éste. El acto se desarrolla con los personajes indagando sobre el robo de la comedia, del que sospechan autor a don Francisco, un autor teatral enemigo de don Lope. Esta sospecha no hace sino crecer cuando don Francisco anuncia haber terminado su nueva comedia, desafiando públicamente a don Lope a que es mejor que la suya. Ya que don Javier, otro joven amigo de don Lope, anda en amoríos con doña Elena, la hija de don Francisco, buscan los personajes el modo de que el joven se reuna con su amada y así, amén de cortejarla, averigüe si ésta sabe algo del robo. Tras diversas andanzas, doña Elena accede a tener un encuentro con don Javier, acordándose que su criada Tomasa le dará franco acceso a su hogar aprovechando la ausencia de su padre. Listos para aprovechar este momento para registrar los aposentos de don Francisco, los personajes se personan en el lugar.

Jácara

En el teatro del siglo de oro se trata de una canción popular con acompañamiento instrumental. El texto suele ser una narración sobre las aventuras de pícaros o personajes de origen humilde. En Lances pretender que el grupo de jugadores se entregue al cante nos parece de extrema crueldad (para aquellos que los oigan, claro) pero quede como alternativa para los grupos de juego más atrevidos. En su lugar, la jácara en Lances es una historia improvisada y breve narrada por el conjunto de jugadores. En primer lugar, se presenta su título, para lo cual el Dramaturgo dice una palabra y cada jugador empezando por el de la derecha añade otra hasta completar el título. En este contexto, preposiciones, determinan-

tes y conjunciones no se consideran palabras. El jugador puede añadir al título la palabra que quiera, siempre que sea fiel a la naturaleza picaresca de la jácara y tenga sentido.

Ejemplo: reunidos cinco jugadores incluido el Dramaturgo, proceden a darle título a la Jácara. El Dramaturgo dice: "El cura", el primer jugador añade "pobre", el segundo jugador dice "y la feliz", el tercero añade "dama" y el cuarto cierra con "infiel".

Titulada la jácara, durante tres rondas se cuenta la historia de la misma de la siguiente manera: cada jugador (empezando de nuevo por el Dramaturgo) dice una frase. La frase puede tener cualquier longitud, pero ha de ser una única frase, finalizada en punto. El siguiente jugador dice otra, continuando la historia y así hasta el último. Como es claro y notorio, las frases han de guardar coherencia con las dichas anteriormente y configurar una historia con sentido. Esto se repite por tres rondas, y al terminar la tercera, el Dramaturgo concluye la jácara con una o dos frases finales, o si ya ha sido terminada, incluye una frase a modo de conclusión o moraleja.

Acto III: Desenlace

En el último acto se resuelve la trama y se llega a un final generalmente cerrado.

Al contrario que en los otros actos, el escenario inicial de este acto difícilmente podrá ser previsto por el abnegado Dramaturgo, ya que los quehaceres de los personajes son frecuentemente imprevisibles, debiendo por tanto elegir como emplazamiento aquel lugar al que los personajes hayan conducido sus pasos al final del acto anterior.

Como es lógico y notorio, el acto tercero concluirá cuando así lo haga la obra, quedando resuelta la trama.

Ejemplo: mediante una artimaña para hacer que la criada se tape los ojos, los personajes entran en casa de don Francisco. Mientras don Javier corteja a doña Elena, don Lope, oculto tras una cortina le apunta versos para conquistar a la doncella. Al tiempo, don Luis registra los papeles de don Francisco, sin hallar nada, pues la comedia robada no se encuentra allí. Las indagaciones de don Javier tienen, sin embargo, cierto fruto, pues doña Elena le cuenta que su padre anda merido en turbios asuntos con rufianes malencarados que le tienen bajo amenaza. Ante la descripción de estos, los personajes reconocen a los matasietes del primer acto, marchando en su busca resueltos a hacerles hablar. Hallado uno de ellos tras averiguaciones varias en tabernas y otros lugares y después de hacerle probar el buen acero de don Luis, confiesa el rufián que él y sus amigos robaron unos papeles en casa de don Lope por encargo de don Francisco, pero que insatisfechos con el pago andan apretándole para que lo aumente. Esa misma noche, según dice, se proponen darle muerte si no accede a sus demandas. Prestos en la casa de don Francisco los personajes encuentran a éste batiéndose con los citados matasietes. Saliendo en su socorro, dan muerte o hacen huir a los rufianes, hallando la comedia y obteniendo la confesión de don Francisco de sus delitos. Don Lope otorga sin embargo el perdón a su enemigo, a cambio de que conceda la mano de su hija a don Javier.

Baile

Efectivamente, concluida la obra, los asistentes a la misma y los propios actores participaban en un animado baile. Bien, no vamos a sugeriros semejante cosa, pero como regla del juego y alternativa al baile, todas las sesiones de juego de Lances han de concluir con un acto social en el que participen todos los jugadores. Puede ser una animosa y no muy

larga charla sobre la propia experiencia del juego o puede ser una dilatada noche de baile y flirteo en los lugares de moda, pero en todo caso es de naturaleza obligatoria, fiel reflejo de la estructura que Lances pretende emular.

El lenguaje del teatro en Lances

Varias son las particularidades del lenguaje propias del teatro que Lances adopta con naturalidad para convertirlas graciosamente en máximas del juego. Tómense como regla o como simple consejo, según sea la voluntad del Dramaturgo y el ánimo de los intérpretes, pero en todo caso, aquí van.

Verso

El teatro del Siglo de Oro utiliza fundamentalmente el verso como forma de expresión, utilizando la polimetría (es decir variedad en la medida de los versos) para lograr la mejor adecuación entre el contenido y el verso.

En Lances es regla del juego que los jugadores hablen en verso cuando lo hagan por boca de sus personajes, cada cual dentro de sus posibilidades. Ya que no es lo mismo escribir una obra teatral que improvisar unos versos durante el juego, se admitirán totalmente rimas asonantes, métricas libres y otras licencias. Aunque lo ideal sería no abusar de las rimas fáciles y de los versos libres, tampoco es objetivo del juego lograr una gran belleza métrica, sino simplemente emular el lenguaje poético de las obras teatrales en las que se inspire el juego y pasar un buen rato haciéndolo.

El uso del verso es posiblemente la parte del juego que más dificultades puede tener para algunos jugadores pero es también una de las más particulares. Aunque es perfectamente posible prescindir de ella para jugar, parte de





la singularidad del juego reside seguramente en ello, por lo que el esfuerzo merece sobradamente la pena. Además, como sucede en general con casi todo, la práctica mejora notablemente la soltura a la hora de emplear el verso durante las comedias de Lances.

Apartes

Es común en el teatro, como lo es en la vida misma, que en ocasiones tenga a bien un personaje dirigirse a otro de manera discreta y sutil, pretendiendo con sus maneras ser escuchado por éste, pero no por otros oídos indiscretos que pudieran estar presentes en este momento. Llamamos en el teatro **apartes** a estas ocasiones, que tienen la singularidad de que pese a lo discreto del comentario entre personajes, éste resulta bien audible para el atento público.

Ocurre en Lances siguiendo lo dicho que los personajes puede dirigirse entre sí utilizando estos apartes, cuando la historia y la ocasión así lo requieran. Para ello, bastará que el intérprete correspondiente enuncie a que personaje o personajes se dirige, añadiendo “en un aparte” y prosiga luego la interpretación de su personaje en el tono normal, de modo que resulte audible para todos los participantes en el juego. Claro está que aunque todos los intérpretes escuchen el aparte como corresponde a su condición de espectadores

de la comedia, aquellos en la piel de personajes ajenos a lo dicho en secretas voces deberán interpretar sus personajes como si nunca hubieran oído el contenido del aparte.

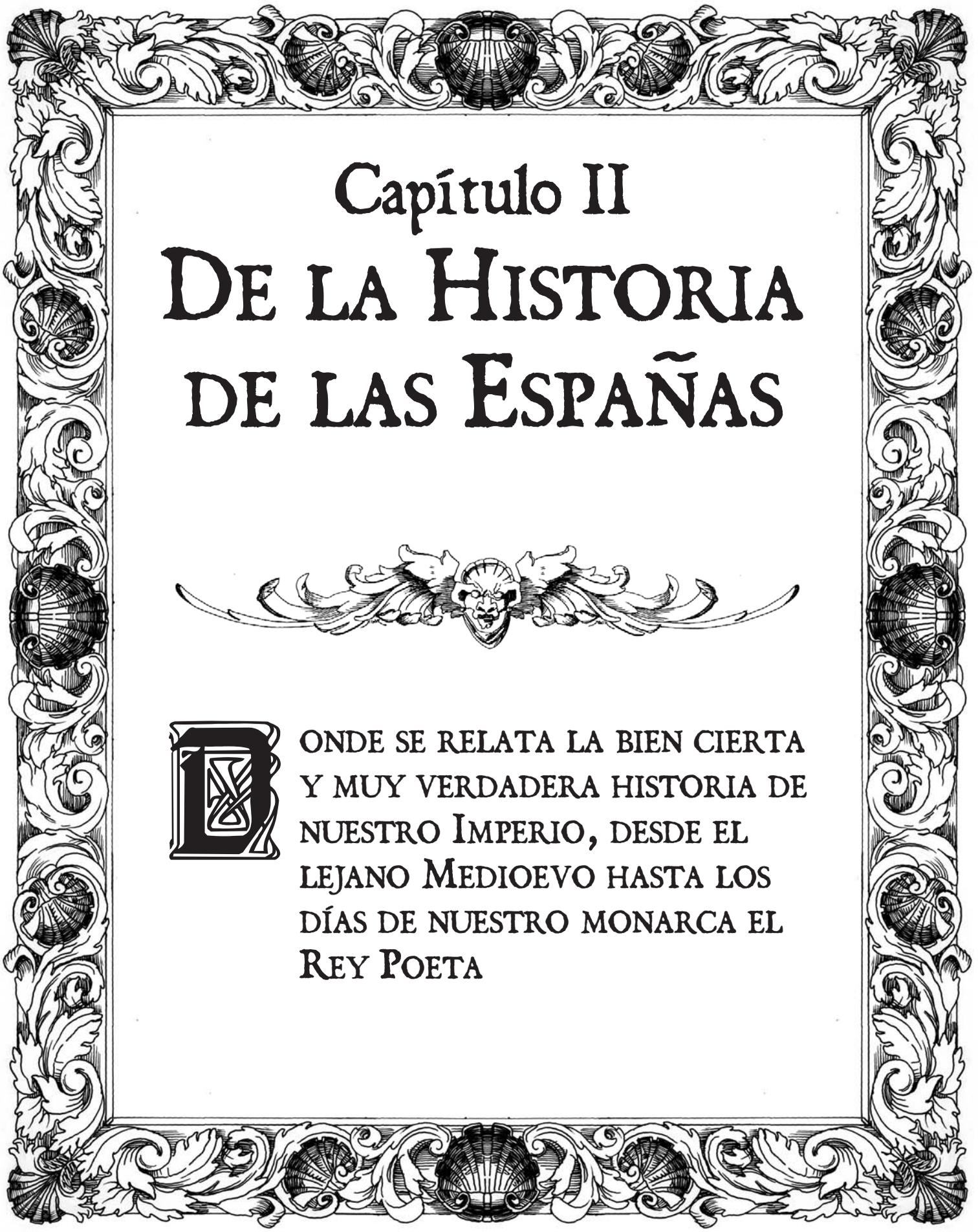
Al público

Otra particularidad del lenguaje teatral es la de que los personajes se dirijan en algunas ocasiones al público, para referir sus sentimientos, cavilaciones o expresar sus dudas. Igualmente, en Lances un intérprete puede anunciar que se dirige “al público” antes de realizar un comentario para reflejar que lo dicho queda fuera del alcance de los oídos de los personajes presentes, tratándose por contra de una reflexión más propia de su pensamiento que de la lengua hablada.

La función de estas locuciones al público es la de explicar cuando así se crea conveniente las motivaciones de un personaje, hacer patentes sus descubrimientos o, en general, compartir con los espectadores de la representación cualquier pensamiento del personaje que contribuya a la comprensión de la comedia y por tanto la enriquezca.

No faltan, cuando conviene al momento, los chascarrillos y comentarios maliciosos “al público”, destinados a crear humor mediante la burla de unos personajes hacia otros con comentarios que, claro está, no pueden ser oídos por éstos.





Capítulo II

DE LA HISTORIA DE LAS ESPAÑAS



ONDE SE RELATA LA BIEN CIERTA
Y MUY VERDADERA HISTORIA DE
NUESTRO IMPERIO, DESDE EL
LEJANO MEDIOEVO HASTA LOS
DÍAS DE NUESTRO MONARCA EL
REY POETA



Las Españas. Del medievo al Siglo de Oro

Este Imperio que veis, señor Ulrico, aunque sea en decadencia, y hoy más que nunca, no se construyó en un día, como bien puede imaginar su merced, y como posiblemente ya sepa, que años lleva aquí para que se lo hayan contado. Muchos años fueron necesarios para conseguir que España fuese lo que hoy sigue intentado ser, y mucho me temo que los esfuerzos sean vanos... No sé si tiene usted tiempo, o si quiera ganas de escuchar, pero la historia es apasionante si le es desconocida, por lo que podemos pasar un rato agradable, usted escuchando y yo hablando, que según dicen, no lo hago mal del todo.

Los Reyes Católicos y Carlos I

Hace ya algunos años, en el 1469 de Nuestro Señor, los muy católicos reyes, Isabel I de Castilla, y Fernando II de Aragón, contrajeron matrimonio. Se hizo esto mirando al futuro, sin duda, pues la unión de ambos reinos no se hizo total cuando el segundo Fernando heredó la corona del Reino de Aragón, en 1479. Tendrían que esperar los españoles de entonces al siguiente heredero, lo que como veréis, no fue sencillo...

Muchos fueron los objetivos que estos reyes persiguieron durante su reinado. En primer lugar, y en esto parece que no haya cambiado el tiempo, se buscó la anexión de nuevos territorios. Sin duda sabrá vuestra merced que el mayor éxito que se consiguió fue la toma de Granada, arrebatándole a los moros su última posición en España. No tuvo más remedio Boabdil el Chico que entregar las llaves de la ciudad en los primeros días de 1492. Pero la expansión fue más allá de la recuperación de lo que siempre debió ser

nuestro, y se llegó al reino de Nápoles, norte de África, las islas Canarias, y por supuesto, América. Que Isabel creyó en lo que decía ése al que muchos tachaban de loco de Cristóbal Colón, y así el Imperio Español empezó a forjarse más allá del mar.

Al mismo tiempo, estos Reyes Católicos, como luego los titularía el Papa Alejandro VI, pusieron en marcha la máquina burocrática. Con ellos nació nuestro sistema de Hacienda, la Santa Hermandad, la Chancillería de Granada, la administración local, y sobre todo... el Tribunal de la Santa Inquisición... del que mejor será que no hablemos demasiado, que los muros escuchan y el aire transporta las palabras más allá de donde nos puede convenir. Y no se quedaron ahí, que los nobles, acostumbrados como estaban a hacer lo que les viniera en gana, fueron sometidos al poder real de una manera que no conocían hasta entonces. Peor les fue a los judíos, que tuvieron que huir o convertirse de buena gana, si no querían convertirse pero a la fuerza, en un montón de cenizas. Y viéndolas venir, todos los moros que quedaban por el reino se convirtieron a la verdadera fe, aunque a buen seguro algún tozudo no lo hizo, e imagino que no le divirtió la situación...

Pero todo se acaba, y la vida de los reyes también. Y a fe mía que encontrar sustituto de estos no fue cosa fácil, ya que su hija natural, Juana, desvariaba más de lo admisible en un rey, e incluso en una reina. Así que tras algún tiempo más o menos complicado, el reino acabó en manos de su nieto, hijo de la Loca y de su marido Felipe, llamado el Hermoso. Y éste reinó, bajo el nombre de Carlos I de España, en un Imperio más que grande, enorme, ya que heredó el patrimonio de los Habsburgo, formado por vastos territorios, como los Países Bajos y la Borgoña, a los que unió los territorios de

Castilla, Aragón, Cerdeña, Sicilia, Nápoles, Navarra, Milanesado... Y no olvide usted que además desde comienzos de ese siglo XVI los españoles estaban sometiendo los territorios de América, donde se establecieron los virreinos de Nueva España y de Perú. Demasiado grande sin duda para mantener el Imperio de carácter cristiano que pretendía sin demasiados problemas.

Pero todo esto se consiguió a base de derramar sangre, y debió cansarse Carlos I de tanta guerra, pues en 1556 repartió sus territorios entre su hijo, Felipe, y su hermano, Fernando, para morir poco después recluido en el monasterio de Yuste.

Felipe II, el Imperio donde no se pone el sol

Con este nuestro Rey Prudente, el Imperio Español consiguió sus más gigantescas proporciones. No hay más que ver la lista de títulos que adornaban su nombre; rey de Castilla, de León, de Aragón, de las dos Sicilias, de Jerusalén, de Portugal, de Navarra, de Granada, de Toledo, de Valencia, de Galicia, de Mallorca, de Sevilla, de Cerdeña, de Córdoba, de Córcega, de Murcia, de Jaén, de los Algarbes, de Algecira, de Gibraltar, de las islas de Canaria, de las Indias, Islas y tierra firme del mar océano, Conde de Barcelona, Señor de Vizcaya y de Molina, Duque de Atenas y de Neopatria, Conde de Ruisellón y de Cerdeña, Marqués de Oristán y de Gociano, Archiduque de Austria, Duque de Borgoña, de Brabante, de Milán, Conde de Flandes y de Tirol... continuó la expansión por América y agregó a las posesiones de la corona las islas Filipinas... Verdaderamente un Imperio donde no se ponía el sol.

Dos obsesiones tuvo el segundo Felipe durante su reinado. En primer lugar, la defensa del

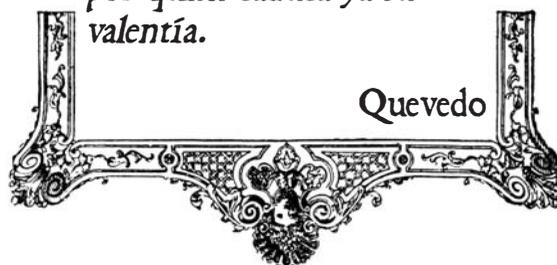


*Miré los muros de la patria
mía,*

*si un tiempo fuertes ya
desmoronados*

*de la carrera de la edad
cansados*

*por quien caduca ya su
valentía.*



Quevedo

cristianismo, de la verdadera fe, a lo largo y ancho de su Imperio. Por ello se enfrentó a los infieles Otomanos en Lepanto, y algún que otro escritor de cierto renombre sufrió los disgustos de la guerra, aun la ganada... También tuvimos los españoles nuestra parte de derrota, cuando la Grande y Felicísima Armada, pasó a llamarse, con mucha sorna por parte de los que así la llamaban, la Armada Invencible, que cayó derrotada por los protestantes de la Gran Bretaña. Y debieron ser los protestantes duros de pelar, porque los que por los Países Bajos habitaban, también llenaron de disgusto la cabeza del pobre Felipe II, que vio como perdía parte de los territorios. La segunda obsesión fue la defensa de su patrimonio, que tantas vidas había costado. Por ello entabló luchas con los franceses, a los que derrotó en San Quintín, cosa que celebró mandando construir el Monasterio de San Lorenzo del Escorial, pues en el día de este santo se produjo la vic-





toria. Para conseguir Portugal le bastó casarse con María Manuela.

El coste de estas luchas, como puede imaginarse, no era poco. Y el oro y la plata que venían de América, tras quedarse buena parte en manos de piratas o directamente acompañando a los peces en el mar, iba bien ligero a las manos de banqueros flamencos o alemanes, pues había que pagar los continuos préstamos. No hay más que recordar que durante este periodo de tiempo, España cayó en la bancarrota hasta tres veces.

Mas no crea su merced que sólo fuera de España tenía Felipe puesta la cabeza, que dentro de casa se cocían problemas tan graves como los que acabo de exponerle. El menor de estos no era desde luego su hijo, Don Carlos, que llevaba una vida no muy del gusto de su padre, y quizá no muy adecuada a la de un rey. Y es que tuvo suerte de ser quien era este Carlos, que cualquier otro hubiera pasado por el cepo y sufrido latigazos en más de una ocasión. Puede que estuviera Don Carlos algo desequilibrado, aunque no me extraña tal cosa, si uno de los remedios que le aplicaron alguna vez fue enterrarlo en el ataúd donde descansaba el cuerpo incorrupto de Fray Isidoro de Sevilla... más que curar, la experiencia puede acabar de enloquecer. Felipe II aceptaba los desvaríos de su hijo como penitencia por sus pecados, pero eso no le solucionaba el problema de su sucesión, y sus dudas tuvieron fin cuando le llegó el rumor de que el propio Don Carlos intrigaba contra él. Don Carlos acabó encerrado en una habitación de la que nunca salió. Y así fue como su hijo Felipe, acabó como rey de España tras la muerte de su padre en 1598, reinando con el nombre de Felipe III. Que si su padre hubiera sabido lo que le esperaba, a lo mejor hubiera dejado a Carlos más tranquilo...

Más casos de la leyenda negra de éste que fue nuestro Rey estuvieron relacionados con su hermano Juan, que provocó un buen número de intrigas palaciegas que se harían demasiado largas de contar, y en las que estaban involucrados personas y amores...

El declive del Imperio

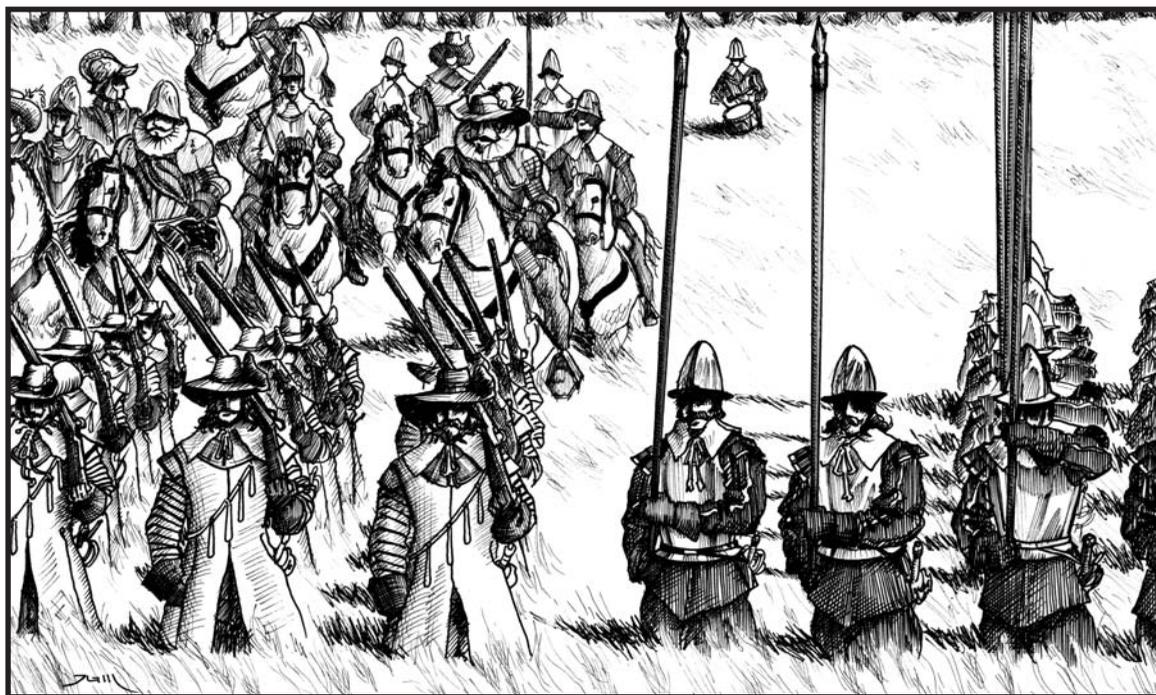
Bien se dice que lo que es demasiado grande, acaba rompiéndose. Y la verdad es que la cosa ya se veía venir. Que este siglo en el que estamos no nos está tratando demasiado bien. Y es que si Carlos no tenía demasiadas ganas de asumir responsabilidades, Felipe III directamente se las cedió al Duque de Lerma, que hizo y deshizo a su antojo hasta que le echaron la tierra encima. ¿Para que tomar preocupaciones, cuando uno puede pasarse la vida escuchando música y cazando? Poco bueno podemos recordar del tercer Felipe, salvo quizá que murió joven, aunque el que ahora tenemos no sea mucho mejor... Y es que fijese usted si desvariaba, que llegó a llevarse la Corte a Valladolid. Cuestión de dineros, claro... al igual que cuando cinco años después, en 1606, la volvió a traer a Madrid. También se le ocurrió la idea de expulsar a los moriscos, que no digo yo que sean buena gente, que infieles son al fin y al cabo, aunque no peores que más de uno que se hace llamar cristiano y de los viejos. Pero cuando marcharon, la realidad es que apenas quedó en España nadie que estuviese dispuesto a trabajar. Que todos son demasiado hijosdalgo, aunque no sea más que hijos de p... y trabajar les deshonor más que morir de hambre. Y en el resto del Imperio, más por necesidad que por buena idea, intentó la paz, que cada vez escaseaba más el dinero para aguantar las guerras. Y así el Imperio cada vez es más pequeño, como ya sabe usted. Sólo mostró un poco de fortaleza cuando, muerto el Duque de Lerma, le restó algo de poder a su hijo, el Duque de Uceda.

Resulta que finalmente la erisipela y unas malas fiebres se llevaron con Dios a Felipe III en 1621, dejándonos en manos de su hijo, Felipe IV, o más bien, en manos del Conde Duque de Olivares, ya que este nuevo Felipe tenía tan poca intención de gobernar como su padre. Por supuesto nadie lo dice, pero se rumorea que su comportamiento ha sido, las más de las veces, más propio de un picaruelo cualquiera que del dignísimo Rey de España, aunque entre pompa y boato de las celebraciones parezca que Felipe IV es el más digno de los hombres sobre la tierra. Y tampoco le culpo, que entre tener que aguantar con cara de palo en la corte, y revolcarse entre las sábanas de una Calderona cualquiera, no dudaría yo en quedarme con lo segundo.

A pesar de este talante despreocupado, en todos estos años de su reinado ha pretendido mantener la hegemonía del Imperio. Y ya sabemos lo que eso significa; guerras, guerras, y más guerras. Ya sea en Italia, ya sea en Alemania o en los territorios más al norte, o contra los ingleses... No creo que

acabase contento con el resultado, porque gracias a sus maniobras Portugal acabó por su lado, Cataluña casi, y hoy los españoles sabemos que Francia ocupa el lugar que nos pertenecía. Tampoco al Conde Duque le acabaron de ir bien las cosas, porque las derrotas frente a estos territorios revolucionarios le supusieron el descrédito y destierro, e incluso proceso inquisitorial. Quién se lo iba a decir al bueno de Olivares, que a buen seguro se sentía más rey que el mismísimo Felipe. Y es que éste, con sus músicas y sus danzas, sus fiestas y sus teatros, ya tenía bastante. Allá por 1645 acabó por fin el Conde Duque como pasto para los gusanos, y llegó el turno de su sobrino, don Luis de Haro. No tuvo por tanto que ver la sucesión de pérdidas de territorios en el extranjero, que seguro le importaban bastante menos a la nueva confidente del rey a la muerte de don Luis, Sor María Jesús de Agreda.

Más no creo que debemos regodearnos de las culpas del que acaba de morir. Que ya sabrán arriba lo que deben hacer con él, si lo han





llamado. Más bien recemos por lo que llega. Y es que éste que hoy se convierte en nuestro rey, Carlos II, ya lleva el sobrenombre de Hechizado, y francamente, eso no puede ser nada bueno. Ya se rumorea que no sirve ni para vestirse sólo... Ojalá me equivoque, pero mucho me temo que acabaremos echando de menos a Felipe IV el Poeta, y que desde este año del señor de 1665, España no puede ir sino a peor, y eso que parece imposible... Así que amigo viajero, ya sabe usted lo que ha sido de este imperio en los últimos años, y si quiere mi consejo, márchese ahora que puede, que lo que queda no ha de ser sino sufrimiento...

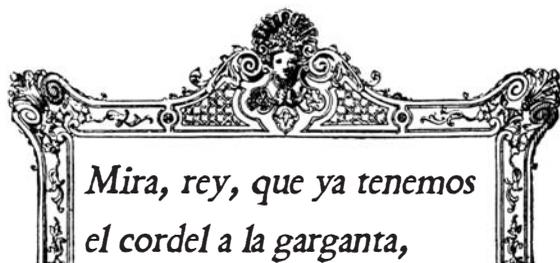
Madrid, Losas de Palacio, 1665

España y Felipe IV

Mi nombre para todo el mundo es Soplillo, aunque puede imaginarse vuesa merced que no se trata de mi verdadero nombre, aunque la verdad, eso poco importa. El porqué me llaman Soplillo quizá lo vea a simple vista, maese Ulrico. Soplillo soy desde que al buen amo Felipe le hizo gracia ese nombrecillo. Y claro, no era buena cosa tomárselo a mal y contrariarlo. Que con estas piernecillas con que la vida me obsequió, estas orejas desabrochadas y la altura de un perro, pocos trabajos podría conseguir aparte del de bufón que llevo siendo toda mi vida. Y no me mire usted con pena, que gracias a esta desgracia de cuerpo, en lugar de pasar hambre en la calle, paso las noches caliente y como todos los días. Y de vez en cuando, algún cotilla me paga unos vinos y una buena comida para que le cuente yo las intimidades de la Corte... Y como imagino que no ha pagado usted para escuchar mis penas sino para que yo le cuente chismes reales, debería empezar a hablar.

La vida cortesana es, en una palabra, aburrida. Todo es tan rígido, con tan poca varia-

ción, que bien pudiera ser que viendo un día, lo viera usted todo. Y esto sobre todo para el Rey, pues es el más vigilado y observado. Leí, porque sé leer, no sé dónde ahora mismo, una descripción de esto, que me pareció de lo más acertada. Decía algo como esto, y es que hablo de memoria: "Todas sus acciones y todas sus preocupaciones son siempre las mismas... Día por día, sabe lo que hará toda su vida... Tiene sus horas para la audiencia extranjera y del país, y para firmar cuanto concierne al despacho de sus asuntos y al empleo de su dinero, para oír misa y para tomar sus comidas... Usa de tanta gravedad, que anda y se conduce con el aire de una estatua animada...". Y es que



*Mira, rey, que ya tenemos
el cordel a la garganta,*

*y que la opresión no es
tanta,*

*que aun quejarnos
podemos;*

*Sabe Dios que más no
puede*

tu reino y fiel vasallo;

mira que es fuerza aliviallo

antes que otro rey lo

herede.



Quevedo a Felipe IV

realmente la etiqueta de la Casa Real es muy rigurosa, y tiene todo previsto. Figúrese usted que hasta el modo en que el Rey puede pasar a la alcoba de la Reina está observado en estas normas... Ser rey para tener que pedir permiso para acostarme con la mujer, eso es lo más estúpido que puedo imaginar.

Y el caso es que nuestro señor Felipe IV, que siempre se muestra tan sobrio y distante para con todos, no es en absoluto de esa forma. Bajo esa careta se esconde un corazón más que libre, libertino, realmente poco acorde con sus obligaciones. Sus tareas le aburren y le agobian. Claro que tal y como está el Imperio, ¿no le agobiaría a su merced? Es por esto que confió primero en el señor Gaspar de Guzmán, el Conde Duque de Olivares, para dirigir el reino, y cuando este cayó en desgracia, fue Luis de Haro quien dirigió el país. Y a estas alturas, nuestro Rey Poeta se envía correspondencia con una monja, como un galante cualquiera, que, cómo el mismo me ha contado, se llama Sor María Jesús, y le aconseja en sus problemas.

Veo que se asombra de que le diga que él mismo me lo ha contado. Bueno, soy yo quién más le hace reír, y alguna gratificación recibo por ello. Hasta sus mayores aventuras me cuenta, con mucho mejor humor que el que pueda usted imaginar. Contome un día cómo, estando hechizado por la Duquesa de Alburquerque, invitó al Duque a una partida de naipes para quitarlo de su casa. El buen Felipe se excusó durante la partida, y pidióle al Duque que le sustituyera, viendo así el camino hacia su amada claro y libre. Más el Duque de Alburquerque se olía desde hacía tiempo la cornamenta y se presentó en su casa, pillando a los amantes. Bien sabía que se trataba del Rey en persona, y bien sabía que para evitar escándalos, no pediría ayuda, porque tomó un buen garrote y molió a palos a Felipe, que tuvo que salir huyendo a galope

tendido, como un vulgar ladronzuelo. Ría, ría, que la historia lo merece, y bien que el propio Felipe se reía cuando me la contó. ¿Quiere su merced otra más? Pues resulta que estando nuevamente nuestro serio y grave Rey de España aliviándose con mujer distinta de la suya, entraron los alguaciles avisados de que en esa casa se practicaba el adulterio. Se escondió rápidamente tras unas cortinas, y comenzaron a registrar. Viendo el alguacil unos zapatos, le preguntó a la señora quién se escondía tras esas cortinas, a lo que respondió que se trataba de un retrato del mismísimo Rey... cuando el alguacil corrió las cortinas, y se encontró con el Rey en persona, bastante tuvo con no morir del susto, y sólo atinó a observar que el retrato era muy realista...

Y es que estas aventuras le resultaban a Felipe relativamente sencillas antes, cuando Doña Isabel de Borbón era su esposa, pues esta sabía ser discreta. Recuerdo de ella la poca simpatía que le tenía al Conde Duque, ya que éste no era en ocasiones más que el chivato del Rey y además, para que engañarnos, no veía con buenos ojos a las mujeres. Más complicado lo tuvo con su segunda esposa, Mariana de Austria, que se encontró con un rey acostumbrado a catar otras mujeres, con hijos repartidos por el reino, y con uno de ellos, Don Juan José de Austria, reconocido hijo de una actriz e importante persona. Con los dieciséis años que se casó, no lo llevaba muy bien.

No contribuían demasiado a mejorar las cosas, ni con esta esposa ni con la primera, todos los cortesanos que revolotean en torno suyo, ni las camareras de la reina. Que unos y otros tienen por misión, junto con todo criado y lacayo que por allí ande, el satisfacer el mínimo deseo de sus altezas reales. Pero como de esto se aburren, no paran de chismorrear con el uno y con el otro y así al





final todo se sabe dentro de la Corte y, en seguida, fuera de ella. Que el mentidero de las Losas de Palacio disfruta con los chismes reales más que con cualquier otra cosa.

Tienen estos cortesanos y cortesanas algunas costumbres de rico y hacen gala de ellas para darse importancia. Podría ver sin problemas a más de una dama masticando barro, y no por falta de comida, que de eso en la Corte hay, sino para mantener la palidez de sus rostros, que según dicen los expertos en esas cuestiones, son así más bellos. Y si han terminado de mascar el barro, pues pásanse a sorber nieve o cualquier refresco frío de limonada con vino o aloja, que también está muy de moda lo de beber muy frío y así los neveros han encontrado forma de saciar su hambre a base de saciar la sed de otros. Si le invitaran a un refresco, no dude en aceptar, porque seguro que entonces le enseñará a usted su acompañante su propia cámara de las maravillas, en la que podrá ver algún dedo podrido pero de singular valor como reliquia, algún botón supuestamente valioso, o cualquier otra cosa que le haya podido parecer curiosa a su dueño, que cada cual es muy libre de escoger las curiosidades que le plazcan.

Como puede imaginar, con este panorama, no es raro que el Rey, y la Reina dentro de lo posible, intenten entretenerse con mis gracias o las de cualquier otro, organicen danzas con los cortesanos, que gustan mucho de ellas, sobre todo de algunas realmente lindas como el turdión, la morisca, la gallarda, el contrapás, la pavana o el canario, por mencionar sólo algunas... ¿Y los cortesanos? Pues sacan la valentía que no muestran nunca y acaban alanceando toros en la explanada cerca del Alcázar o en los jardines del Retiro. Y desde luego, si se tercia, y se tercia muy a menudo, se organizan fiestas nocturnas en las que estos caballeros se disfrazan

con vestidos muy aparentes, ocultando su identidad y se lanzan al galope por las calles de la Villa portando antorchas, alguna de las cuales es portada por el mismísimo Felipe IV... quién por cierto, puede que ande buscándome de puro aburrimiento y no quisiera yo que me echara en falta. Y como ya he acabado de contarle mis chismes, aquí le dejo con Dios, maese Ulrico, que seguro que encuentra con quien seguir conversación. Yo por mi parte me vuelvo a casa. Hasta más ver, y no propague demasiado alto lo que le he referido, que los oídos escuchan donde uno menos se lo espera, y a veces pueden traer demasiados problemas...

Madrid, Figón de Lepre, 1662

Malviviendo en la España de Felipe IV

¿Dice que anda de viaje, don Ulrico, y que acaba de llegar a esta nuestra Villa de Madrid? Pues algo sé yo de viajes, que no ha mucho que terminé mi último, por varios puntos del continente, y sin duda en todos ellos encontré cosas, cuando menos, fascinantes, ya sea por su belleza o de puro repugnantes. Largo sería si tuviera que contarlo todo, por lo que me permitiréis que me limite a señalaros algunos detalles del lugar que sin duda ha llamado más mi atención. Realmente, no podía ser otra, pues si una ciudad es capital del mayor Imperio, fascinante ha de ser a la fuerza. Y ya que es aquí donde estamos, bien le vendrá saber lo que le pueda contar. Esta que es mi ciudad, la Villa y Corte de Madrid, reúne en su interior gran variedad de gentes, con un sentir de la vida que intentaré relatar a continuación. Pero que desgraciadamente no se corresponde con el modo de vida que llevamos. Perdóneme, pues creo que no me explico demasiado bien a sus oídos. Creo que lo



mejor será que empiece por orden, y le diga a su merced cómo se vive realmente en Madrid. Ya le contaré luego, si ha lugar y ganas, lo que se cuece en el corazón de sus habitantes.

La vagancia española

Al poco de llegar cualquiera puede darse cuenta de varias cosas que suceden en la Villa. Y una de las más sorprendentes es la escasa, casi nula, predisposición para trabajar de sus habitantes. Y no me refiero a trabajos relajados, que de esos hay más de uno y más de dos, como tantos covachuelistas que van asociados a la Corte. Me refiero a los trabajos de verdad y que cualquiera puede ver que son necesarios para que la comida no empiece a escasear. Cualquiera con una gota de sangre hidalga en sus venas preferirá pasar hambre a coger una herramienta con sus manos... Para desgracia de muchos, no tienen más remedio que ceder y acaban trabajando, algunos de ellos de sol a sol, ya sea verano o invierno, como los campesinos que trabajan los campos. Algo menos difícil pareceme la vida del artesano. Al menos, al asociarse en gremios se apoyan unos a otros, y tienen aprendices a su cargo, que poco o nada cobran. Estos aprendices pasan unos años como tales y se convierten en lo que llaman oficial, y si en este grado supera una prueba, fabricando una "obra maestra", el gremio le posibilita para que trabaje por su cuenta en su taller. Imagino que por razones de comodidad, y también de seguridad, que hay muy poca en este lugar, los artesanos de un gremio trabajan en talleres que coinciden todos en la misma calle.

Mas no sólo de artesanos se nutre la Villa. Podemos encontrar sin gastar mucho tiempo aguadores, mozos de cuerda, odrerros, carboneros, cereros, arrieros, caldereros, buhoneseros o incluso castradores de marranos, que





para hacerse notar soplan un silbato que anuncia su llegada, imagino que con el consiguiente temor por parte del marrano...

También abundan cómicos que viajan solos o en pequeños grupos y toda la burocracia que ya antes mencioné, a los que llaman covachuelistas, ya que se pasan el día encerrados en sus oficinas, entre papel y papel.

Pero sin duda, son los mendigos los que más abundan. Y habrá quién no lo llame trabajo, pero a fe mía que mantenerse abierta una llaga, día tras día, para así conseguir alguna moneda, más que trabajo, es tortura. Es este trabajo muy solicitado, no ya sólo el de mendigo o vagabundo, sino el que llaman, con más elegancia de la que merecen, oficio de pícaro. Que los hay de muchos tipos, pero que en general son tipejos sin escrúpulos, aprovechados y más listos que al que engañan. Los hay, como le digo, de todo tipo. Nobles arruinados, siervos que deben compensar sus escasos dineros o vagabundos que ya nacieron en la calle. Y los hay, de toda forma de proceder. Desde los inofensivos, a los rufianes violentos, pasando por los jaques, que son más valentones que otra cosa. En su gracioso lenguaje, de germanía le llaman, reciben nombres curiosos según su forma de ganarse el pan. Los capeadores roban capas, los devotos roban en iglesias, los sátiros roban ganado, los dacionos roban niños y, tras quebrarles huesos y desfigurarles el rostro, los venden a otros mendigos, los cortabolsas ya se lo imagina usted, los apóstoles, como San Pedro, abren puertas...

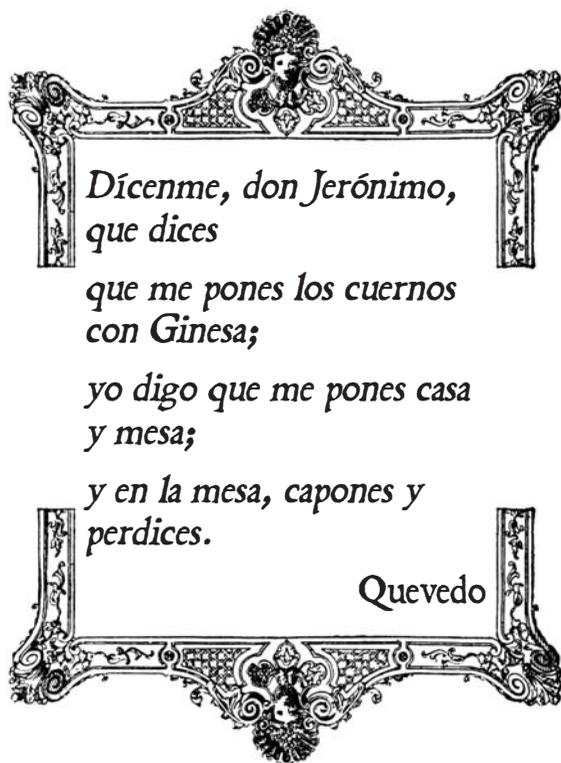
También los hay que no delinquen y a base de trabajos de baja estofa acaban sacando algún real. Los esportilleros le llevarán a su merced una carga ligera, que si es demasiado grande deberá llamar en su lugar al ganapán. Los hay caldereros, arrieros e incluso alguno que se gana la vida sujetando a las mulas de

otros. Son vagos, con pocas ganas de trabajar, pero la gente los mira bien. Sólo piensan en vivir hoy, que el mañana dicen que les queda demasiado lejos y toman su forma de vida con resignación.

No puedo olvidarme de la ingente cantidad de prostitutas, que procuran proporcionar un rato de alegría a cambio de unas monedas, algunas veces bastantes más de las que se merecen. Y por supuesto, no hay que olvidar un trabajo muy solicitado y lucrativo. Que el asesinato y la paliza están a la orden del día, y los llamados valentones y matasietes, muchas veces antiguos soldados, siempre están dispuestos a derramar sangre, preferiblemente de otro, para pagar cama, comida y bebida y si aún sobra, mujer.

Casa, comida y hambre

Mas normalmente no sobra, y el populacho en general, debe muy a su pesar contentarse con tener algún techo y poder comer con menos frecuencia de la que gustaría. Lo más normal es que el pobre disponga de una única sala, con unos jergones o camastros de paja para mal dormir y una chimenea para cocinar algún caldito. Todo esto en un corral de vecinos, con los que de mejor o peor manera, compartirá retrete y lavaderos y, en ocasiones, cocina. Más cómoda resulta la vida de los ricos, como no. Sus caserones de muros de piedra, de dos plantas, resultan algo más confortables. Hasta calefacción tienen, aprovechando el calor del hogar. Que no sé muy bien como será, pero malo no debe ser si a la cosa le llaman "gloria". Desde luego, también la solería de ladrillo es más cómoda que la tierra pisada en la que acaba revolcándose el poco pudiente. Incluso algunos se permiten el lujo de poner cristales en las ventanas, algo que la mayoría sustituye por papeles. Lo único en que acaban pareciéndose es en que ambos, ricos y pobres, acaban saliendo de la



*Dícenme, don Jerónimo,
que dices*

*que me pones los cuernos
con Ginesa;*

*yo digo que me pones casa
y mesa;*

*y en la mesa, capones y
perdices.*

Quevedo

casa para ir al retrete... y es que hay cosas para las que todos los hombres fuimos hechos iguales.

No es una de estas cosas el comer, aunque sin equivocarnos mucho, se puede decir que más que comer, la gente en España pasa hambre, y no por gusto. Los más toman gachas de trigo o cebada, sopas de verduras con pan y manteca, aunque sea rancia, y desayuno de migas. De cuando en cuando, puede que algún perro, gato o conejo acabe en la tripa del afortunado, pero esto es casi milagroso. Importantísimo es desde luego el vino, aunque lo más frecuente es lo que llaman agua-pié, que es más agua que vino. Los ricos sin embargo disfrutaban algo más y sienten predilección por la carne, ya que les distingue del pueblo menos pudiente, y desprecian las verduras y el queso, por vulgares. Y desde luego toman, siempre que pueden, el chocolate, esa bebida traída de América, de propiedades excitantes y que los vuelve locos. Siéntase

usted afortunado si una dama le invita a tomar el chocolate, porque no ocurre todos los días.

El plato popular por excelencia es, a pesar de todo lo dicho, la olla poderida o poderosa. La toman ricos y la toman pobres, aunque poco se parezcan las de unos y otros, pues lógicamente, la de los ricos es más gustosa y cuantiosa. Que ya lo decía Cervantes al hablar de su Quijote, que éste comía “una olla de algo más vaca que carnero...”. Se trata de un bati-burrillo de alubias con verduras y carne guisado, que recupera el cuerpo y en ocasiones hasta el espíritu. Aunque más de uno se asustaría si fuesen ciertos los rumores de que el plato no es sino un plato judío que preparaban del viernes al sábado... No le aconsejo yo decírselo a la cara a ningún hidalgo, si no quiere comprobar el calor de su sangre. Que no todos gozan de mi natural buen humor y se permite hablar de tales cosas, aunque sean chanzas.

A los mendigos se les ve sorber lo que llaman sopa boba. Mucha agua, a la que le añaden mendrugos de pan, algo de manteca, laurel y huesos para esconder el sabor a rancio, hortalizas y algo de vino. Difícil parece en verdad poder sustentarse así.

Higiene y salud

No es de extrañar que ante tamaña escasez, la gente enferme y se debilite con gran facilidad. Y esto en condiciones normales, que de cuando en cuando puede llegar la epidemia de peste, como la que ocurrió al final del siglo pasado y que mató a tanta gente en los cuatro años del 1598 al 1602. Que bien pareciera el último problema que le dejó el rey Felipe II a su hijo, Felipe III. Los médicos poco o nada saben de solucionar éste ni otros problemas. A lo más que llegan es a sangrar de diversas formas, para eliminar humores, arreglar, es un decir, huesos rotos y poco más.





Tampoco ayuda a la salud de los habitantes del reino la escasa higiene con la que viven. Y esto lo sé porque de los judíos algo he aprendido, aunque no lo diga muy alto, y una de estas cosas es que la limpieza no sólo no es mala, sino que es necesaria... Como ya le indiqué, no existe el cuarto de baño en las casas, y se deduce fácilmente que el acto del baño no es demasiado apreciado. Las calles son puro desperdicio y en ellas se encuentran montañas de basura de todo tipo, incluso animales muertos. Resulta de hecho sorprendente la habilidad con la que algunos sortean estos obstáculos y los desperdicios caídos desde las ventanas al grito de “*jagua va!*” con los que la gente se libera de la porquería de sus casas y la comparte con todos. Es costumbre también para la gente orinar en cualquier esquina. Algunos propietarios de casas sufren las continuas meadas y, para evitarlo, ponen en sus puertas cruces. Me contaron sin embargo la anécdota del sátiro Francisco de Quevedo, que a pesar de la cruz puesta en su lugar de meada habitual, siguió a lo suyo. Encontróse un día un cartel que indicaba “*Dónde hay cruces no se mea*”. A lo que ingeniosamente respondió, “*Dónde se mea, no se ponen cruces*”.

La importancia de aparentar

Algo le comenté ya sobre la importancia que dan los españoles a la apariencia. Ningún noble, o pretendido noble, que de estos hay muchos, quiere pasar por plebeyo, aunque haya muchos de dineros escasos y hambres ciertas. Y nada mejor para distinguirse a simple vista que una vestimenta adecuada a la calidad del sujeto.

Poco tiene que decir la vestimenta del pobre, que poco más que se cubre con lo justo para no ir desnudo y evitar el frío o el calor en la medida de lo posible. Colores adecuados para el campo y pasar desapercibido, que no están

hechas las sedas para pasear entre el trigo. Por las noches se quitan el calzón y la camisa les sirve para dormir. Como puede imaginar, es mucho más historiada la vestimenta del noble. Visten los hombres calzón hasta la rodilla y jubón, sombrero y capa, que puede ser muy útil en algún que otro lance en el que medie la filosa. Claro que si se esperan estas situaciones, mejor será guarecerse bajo un colete de cuero que evite la sangría en la medida de lo posible. No deben faltar unas buenas botas altas, que andar entre la inmundicia de las calles no es precisamente gustoso cuando se visten alpargatas o se va descalzo, como les ocurre a muchos. Y desde luego, debe adornarse el rostro con bigote y perilla, si se es hombre de verdad y no un imberbe jovenzuelo.

El bello sexo se dedica a complacerse a sí mismo, pues no tienen mucho más que hacer. Por ello se maquillan abundantemente, blanqueando la piel de su rostro, manos y escote, más que generoso, para luego pintarse las cejas y resaltar algunas zonas con colorate. También blanquean el pelo con lejía, que se deja en media melena y se adorna con gusto. Se encajan luego, y realmente la palabra es encajar, en vestidos muy ajustados con corsé y guardainfante para ahuecar la falda. Para sus delicados piecitos visten zapatos bordados delicadamente, que resaltan la belleza de tan sensual zona...

Por lo que os he dicho, parece claro que el español y la española se complacen en adornarse por fuera todo lo posible. Mas no son tan amigos de la higiene más profunda y a consecuencia de esto no huele demasiado bien el español ni la española, por más que se aplique todo tipo de perfumes, que, para que engañarnos, lo único que hacen es mezclarse con el mal olor y crear un tufo más repugnante si cabe.



Del amor cortés, y del no tan cortés

Estoy seguro de que, como hombre despierto que sois, no os he sorprendido demasiado, pues ya habíais notado aquello que os he relatado. Hasta este punto de mi relato, he procurado indicar, sobre todo, aquello que cualquiera puede percibir sin más que pasearse por las calles de la Villa y Corte o de cualquier otra ciudad. Basta tener unos ojos bien abiertos y una nariz con sus funciones y la porquería, el olor y demás nos dan una clara idea de lo que acabo de describiros. Pero no es menos interesante lo que os relataré a continuación, que versa del comportamiento real de los habitantes. Y ya que acabamos de hablar de la buena presencia que mantiene todo el que puede, que mejor que hablar de la segunda razón para ello, pues como decimos, la primera es la distinción social; el amor de las damas a los caballeros.

Un amor que no debe confundirse, y a buen seguro usted no lo hará, con el casamiento. Pues las más de las veces los “martirmonios” son convenidos entre los progenitores, sin pedir demasiada opinión a las víctimas. El padre de la novia deberá aportar la correspondiente dote y esto significa que si la situación no lo permite, la joven pasará a engrosar el número de religiosas sin vocación alguna. Es evidente entonces que la mayoría de los matrimonios no gozan precisamente del amor y, dado que el amor debe fluir, el número de bastardos es realmente preocupante, acabando demasiadas veces en las puertas del convento. Y es que es muy habitual el mantenimiento de una manceba, de la que normalmente la mujer, esposa, no siente celos, pues no deja de considerarla un segundo plato. Dichas mancebas las hay que las llaman amesadas y es que sólo sirven para unos meses y no de por vida.





A pesar de esto, los celos dentro de esta curiosa relación conyugal son muy habituales y la cantidad de duelos en las calles por esta razón provocan más muertes de las que pueda imaginar. Mas no piense que todos los maridos son celosos. Que también existe gusto por mostrar una soberana cornamenta y más de uno y más de dos incluso obligan a sus mujeres a amancebarse con otros, para así poder comer de lo que éste gaste en ella. Y aun así se prefiere normalmente a la casada que a la soltera, porque ésta puede buscar la ruina, con sus trucos y ardidés para acabar enredando al hombre y casarlo con ella, que de sólo pensarlo me horrorizo.

Sabe así su señoría entonces que esto del adulterio es moneda corriente, mas no piense que es la única moneda que se usa, que los hay que otros pecados usan, como el estupro, la necrofilia o el bestialismo. En los Avisos de Barrionuevo y Pellicer encontrará usted casos como los que yo he visto, de ayuntamiento con borrico o con lechón. Por no hablar del pecado nefando... Que más de un famoso resulta ser maricón, tal y como el Conde de Villamediana y el muy famoso Juan Rana. Los hay, según dicen, que hasta viven disfrazados toda su vida de mujer.

Pero lo que de verdad gusta en España es el galanteo, iniciado posiblemente en un paseo y cruce de coche de caballos. El galán cortejará con todo tipo de galanterías y regalos a la dama, que deberá corresponder si lo considera con pequeños detalles y regalos, prueba de su amor. Un pañuelo, un gesto, serán suficientes para que el galán dedique su vida a la búsqueda de su amor. Una vertiente especialmente excitante, aunque puede ser más que peligrosa, es galantear con monjas. El caballero rondará el convento hasta conseguir concertar una entrevista, aunque sea fugaz, con una novicia de su agrado. No es extraño en ocasiones escuchar acerca de fugas del

convento. Como os digo, es práctica peligrosa, porque al Santo Oficio no le hace demasiada gracia y ya sabemos como las gastan los discípulos de Torquemada... Por su parte, el buen Felipe IV intenta, sin demasiado éxito, moralizar un país con una falta total de moralidad y no es raro, pues él mismo no conoce demasiado bien el significado de la palabra...

Del honor y los duelos...

Precisamente estos escarceos amorosos son en múltiples ocasiones el origen de arrebatos y pependencias. Pependencias que invariablemente se resuelven de forma honrosa, es decir, con un duelo. No crea además que sólo soldados y malvivientes disfrutaban de estos duelos. Famosos escritores como Cervantes, Quevedo o los hermanos Calderón de la Barca han tenido sus momentos gloriosos... Y es que es tan fácil faltarle al honor a cualquier don nadie... Es éste del honor un concepto apasionante, a la par que difícil de explicar. Pues no se trata sólo del respeto debido, sino del alto concepto personal que debe tenerse del otro, y sabe Dios que más, que ni ellos mismo podrían decirlo. El hecho, fácilmente comprobable en las calles, es que hay que defender este honor ante los demás y sobre todas las cosas. Por lo que cualquier ofensa deberá ser compensada y satisfecha, con lo único que puede hacerlo: la sangre. Así sea la primera, conformándose el ofendido con un pinchazo, o la última, de modo que sólo la muerte del ofensor deje tranquila la conciencia del ofendido. Y es que, debido a que la vida de los hombres se tiene en poca estima y a las grandes probabilidades de acabar metido en un lance violento, resulta que la mayoría de los andantes se hacen acompañar de una amistosa ropera, la siempre útil daga guardamano o, por qué no, una pistola. Que bajo la capa disimulan bien, y se desenfundan prestas para el combate.



Las razones para que dos personas acaben jugándose sus vidas pueden ser realmente variopintas; mirar demasiado es signo claro de que se sospecha de uno y no mirar es a su vez signo de que se le ignora. Una mala palabra tiene difícil arreglo y dudar de la calidad de la persona, más difícil aún. Una sospecha de adulterio bien vale un duelo a muerte, que duda cabe. Pero si hemos de escoger a la afrenta reina, sería sin duda el dudar de la limpieza de sangre. Ningún hidalgo que se precie puede permitir tamaña ofensa y si puede deberá matar al ofensor. Si no puede, más vale morir luchando que vivir con la deshonra.

Una vez se ha producido la ofensa, se producen tres pasos. El desafío, en el que se niega públicamente la confianza del ofensor. El ripto, en el que el ofendido hace pública la ofensa, y clama venganza. Y el duelo, donde los implicados luchan para satisfacerse mutuamente. Es importante que sepa usted que estos duelos están prohibidos, tanto por el estado como por la Iglesia. Pero negarse a

participar equivale a deshonra, por lo que tal prohibición no tiene demasiado éxito. Mas no crea usted que siempre llega la sangre al río. Que más de una vez se finge el duelo, sin poner en peligro la vida de nadie, y todos marchan contentos y restablecidos en su honor. En otras ocasiones, sin embargo, el duelo se convierte en una emboscada en toda regla, en la que todo vale, y en la que la limpieza esperable en tan honorables personas no existe. El ejemplo más habitual de esto es la utilización de la espada apodada “mata amigos”, que es algo más larga de lo habitual. Aunque también lleva su castigo, pues al conocerse su utilización, su usuario será catalogado de matasiete, que no gozan precisamente de buena fama...

...Y sus consecuencias

Como puede su merced imaginar, señor Ulrico, tanto duelo por honor, deshonra, o simplemente borrachera, tiene como consecuencia que los alguaciles trabajen más de lo que ellos desearían. Como si la Justicia no





tuviera ya bastante con los abundantes pícaros y bandoleros que pueblan ciudades y caminos... Es constante el chorreo de robos y asesinatos, atentados y acciones llenas de violencia, no sólo entre la plebe, sino en el rango de los nobles. Y es que además para un caballero no se considera una deshonra el trabajo, por ejemplo, de bandolero, y hasta mujeres hay que comandan grupos que siembran el terror en los caminos. De hecho, es tal la abundancia de criminales y personas fuera de la ley que las cárceles están completamente abarrotadas. En Madrid, ya sea la cárcel Real, la de la Villa, o la temible cárcel Inquisitorial, no habrá de tener problemas en encontrar pronto amigos y enemigos, pues rebosantes las encuentra quién tiene que pasar algún tiempo a la sombra, aunque sea por pura prevención. Que esto de prevenir se da mucho y más de un desgraciado acaba con sus huesos en la cárcel hasta que puede salir comprobada su inocencia. Y en Sevilla, en su cárcel Real, de la Audiencia, de la Santa Hermandad y en la de la Inquisición, nos encontramos con un cuadro repetido.

Es por esto, que los funcionarios, desde el más bajo hasta el más noble, que se encargan de nuestro sistema judicial, agradecen sobremanera ser untados con algunos ducados, pues esto les da un pequeño empuje necesario para dejar las reclusiones un poco menos llenas. Por supuesto, los miembros del clero y de la nobleza son tratados con bastante más delicadeza, siendo el clero afectado sólo por la justicia eclesiástica. Recuérdese el caso del Duque de Lerma, que fue nombrado cardenal para evadirse de la justicia ordinaria. Más modestamente, puede su señoría utilizar la Iglesia para defenderse, que en ellas encuentra el "lugar de asilo", donde la justicia ordinaria no llega. Se dice, y con razón, que de hecho en algunas iglesias hay auténticas reuniones de jaques, jácaras que las llaman, y

tejen sus complicados planes para poder seguir viviendo de la ilegalidad.

Mas si no son estas vuestras circunstancias, no tendrá más remedio que sufrir el proceso que haya comenzado, bien por haber sido visto *in fraganti* realizando alguna tropelía, bien por que haya sido denunciado, con o sin razón. Lo primero que le ocurrirá será sufrir la prisión preventiva, como ya hemos hablado. Pasará después a la fase de interrogatorio, donde para la desgracia del implicado, podrá sufrir tortura, que como usted sabe a buen seguro, no acaba de ser buen método, ya que el dolor hace a veces confesar bastante más allá de lo que la realidad guarda. Y si es finalmente hallado culpable, se procederá a la ejecución de la pena. El destierro, que ha llevado a muchos hombres a enrolarse en el ejercito que va a América y a muchas mujeres al convento de clausura, donde pueden cumplir esta pena. Los azotes, muy adecuados para pequeños hurtos o cornudos complacientes, que ven como su mujer es paseada desnuda para la vergüenza propia y ajena. De ahí que se diga aquello de que además de cornudo, apaleado... Debe saber usted que el látigo no se utiliza en las penas a los nobles, pues es considerado, con razón, infamante. Pero mucho peor es sin duda ser enviado a apalear sardinas, como se conoce popularmente a la pena de galeras, que de pura dureza acaba por convertirse en una ejecución algo más lenta.

La pena máxima es sin embargo la ejecución y a pesar de ser la máxima podrá usted ver suficientes a poco que se quede entre nosotros un tiempo. Muy popular es el ahorcamiento, que a los nobles se les cambia por el degüello, para evitar la deshonra de cagarse encima. Los parricidas son entone-lados, los salteadores son asetados y los herejes y practicantes de pecado nefando son directamente purificados con el calor

de las llamas. Mas también los asesinos, ladrones, falsificadores... son ajusticiados con esta máxima pena. Que ya ha visto usted que el derramamiento de sangre no supone graves problemas.

Desde luego, no siempre son pillados los duelistas por la Justicia y pueden dirimir sus problemas tranquilamente. Mas hallarán su justo castigo al curarse las heridas si las hubiere. Que a más de un médico he visitado yo, que de haberlo sabido, me hubiera entregado al corchete para que me llevara preso... Y no me refiero sólo a los llamados ensalmadores, esa chusma de mucha palabrería y poco saber que dicen tener un don divino y que con cuatro latinajos y unos pases de manos dicen haberte aliviado... cuando lo único que alivian son las bolsas de los incautos. No, me refiero a los que llaman médicos, cirujanos, barberos, curanderos o como quiera llamarlos y que trabajan en los hospitales o por su cuenta. A cualquiera de ellos le oirá usted la misma retahíla mientras hace como que le cura. Que si los humores, que si los fluidos interiores y que si la armonía entre ellos. Palabrería para acabar clavándote la lanceta y sangrarte o aplicarte las asquerosas sanguijuelas para que veas como engordan a base de chuparte la sangre. Como mucho luego observarán la sangre, que nunca la verá usted de más colores distintos que ellos, que lo que para mí es simplemente roja sangre, para ellos puede tener mil nombres diferentes. O le pedirán que orine o haga de vientre y luego le echarán una ojeada al resultado. Linda misión, valga el cielo. Y como la vean con mal aspecto, no lo librarán de la lavativa ni el Santísimo, porque son estas inyecciones en el culo mano de santo según nuestros medicuchos. Pero cuando de verdad puede temblar es cuando tengan que repararle un hueso quebrado, porque suerte tendrá si se lo dejan entero y torcido, que a poco que se complique la cosa se lo amputan y le dejan

como al de Lepanto y pasando un dolor que no olvidará.

Y lo que debe evitar a toda costa es ir al hospital. Nunca, maese Ulrico, nunca vaya a uno de ellos, porque lo único que puede conseguir es acabar bajo tierra con una cruz encima. Si las calles de la Villa están pueracas, no están mucho mejor los suelos de los hospitales y acabará tendido en un jergón asqueroso, lleno de chinches o algo peor, aguantando los rezos de los curas o las monjas que le atenderán. Yo que he estado le puedo hablar de los peligros del baño, que tendrá que hacer con arena porque el agua caliente es peligrosísima, de cómo enjuagarse los dientes con su orina para fortalecerlos y de tantas otras supersticiones y absurdos con los que pretenden matarnos. Que a veces, y Dios me perdone, ganas me entran de que me tratara un perro infiel, ya sea moro, judío o protestante, porque de todos ellos puedo dar cuenta de que saben cosas de curar, pero de verdad. Mas si es aquí en Madrid donde resulta herido o enferma, tiene dos hospitales de los que huir. El primero es realmente un almacén de moribundos, el Hospital General de los Desamparados e Incurables. Figúrese, el nombre ya lo dice todo. Allí van a parar los que han recibido la llamada del cielo o del infierno, amontonados, desnudos y sin la más mínima esperanza. Cuentan, y yo me lo creo, que los médicos y cirujanos aprovechan estos moribundos para experimentar, sin que el Santo Oficio se entere, claro. El segundo es el Hospital la Latina, donde le sangrarán con gusto o le atiborrarán a purgantes y lavativas, aunque en cualquier caso es la mejor opción y aún tiene alguna posibilidad de salir con vida. Yo estuve y aquí me tiene...





La muy Católica España

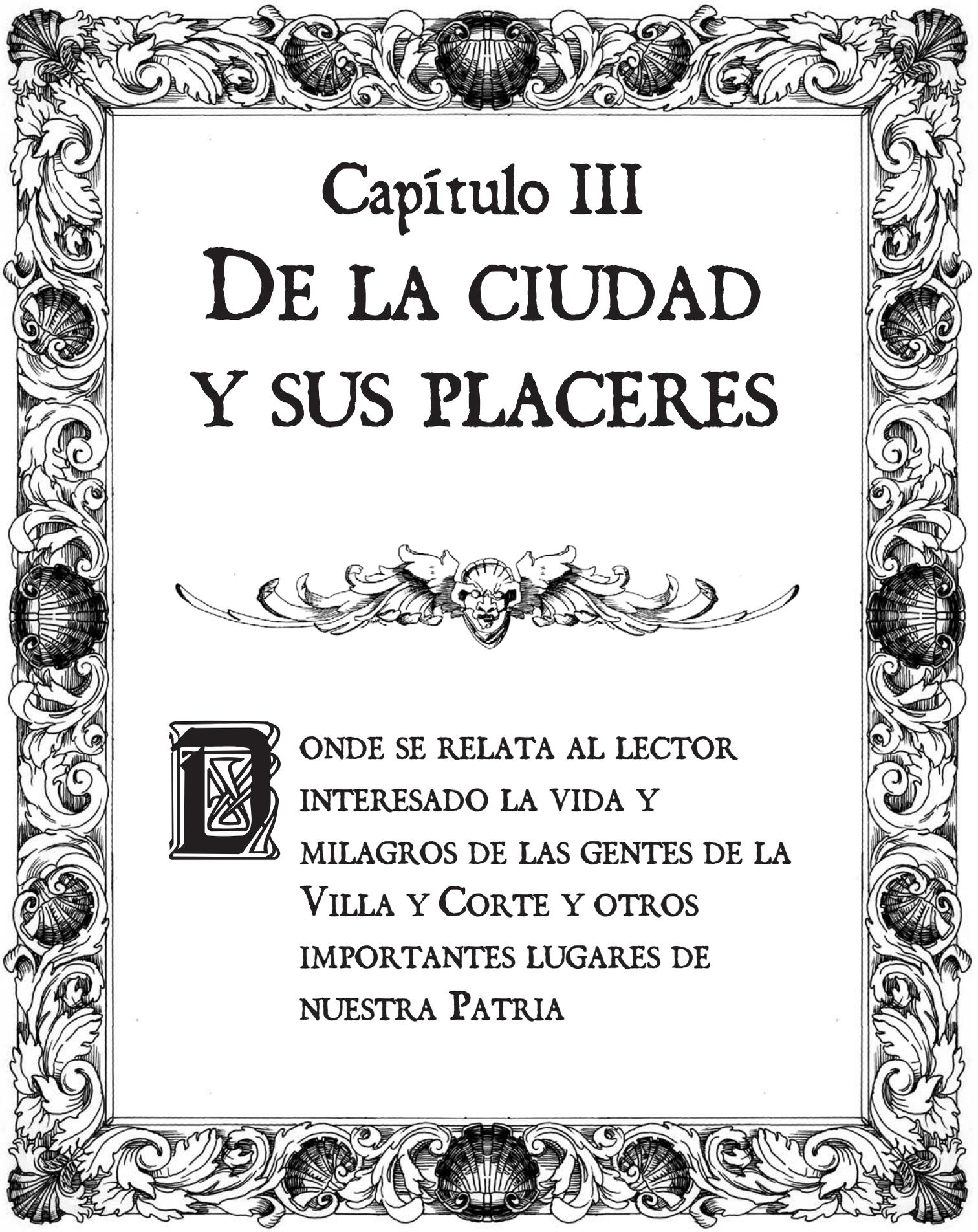
Adivino lo que está pensando, tras haberle contado estas historias de galanteos de monjas, duelos secretos y asesinatos por doquier, mancebas y cornamentas: ¿No es acaso España la punta de lanza de la Religión Católica? ¿No es este el país que tuvo a unos Reyes Católicos, y que en nombre de la verdadera religión hace la guerra desde hace siglos? No seré yo quien le niegue estas cuestiones y desde luego ningún español lo hará. Que como ya le he comentado, ser cristiano viejo no es un orgullo, si no una auténtica obligación. Y todo el mundo es más católico que el mismísimo Papa, ya sea Pablo V, Gregorio XV o Urbano VIII, que en poco tiempo hemos cambiado del primero al último. Mas a poco que piense usted, y esto no lo repetiré más, poca verdad puede haber en el alma de tanta gente cuando el efecto se produce por el miedo. Que una cosa es santiguarse y pisar la misa cada día si es menester y otra muy distinta es ser cristiano de verdad y seguir las enseñanzas que Dios nos dio.

Por esto verá que el español es en este asunto muy hipócrita, pues lleva una vida con todas las comodidades que puede, lo que suele ser bien poco, preocupándose no más que de

guardar su sacrosanta apariencia, gozando de todo lo que la Iglesia le permite... y de lo que no le permite, con simplemente no decírselo. Y es que no es cuestión de ir pagando por ahí lo que uno hace o deja de hacer, que los familiares de la Inquisición abundan como la porquería en las calles y el chivatazo rápido tiene un final casi seguro y muy poco agradable. Si en algún momento, ya sea para librarse de un seguro castigo o incluso para sentirse bien con su propio espíritu, el pecador tiene que soltar algunas monedas para salir del paso, lo hará tan contento y tan convencido de que Dios, en su justicia, le tiene preparado un rinconcito del paraíso para él solo.

Y sobre todo en el caso en que pinte muy feo, con peligro de muerte, la capacidad de arrepentimiento es sublime. Que hay que asegurarse que llegaremos a las puertas que guarda el Santo Pedro libres de pecado, no vaya a ser que nos las cierre en las narices. Es un hecho comprobado, y que no deja de tener su gracia, que un hombre que pretendía matar a su mujer por haberle hecho cornudo, se hizo acompañar del cura para que la confesara antes. Que no quería cargar él con la culpa de que su mujer se pudriera en el infierno por no estar convenientemente confesada...





Capítulo III

DE LA CIUDAD Y SUS PLACERES



DONDE SE RELATA AL LECTOR
INTERESADO LA VIDA Y
MILAGROS DE LAS GENTES DE LA
VILLA Y CORTE Y OTROS
IMPORTANTES LUGARES DE
NUESTRA PATRIA



La ciudad, centro de la vida

Puede que quiera su merced ahora conocer algo de las ciudades donde vivimos las gentes que hasta ahora he tratado de describirle a usted. Y no le faltaría razón en ello, que las ciudades a fin de cuentas son las gentes que las habitan y es necesario saber de ambas cosas para estar bien informado. Y como quiera que se hace tarde, y puede que quiera usted dormir un rato, intentaré ser breve, salvo que quiera usted alargar la charla.

Ciudades de España. Madrid y Sevilla

No sabría decirle si son las ciudades españolas grandes o chicas, pues necesariamente depende del punto de vista del que las vea. Si puedo decirle que sólo Madrid y Sevilla tienen más de cien miles de almas en su interior y que asombrosamente no merma este número a pesar de lo peligrosa que es la vida en ambas... Otras como Córdoba, Valladolid o Zaragoza están mucho más libres y no llegan a los cincuenta miles. Está más que claro que la Corte y el comercio con las Indias atraen a más de uno y dos, que creen que podrán resolver su hambre en estos lares.

Si ha paseado ya por esta nuestra ciudad, puede tener una idea de cómo son las demás, pues en algo se parecen. No faltará la Plaza Mayor, donde encontrará la Iglesia y los palacios y las casonas de aquellos para los que el dinero no es un problema. Es lugar de reunión y por tanto lugar donde las tiendas procuran situarse para así mejor vender su mercancía. De esta Plaza Mayor saldrán calles donde los diferentes gremios practican sus oficios, por lo que muchas de estas calles son llamadas, aunque no vea usted nombre alguno, según el gremio asentado. La calle

Alfareros, Aguadores, Sopladores... y tantas otras. Como es lógico, a partir de estas calles empieza una ramificación continua de pequeñas callejas, salpicadas de iglesias.

Precisamente estas iglesias le darán nombre a las calles o se nombrará a éstas por alguna peculiaridad que tengan, o por algún vecino más o menos ilustre que viva en ellas. Así puede encontrar la Calle del Carmen, la Calle Salsipuedes, que no es más que un callejón sin salida, o el Callejón Sucio, cuyo nombre bien podría servir para todas y cada una de las calles que tenemos.

Y es que esta nuestra Villa de Madrid, para que mentirnos, es sucia y es fea. Y no sólo lo digo yo, que otro viajante que pasó por aquí y con el que, al igual que con usted, me paré a tomar un vino, lo escribió en su diario de viaje para recitármelo. Y tan viva descripción me pareció de la realidad, que no se me olvida. Decía este viajero: "No está rodeada de murallas ni de fosos y las puertas no cierran el recinto; por añadidura las hay ruinosas. Madrid no tiene castillos que declaren una ostensible defensa, ni siquiera



tapias que no puedan ser destruidas a naranjazos... Las calles son largas, rectas y de bastante anchura, pero no las hay de peor piso en el mundo; por mucho cuidado que se tenga, el paso de los coches salpica de barro a los peatones”.

No la convierten en más bonita, aunque acaso mucho más interesante, las muy diferentes gentes que habitan la Villa. Y es que al amparo de la Corte ha venido gente de toda condición, incluidos antiguos soldados y muchos buscavidas. Imagino que se puede usted suponer el peligro que esto significa. Añádale el hecho de que por las noches no hay iluminación y comprenderá por qué las cuadrillas de alguaciles no son demasiado perfeccionistas en sus rondas nocturnas y por qué los duelos de los que ya hemos charlado tienen normalmente lugar a horas poco recomendables.

Algo parecido pasa en Sevilla, donde los lingotes de oro y plata que llegan de América atraen tanto, o más, a la chusma que la Corte de Madrid. Y es que esta ciudad es sin duda una de las plazas mercantiles más importantes de Europa, pues las flotas que salen de las Indias cargadas de productos, y que han sobrevivido al paso por el océano, descargan aquí, entrando por el Guadalquivir, todo lo que traen, pues Sevilla tiene el monopolio del comercio con las Indias. La Casa de la Contratación y la Casa de la Moneda vigilan que el Quinto Real llegue a donde debe, que a su Alteza no le gusta perder lo que es de su propiedad legal. Mas no creo yo que le lleguen efectivamente uno de cada cinco... que el contrabando y el soborno son tan populares como las mancebas y todo el que puede saca tajada. Del resto que llega, poco tiempo hay para verlo, que corre rápido a perderse en Génova, Ámsterdam o Londres, para pagar parte de las deudas.

Puede que Madrid y Sevilla rivalicen como ciudades importantes. Pero no se quedan tan solas a la hora de rivalizar como lugares de delincuencia. En la primera, la Puerta de Guadalajara, la Plaza de Herradores y los bodegones y burdeles de Santo Domingo y San Gil, son lugares seguros para perder la bolsa o algo más. En Sevilla, basta ir al barrio de Triana o al Patio de los Naranjos, en la Catedral, y sobre todo en el muy famoso Compás, para encontrar la chusma más repugnante que imaginéis. En Valencia el Barrio de la Olivera, en Córdoba la Plaza del Potro, en Segovia el Azoguejo, en Toledo las Vistillas, en Valladolid el Prado de la Magdalena o en Cádiz las Almadrabas de Zahara... Cualquiera de ellos servirán al propósito de encontrar gente ociosa y lista para cometer delito. Que aunque no se comporten como buenos cristianos, pueden ser muy útiles llegado el caso.

Olvidando las penas. Distracciones de la ciudad

No quiero que se lleve usted la impresión de que sólo hay delincuencia en este país. Que no es mal sitio éste para pasarlo bien, ya que debido al poco aprecio del pueblo a trabajar y a la buena colección de festividades que tenemos gracias a nuestro afán religioso, hemos debido idear muy variadas formas de pasar el rato.

Autos de Fe

En realidad, la primera y una de las más agradecidas por la gente, aunque más de uno se asusta, nos la han dado hecha. Y es que ni siquiera a los españoles se les hubiera ocurrido algo como los Autos de Fe. Sólo los elegidos de la Inquisición podrían haber pensado en semejante festejo, que si bien hace unos años era algo menos ostentoso, es en esta





época un auténtico espectáculo. La procesión de los condenados, ataviados con sus sambenitos y con los cartelones donde se escribe el pecado, o pecados, que durante los interrogatorios acaban confesándose más cosas que las que realmente se han hecho, es seguida por mucha gente. Aprovechan para lanzarles lo que pillan, ya sean piedras, huevos, al que le sobren, o comida podrida. Acompaña a la procesión el séquito inquisitorial, que hay que tener buen cuidado de no errar en el lanzamiento, pues darle a uno de estos en vez de al reo, puede llevarnos a mala situación... Una vez todos en el estrado que se tiene para la ocasión, se van recitando los pecados de cada culpable, incluso de los no presentes, que más de uno y más de dos no aguanta el proceso y acaban castigándole en efigie, es decir, a un muñecote que lo representa. Y vaya que le aplican las penas. Las hogueras, serruchos, hachas, todo está preparado para dar el mejor ejemplo y guiar al pueblo en la verdadera Fe. Mas no lo consigue, y al cabo de poco tiempo, volverá el Auto de Fe...

Chismes varios

Acaso le guste más pasearse por los diferentes mentideros con que cuenta la Villa, para poder enterarse de los más variados dimes y diretes, algunas veces hasta ciertos... y es que no es muy fiable lo que se pueda escuchar por allí, por interesante que le parezca. Si no tiene usted tiempo para acercarse a los mentideros, no se preocupe, porque las gacetas que luego se imprimen y corren de mano en mano le pondrán al día. Muy apreciada es "La Gazeta Ordinaria", o Los Avisos de Barrionuevo o los de Pellicer, donde se dan cuenta de las noticias ocurridas en los últimos días, llenando los ojos con su lectura de asesinatos y otras cuestiones importantes.

Son las plazas y los alrededores de diferentes iglesias los lugares escogidos por los cotillas

para su intercambio de ideas. Y tiene usted donde escoger. Cerca de la Iglesia de San Sebastián está el Mentidero de los Cómicos, donde se reúnen las gentes del teatro, que como usted podrá averiguar si es que no lo sabe ya, no acaban de complacerse los unos a los otros. Allí escuchará usted hablar de la última coplilla de Quevedo para ofender a Góngora o de la última obra de Lope y de tal y de cual compañía que actúa en éste o en otro corral... que son muchas las obras que se representan y hay que escuchar antes de poder decidirse. Otro lugar de chismes está en las cercanías del Alcázar y se le llama las Losas de Palacio, pues se reúnen allí los políticos y militares. Y es que la Corte también da mucho que hablar y más con este rey nuestro tan dado a los excesos fuera de su papel de monarca. Es sin duda un lugar interesante, pero por la gente que se mueve allí no diría yo que esté exento de peligro. Que una palabra mala en unos oídos peores puede tener consecuencias catastróficas. Y si con estos no ha tenido suficiente y necesita enterarse de algo más, puede dirigirse a la Iglesia de San Felipe, donde una mezcla de poetas, clérigos y soldados le pondrán al corriente de lo que no se haya enterado en los otros sitios.

Pasearse y lucirse

Sin duda estos mentideros son lugar adecuado para propagar las noticias de las que se entera uno en los paseos, si se es de suficiente categoría para disfrutar de estos, claro. Y es que el carruaje necesario para estar a la altura no se lo puede permitir cualquiera... y algunos se conforman con su silla de manos o un caballo más o menos pulgoso. Estos paseos vuelven locos a los adinerados, ya que pueden exhibirse a gusto, y encontrarse, por supuesto de pura casualidad, las damas con los caballeros, para así intercambiar algún saludo alegre y, como poco, picante. Fíjese



usted bien en ellos y acabará por observar como en más de una ocasión hay un rápido intercambio de personas de un coche a otro, para tratar temas más en profundidad... Aquí en la Villa hay varias zonas de interés para estos paseos, como el Paseo del Prado, los Jardines del Buen Retiro y la Huerta de Juan Fernández. Y es por esto que a esta afición al paseo llaman, muy elegantemente, “darse un verde”. En verano, para aliviar las calores del sol y de los encuentros fogosos, nada mejor que pasear a la vera del río Manzanares, disfrutando de las chucherías, dulces, frutas y agua fresca que ofrecen los vendedores ambulantes. Yo que soy modesto no frecuento estos paseos, pero deben ser lugares ideales para los lances de amor y seguro que también para duelos posteriores por un saludo mal dado o una salpicadura de barro inapropiada.

Fiestas en las calles

Muy distinta forma de entretenerse son las ferias, que sólo podrá ver en las principales

poblaciones, normalmente en días de festividad religiosa, más o menos una o dos veces al año. Imagino yo que empezaría la cosa con mucha religión de por medio, pero realmente hoy se trata de un comercio, que deja pequeño al mercado semanal que tenemos en cada pueblo o ciudad. Pero no creo que a eso le pueda uno llamar en verdad una fiesta, un día sin trabajo y dedicado al disfrute.

¿Qué le viene a la cabeza si le digo que puede usted disfrutar de fiestas como las Pascuas, las de los patronos de parroquias, con sus vísperas, las octavas y novenas, las procesiones y canonizaciones, la Semana Santa y el Corpus, las solemnidades de la Corte o las Carnestolendas, las Mayas, verbenas y romerías varias, la noche de San Juan, y por supuesto, los domingos, que es día del Señor? En todas encontrará oportunidad para el descanso y esparcimiento, pero si le tengo que confesar, mi favorita es Carnestolendas. Podrá escuchar estos días, antes de que llegue Doña Cuaresma, coplillas satíricas llenas de intención, y podrá ver gastar bromas pesa-





das, como el manteo, del que debe huir usted si pretenden hacérselo como le ocurría a Sancho en el divertido libro de Cervantes. En Carnestolendas todo vale, si respeta su merced a las gentes superiores. Los demás poco podrán reprocharle pues, a fin de cuentas, son Carnestolendas y no importa...

En la fiesta de las Mayas podrá disfrutar de la buena vista que proporcionan las jóvenes muchachas entre las que se elige la Reina de Mayo y para la que su séquito pide dinero de forma insistente. Tenga cuidado, pues varias mujeres a la vez pueden asaltarle y dejarle sin un real antes de notarlo. Y es que las mujeres siempre son un gasto, como ocurre igualmente en romerías como la del Trapillo o Santiago el Verde, donde se engalanan y meriendan bien a gusto a costa de la bolsa del galán, creyendo éste que algo sacará en claro... cuando lo único que saca es aligerarse de peso. Es la del Trapillo la romería del pueblo, el día veinticinco de Abril, y la excusa es la consagración a San Marcos. La nobleza prefiere la del primero de Mayo, visitan la ermita de San Felipe y Santiago, llamada Santiago el Verde. Aposentan sus reales en un lugar llamado El Sotillo y es reunión de mucho señorío, lo que no impide que en ésta, como en el Trapillo, acaben borrachos y a cuchilladas, como en cualquier reunión en este país.

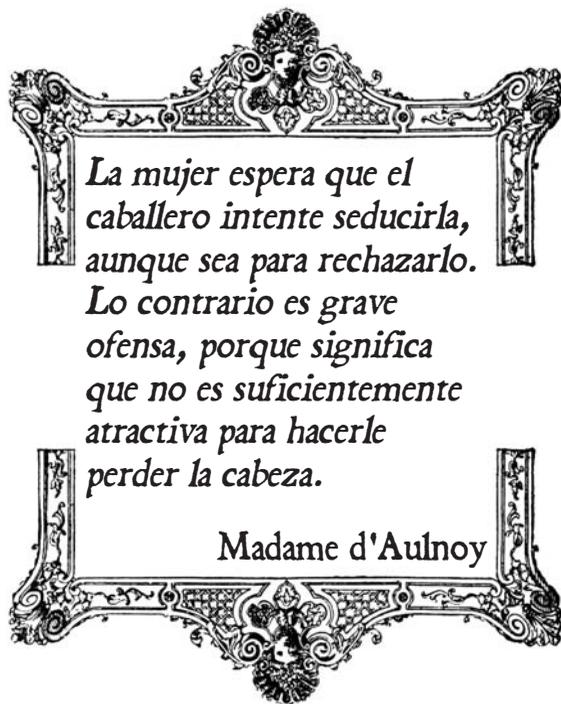
Y por si no quedó satisfecho aún, le referiré una última y muy concurrida fiesta, que se celebra en la noche de San Juan. Es ésta una fiesta nocturna que favorece realmente el escarceo amoroso, ya que la oscuridad ampara... y es tradición que las jóvenes que puedan, cambien de novio. Claro está que la oscuridad y jolgorio no propicia sólo el amor, sino que los amigos de lo ajeno disfrutan de lo lindo en estos días y noches, no sólo robando en las fiestas, sino encontrado vacías las casas.

Bailes y Danzas

Cosa común en estas fiestas, y en otras de más alto rango, es el baile. El pueblo es entusiasta de bailes rápidos y movidos, y en la educación de un buen caballero como vos, o de cualquier cortesano que quiera hacerse un hueco mínimo en la Corte, debe haber un hueco para la danza más exquisita. De hecho, nuestra familia real cuenta con sus propios Maestros de Danza, que les enseñan los pasos más elegantes y divertidos.

Suelen llamarse a los bailes populares, llenos de movimientos y de manejo de brazos, danzas de cascabel. Por el contrario, a las danzas cortesanas, llenas de finura y elegancia, muy señoriales ellas, con gran ceremonia, se les llama danzas de cuenta. Son muy aceptados en cualquier caso los acompañamientos cantados y a buen seguro que una vihuela o un arpa no desentonan en las de cuenta. Y no me podrá decir desde luego que no encuentra ninguna que le satisfaga. Si gusta de las danzas elegantes, no dude en aprender algunas de las favoritas de nuestro Rey Felipe, como la Española, la Alemana, el Pie de Gibao, el Turdión, la Pavana y, por supuesto, la Gallarda y el Rugero, que sin duda son las favoritas en la Corte. Si prefiere bailar libremente, sin preocuparse de rigideces de etiqueta, puede gustar de algunos bailes como el Guineo, la Capona, la Chacona, la Gambeta, la Carretería, la Pipironda, el Guiriguirigay, el Antón Colorado, el Zámalo o el No me los ame nadie... por no hablar de los bailes que, según dicen los más tiesos y resecos, atentan contra la honestidad, como la Zarabanda, el ¡Ay, ay, ay!, el Polvillo o el Escarramán. Y no digo yo que no atenten, pero lo cierto es que alegran el cuerpo y el corazón de muy buena manera.

Dicen algunos incluso que la Zarabanda, con su continuo movimiento de piernas, brazos y



La mujer espera que el caballero intente seducirla, aunque sea para rechazarlo.

Lo contrario es grave ofensa, porque significa que no es suficientemente atractiva para hacerle perder la cabeza.

Madame d'Aulnoy

castañuelas, con sus coplas picantes, fue creada por el mismísimo Luzbel. Si así fue le salió bien la jugada al maldito, porque aunque la Zarabanda no sea ya la más popular, lo es su hermana gemela, la Chacona, junto a la Capona.

Fiestas de caballeros

Otra fiesta donde el baile suele acompañar es en los juegos de cañas, que no son sino los hijos menores de los torneos de los que nos han llegado historias de antaño. Aunque sean realmente de origen moruno y de ahí que algunos de los participantes vistan ropajes de estos. Participan en este juego de cañas los caballeros luchando hombre a hombre, por parejas, o en cuadrillas, que no hacen sino representar una batalla, tras un simulacro de enfado. A continuación se embisten los unos a los otros, armados con cañas que al quebrarse provocan gran estruendo. No suele haber heridos, pues los componentes de las cuadrillas van convenientemente protegidos y no se lo toman demasiado en serio. Mas no

es raro tampoco que, como se dice, las cañas se vuelvan lanzas, y la lucha simulada pase a ser tan real como las cuchilladas que se asentan finalmente.

Resultan ser estos juegos de cañas una de las muchas diversiones favoritas del Rey. Y es que ya su nacimiento se celebró con un juego en el que participaron su padre, Felipe III, y el duque de Lerma. Y de hecho, él mismo participa a menudo y agasaja a algunos invitados con espectaculares juegos, como aquel que se celebró en verano del año 1623 en la Plaza Mayor de Madrid para obsequiar al Príncipe de Gales que vino a Madrid a concertar boda con la Infanta, boda que no llegó a celebrarse, siendo además una historia que, de rocambolesca, no la creería usted.

Cuando las cañas han desaparecido suele venir un baile o, mejor incluso, se suelta un toro. Y es que los bichos también participan en muchas fiestas, aunque no las gozan precisamente. Mire si no lo que ocurre en Carnestolendas, de las que antes hablé algo. Tiene usted el juego de gallos, con dos variantes. El gallo es enterrado hasta el cuello o el gallo es colgado de una cuerda boca abajo y hay que cortarle el pescuezo lanzándose a caballo hacia el bichejo, lo que no resulta nada fácil.

Si busca algo más tranquilo le aconsejo que practique el juego de pelota, ya sea a mano desnuda o con una pala. Es muy sencillo y entretenido, consistiendo en lanzar una pelota contra una pared y devolverla continuamente. Aunque también tiene su riesgo y si no que le pregunten a Baltasar Carlos, hijo de nuestro Felipe el cuarto, que de un sofoco jugando a la pelota cayó muerto. Más tranquilo, y de sofoco seguro que no muere, es el ajedrez, pero hay que ser listo para eso. Y si lo que busca es elegancia, nada mejor que la caza, el deporte favorito de la aristocracia. Sobre todo la caza practicada con estas pode-





rosas aves rapaces que obedecen de manera singular a su dueño, arte al que denominan cetrería. Los nobles gustan mucho de ésta, o bien cazando a caballo y armados con arcabuces dan buena cuenta de ciervos, venados, jabalíes u osos. La plebe, que para eso es plebe, deberá contentarse con piezas menores, que aún así posiblemente le ayuden a aliviar los estómagos, como conejos, palomas o perdices.

El juego de toros

Pero muy mal conversador de las costumbres sería yo si no le diese una buena explicación de la más espectacular de las fiestas españolas, celebrada en todas las ciudades importantes pero que es sin duda aquí, en la villa de Madrid, donde alcanza su plenitud. Los toros, el más grande espectáculo del mundo, reúne sin esfuerzo a cincuenta miles de almas en la Plaza Mayor, engalanada para la ocasión y repleta de gente de altura y calidad, que los grandes de España, embajadores y hasta la familia Real no se perderán un festejo si no es por causa realmente muy mayor.

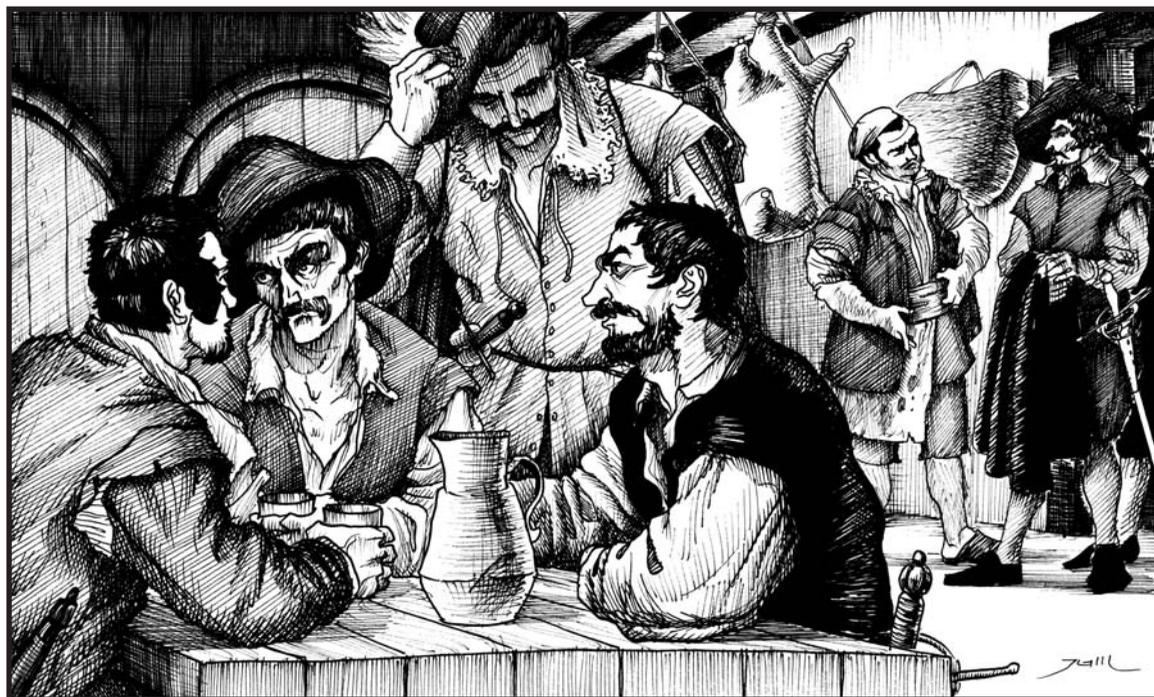
Comienza ya el espectáculo con el traslado y marcado de las reses, circunstancia que ya está llena de peligro y causa no pocas desgracias. Y es que ponerle una cinta en la cornamenta al toro no es tarea más que para muy valientes. Se prepara la Plaza Mayor cubriéndola de arena y, tras la llegada del Rey, este ordena que la apionen y la rieguen y, tras la señal de clarines, pífanos o trompetas, comienza la lidia.

Son en general los lidiadores caballeros que gustan de agradar a las damas, gente notable e incluso real, que armados con sus armas de lidia, salen a caballo para deleitar al público con el arte supremo de la lidia, que es el rejoneo. Consiste en atacar a caballo con un rejón y clavárselo al cornúpeto en la nuca, en variadas ocasiones, hasta matarlo. En ocasio-

nes se siente el caballero ofendido por el toro, ya sea porque éste hiera a su caballo, lo derribe o le quite la capa. Pasa entonces la cuestión a ofensa personal y el caballero debe arrinconar al toro junto a otros caballeros, sin sacar el arma hasta que el astado ataque. Si el toro huye, el caballero queda satisfecho. Si no, deberá matarlo con sus propias manos, ayudado eso sí, de muy útiles armas.

También se acostumbra a desjarretar el toro, cortándole los tendones de las patas, momento en que se produce la avalancha de la gente, que aprovecha la invalidez del toro para atacarlo hasta su muerte. Mas un toro acuchillado no está muerto desde el principio y más de uno y más de dos de los que se acercan acaban por experimentar el agudo dolor de un cuerno entrando en la carne, que sin duda duele más que los cuernos de la cabeza... Y otras suertes indianas son la de montar a los toros para torear a otro o los toros acuáticos o pasados por fuego. Mas sería raro que los viera usted, de infrecuentes que son.

Como le decía, suele ser causa principal de la actuación del caballero que haya alguna dama a la que quiera agradar, de ahí que se vean a menudo, si tiene usted la dicha de presenciar una de estas corridas de toros, demostraciones de valor rozando la insensatez. Que me parece bien ser valiente y caballero, pero mejor que nada vivo. Pero claro, si son las propias damas quienes solicitan las valentías, no es de extrañar que los toreros paseen por la arena sin si quiera prestar atención al toro. Por lo que no asombra que haya incidentes constantes y puedan morir dos o tres cientos de personas cada año. No es por fortuna el caso del muy admirado Conde de Cantillana, artista donde los haya. Ni el de nuestro buen Rey, que tan aficionado como es a todo lo que huelga a fiesta, goza de cuando en cuando de tomar un



arcabuz y poner fin a la vida de un toro, participando así de la fiesta.

No siempre se trata desde luego de corridas extraordinarias organizadas por la Casa Real. En ocasiones se organizan por el concejo, con motivo de las fiestas de San Isidro, de San Juan o de Santa Ana y actúan en ellas toreros de oficio, ya sean de banda, que han acordado el pago previo, o ventureros, que cobran según el éxito que tengan, se lanzan a probar suerte y normalmente acaban encontrándola. La mala suerte, claro.

Como puede imaginarse, todo el mundo, desde el más bajo al más alto, quiere asistir a los toros y no todos pueden hacerlo por invitación ni por derecho, lo que les obliga a entrar a la fuerza, con dinero o a cuchilladas. Ni siquiera los propietarios de los balcones que dan a la Plaza Mayor pueden verlo, pues ceden muy a su pesar estos balcones a gente con derecho. Las localidades se reparten por pura jerarquía. El Rey, con su familia, en la casa Panadería. También verá la Plaza Mayor llena de altos cargos de nuestra querida

Iglesia, aunque censure esta fiesta, que sus representantes gustan demasiado de la sangre como para perdérsela. Y en los estrados y hasta en los tejados, apelotonados, el pueblo que de una u otra manera haya conseguido una entrada. Y es que es una ocasión fantástica para agasajar a una dama, a las que los caballeros les costearán los gastos e invitarán a ricas meriendas, lo que ellas aprovecharán con su gracia de siempre. Imagínese que enganchen romería con toros... Y es que este festejo de los toros, a unos les cuesta la vida y a otros les cuesta la hacienda...

Los naipes

Mas son estos juegos y deportes para practicar de tarde en tarde y la verdad es que se aburre uno todos los días. Y nada mejor para espantar los moscones del aburrimiento que unos dados, la taba, o unos buenos naipes con los que pasar un rato con alguno de los cientos de juegos que se practican, llámense quínolas, parar, carteta o andaboba, capadillo, béciga o el muy famoso del hombre o





tresillo. Encontrará usted practicando la Ciencia de Vilhán lo mismo al fraile que al soldado, o al viajero casual, o hasta damas de buena cuna, aunque éstas no vayan a casas de juego, sino a “casas de conversación”, que es distinto nombre para la misma cosa. Cuentan de este tal Vilhán que era un hombre maldito y que realmente se trata de la encarnación del espíritu del demonio del naípe. Y es por su culpa que el vicio del juego no tiene fin. Pues los bienes de Vilhán, es decir, lo que haya ganado el victorioso de la partida, no pueden ser invertidos en otra cosa que no sea el juego, so pena de ganarse también una buena maldición...

El garito de juego lo regenta el garitero o coimero, que se le llama así porque cobra unas monedas, la coima o paila, por aquello del esfuerzo de preparar mesas, botijos y braseros cuando llega el frío. Son normalmente estos gariteros soldados estropeados, inválidos de guerra u oficiales sin recursos con buenas referencias, porque sólo a éstos les dan la oportuna licencia para poder abrir el garito. Que aunque no lo parezca, conviene guardar las formas y cumplir la ley, con barajas apropiadamente selladas y vendidas con licencia real, que las multas pueden caer cuando menos se esperan. Porque además sepa usted que no todos los juegos están permitidos, pues aquellos donde la sesera no entra, sino que sólo el azar decide, no pueden ser jugados. Comprenderá usted que tampoco es esa razón para dejar de jugarlos, y está así justificada la necesidad de que haya garitos ilegales, que se permiten a base de los sobornos necesarios.

Entre los jugadores los hay que ganan, es cierto, pero más son los que pierden, que he visto yo quien ha perdido toda su hacienda, y a fe mía que ha pagado, por aquello de salvar el cuello. Que está muy feo eso de no pagar las deudas. Además de los

jugadores están los mirones, que no van sino a pedir el barato al ganador, que les da unas monedas a cambio de nada, por mostrar generosidad, o porque directamente se lo hayan pedido, que no puede negarse entonces. Y los ganchos, que no juegan mas que para ayudar al fullero de turno, que en una partida amañada puede desplumar a un novato antes de que se dé cuenta a base de unas cuantas flores o fullerías. Y es que las trampas están muy mal vistas, pero aun así son frecuentes. Si juega usted en algún garito, no deje de fijarse en los naipes, que las más veces están marcados, y puede que pierda las monedas que tenía reservadas para un trago de buen o mal vino.

Bebidas y comidas

Porque no hay día que sea bueno si un trago de vino no tiene. Que la visita a la bodega es más importante que la visita a la iglesia, si me permite decirlo. A qué bodega ir depende de sus gustos y sobre todo de su bolsa. Que tendrá usted que escoger entre bodega de vino barato y anónimo o bodega de vino con nombre y apellidos, mucho más gustoso, pero más complicado de pagar. En éstas le aconsejo, por oídas, que yo de esos no he catado demasiado, el vino de Yepes o el de San Martín de Valdeiglesias, que pasa por ser el mejor de España. Y si es atrevido, pruebe el novedoso Pedro Ximénez, y luego me lo cuenta, que de ilusión e imaginación también disfruto yo... No se guíe por el olor para reconocer en que tipo de bodega se mete, que en ambas es el mismo, ya que en todo caso el olor del patio trasero que se usa como letrina ayuda a la peste del vino almacenado.

Si de curar el hambre se trata, también hay diversas opciones. Diríjase a uno de los muchos bodegones de la Villa, como el Bodegón de Maese Pedro, o el Figón de Lepre, donde puede cruzarse con el sátiro de

Quevedo. Cada cual tiene su especialidad, y puede degustar empanadas de carne con especias, buñuelos o el que llaman manjar blanco, hecho con pechugas de gallina, harina de arroz, azúcar y leche. Si quiere seguir con la degustación, puede seguir con manos de ternera, jigote de carnero, gallina en pepitoria o el mirrauste, que es un gustoso plato de carne especiada, con almendras, canela, limones y nueces. Y por supuesto, no se olvide cuando el hambre apriete de la olla podrida o, si tiene menos posibles, de unos callos o grosura, que también calman al estómago hambriento. En último caso, también puede acudir a alguno de los tenderetes ambulantes, aunque las malas lenguas dicen que le añaden tantas especias porque disimulan así el sabor y olor a podrido. Es más, hay incluso quien dice que estos tenderetes, y algún que otro bodegón, hacen sus sabrosas y populares empanadas con carne de ahogado. Quevedo ciertamente así lo piensa, de ahí la costumbre que tiene, según dicen algunos que lo conocen, de rezar un responso antes de empezar la comida... También es

conocido el truco de dar gato por liebre o cabrito, que una vez pasado por el fuego no se nota la diferencia.

Las mancebías

No sé si decirlo, porque no conozco aún su condición... pero entenderé, que como buen chismoso que me está escuchando, no es el más beato del mundo y sabe disfrutar de las mujeres igual que cualquier otro. Si el cortejo de damas no se le da bien o no tiene tiempo que gastar, que otra cosa quizá no, pero tiempo siempre piden, puede usted consolarse tranquilamente en una mancebía de las muchas que hay en la Villa, que a buen seguro alguna encuentra que le guste y pueda pagar. Puede usted tomar directamente manceba, o tomar una cortesana, como llaman a las que tienen más disimulo y categoría. Y si la busca para un rato, pues llámela por cualquiera de sus nombres, que son muchos: ramera, cantonera, buscota, golfa, rubiza, iza, gaya, marca, pelota, pencuria, moza de partido, niña del agarro...





Son estas mancebías lugares algo escandalosos, ya que el comercio de la carne se hace a viva voz y sin disimulo y las riñas no faltan para animar el ambiente. Y para que vaya informado, sepa que reciben tantos nombres como sus trabajadoras: berreaderos, cercos, dehesas, manflotas, piflas, vulgos, y muchos más. Es famosa en la Villa de Madrid la que verá usted en la plaza del Alamillo y para cortesanos y aristócratas la de las Soleras. Pero no piense que en otros lugares del Reino es diferente, que en cualquier otra ciudad encontrará lo mismo. Por ejemplo, en Sevilla, abundan en el famoso Compás, acompañadas de todo el gremio picaresco con el que tan bien se juntan.

No acaba de verlas con buenos ojos la Iglesia, y ni siquiera el Felipe que nos reina, aunque a buen seguro las ha visitado más de una y más de dos veces. Podrá encontrar allí mujeres a partir de doce años, que sean huérfanas, y que ya hayan perdido su virginidad. Debe ser curiosa la conversación que mantengan con el juez, pues éste debe convencerla de que se aleje de ese camino desdichado, con poco éxito en la mayoría de los casos. Le entregará el documento necesario para ejercer la profesión y a partir de ese momento llevará la media capa negra que las identifica cuando andan de servicio. Si va usted a buscar su compañía, se encontrará en la casa donde habitan al “padre”, con el que es mejor llevarse bien, porque es el responsable del lugar ante las autoridades y le aseguro que no querrá problemas. Menos cuidado debe gastar con la “tapadora”, que se dedica a avisar a las autoridades si alguna prostituta enferma, no vaya a ser que convierta el local en un tenderete de ladillas...

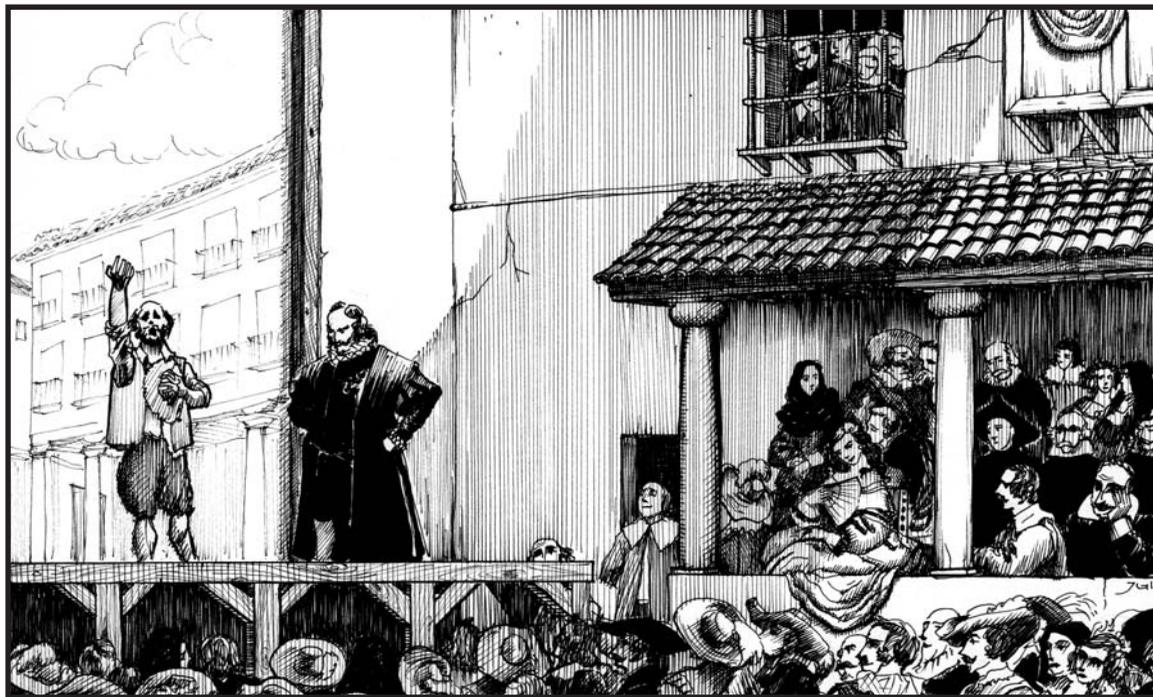
El teatro

¿No le parecen suficientes las diversiones que le propongo? ¿Acaso hieren su sensibili-

dad o le parecen demasiado rudas? No se preocupe, mi estimado contertulio, porque me queda por aconsejar a su merced la mayor y mejor de las diversiones españolas. Porque la vida es puro teatro, señor, y en ningún sitio más cierto es esto que en la Villa de Madrid. Nada levanta pasiones como las representaciones teatrales y fíjese usted que hasta unen en cierto modo al noble y al plebeyo, que comparten, si no sitio, al menos afición. Desde el mismísimo Rey Felipe IV hasta el más sencillo de los campesinos, le dirán que el teatro es muy gustoso.

Y es que no hay duda que desde que Bartolomé Torres Naharro introdujera sus magníficas novedades, adornando los maqui-lajes y alborotando al público con fantásticas batallas en sus representaciones, no hay día que no haya lleno en los corrales. Y no será por escasez de obras, que autores nacen por doquier, ya que no nos basta con Lope, Tirso, Alarcón, Rojas, Calderón... ni por falta de actores, que más de uno encuentra salida a su hambre de aquesta manera. Tampoco por falta de representaciones, que salvo en la Cuaresma, son prácticamente diarias. Ni siquiera por haber pocos corrales, que sólo en Madrid encuentra usted el de la Pacheca, que desde la llegada del Rey Poeta dan en llamar Corral del Príncipe, el de la Cruz, favorito de Lope y del cuarto Felipe, pues en él actúa María Calderón, la madre de su hijo, el de la Calle Sol, el de la Calle Lobo, el de Antón Martín, el de la Calle Toledo, y el de los Caños del Peral. Es simplemente, que el teatro nos llama...

A un hombre de su calidad, que seguro es mucha, le aconsejo que tome una localidad de asiento al fondo del patio o, si gusta de la compañía de los literatos, en algún banco de primera fila, donde suelen colocarse. O por qué no, un balcón con reservado, tras cuya celosía puede usted intimar con quien bien



quiera. Deberá hacerlo con premura, y buscando quien bien le quiera, porque las entradas para estos aposentos, más que caras, difíciles son de conseguir sin recomendación. En cualquier caso, no deje usted caerse por las localidades de a pie, que es ese sitio para los “mosqueteros”, los más ruidosos y faltos de elegancia, y que no dudarán en arrojar desperdicios y silbar y patear si no les gusta la obra... o si les han pagado por ello. Que en más de una ocasión se da la circunstancia de encontrar dos bandos, uno que aplaude y otro que silba, ambos con todo su empeño, proporcional al pago recibido por parte del autor, o del enemigo de éste. Póngase donde se ponga, no deje de mirar a la cazuela, que allí van las mujeres, en alto y frente al escenario, y es por tanto lugar para bien mirar, por las oportunidades que puede ofrecer...

Cuando vaya usted al teatro, vaya prevenido, que es buen sitio, como casi cualquier otro, para encontrar problemas... y es que a las gentes les afecta el tifus... que es como llamamos a la dolencia que afecta a todo el que

quiera pasar sin pagar y que, como poco, acaba provocando pendencia, empujones y desenvainar de cuchillos. Y esto no sólo por entrar, sino por coger el mejor sitio, ya sea para ver la obra, o para algún otro negocio. Es por esto, que a pesar de que la obra suele empezar en invierno a las dos de la tarde, y en verano a las cuatro, las puertas se abren al menos dos horas antes.

Sí, es cierto que comienza temprano el espectáculo, pero ya le he advertido que no es bueno esto de llegar tarde a casa por estas calles. Y lo primero es tomar de los vendedores algo de aloja, lima o tablillas para disfrutar del espectáculo, presidido por un Alcalde de Casa y Corte y que comienza, según los cánones establecidos para el orden teatral por el muy insigne Lope de Rueda, con la loa. Loa con la que realmente el autor pretende llamar la atención al público, y ganarse su favor, lo que es bien difícil. Sobre todo el de los mosqueteros, a los que les pide el ¡vitor! de aprobación y que estos no siempre le dan, tornándolo en sonoros silbos que pueden aca-





bar con el renombre de cualquiera. Y es por ello que encontrará más de una obra anunciada sin autor conocido, más allá de “un ingenio de esta Corte”... Y tampoco es fácil reclamar la atención del resto del público, que realmente lo de menos es la obra y el corral es en verdad un sitio de cacareo y coqueteo, de protestas y de peleas. Ni es raro que algunos hagan visitas poco apropiadas a actores y actrices justo antes de la obra, con intenciones más o menos oscuras, aunque bien claras...

Con suerte los actores habrán conseguido cierto favor y comenzará la representación, con el primer acto de la obra. Tras lo cual se dará paso a un entremés, que no es más que una pieza breve y cómica, para dar tiempo a los actores a prepararse para el segundo acto, pero que es sin duda la pieza que goza del mayor favor del público. Y es que al estar basadas en el amor, pero no en lo cortesano, sino el amor real y grosero, adúltero y pecaminoso, el éxito está casi asegurado, como bien sabe el maestro Quiñones de Benavente, hacedor de los más divertidos entremeses que puedan verse. Llegará así el segundo acto, y un segundo entremés o un baile, para llegar al tercer acto, donde se nos resuelve la situación planteada por el autor. Como fin de fiesta podrá disfrutar de una jácara, que viene a ser un entremés en habla de germanía, cuyos protagonistas son gente del mal vivir, o bien una mojiganga, donde podrá

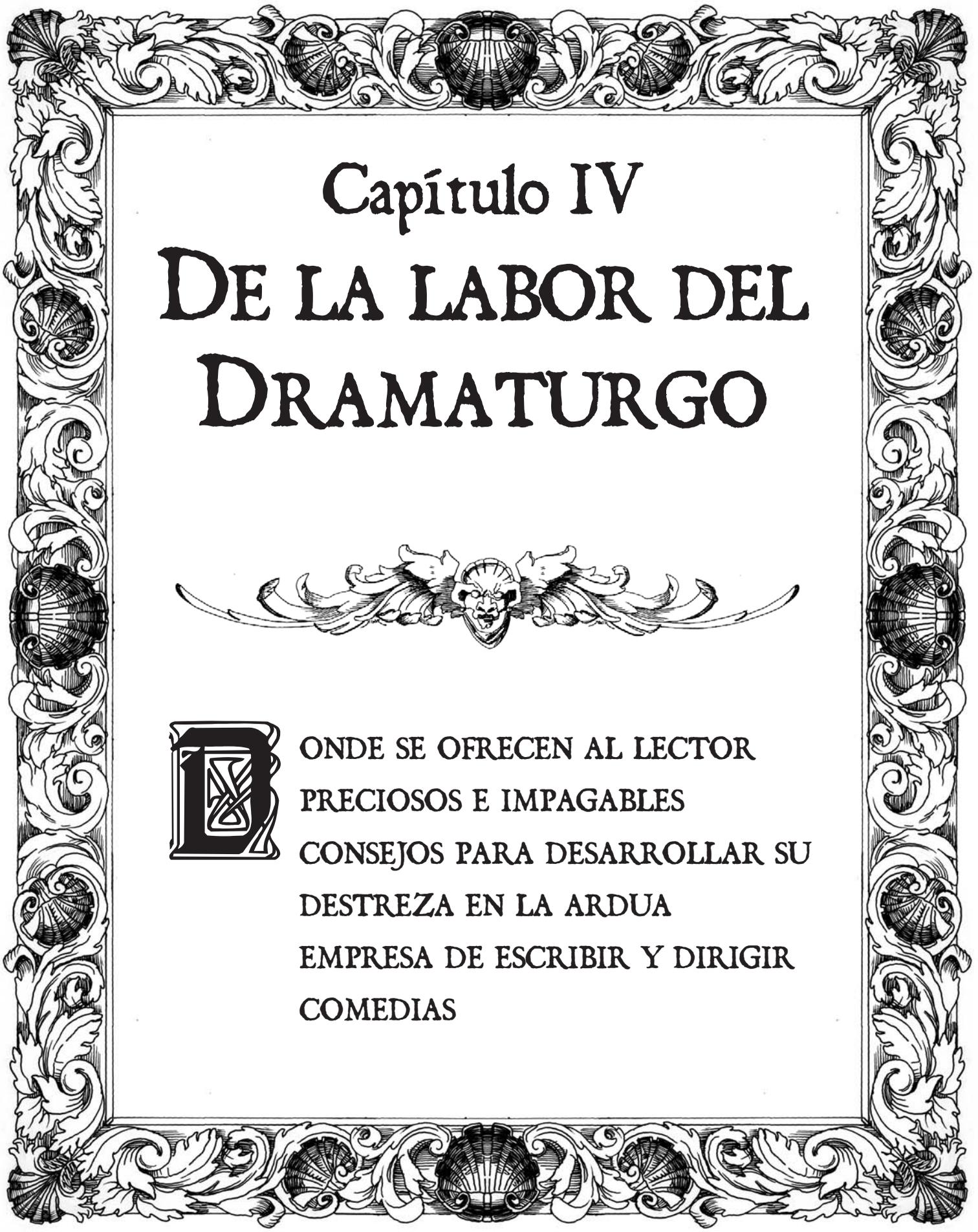
disfrutar de un baile de disfraces más o menos horrendos.

El éxito del espectáculo depende, como puede imaginar, de la imaginación del autor en gran medida, más no se debe despreciar el efecto que causan los actores. Se agrupan estos de diferente forma, desde el llamado bululú, que no es sino un individuo solitario que vaga de pueblo en pueblo limosneando a cambio de una loa, hasta la Compañía, que sólo actúa en ciudades y dispone de Patente Real, habiendo muy pocas de éstas, tan sólo unas doce en todo el Reino. Otras agrupaciones son los ñaques, gangarillas, cambaleos, garnachas, boxigangas y farándulas, que sólo se distinguen ya de una compañía en la Patente...

Y no haga caso de los comentarios que puedan hacer extranjeros, que tanto critican la simpleza de los corrales y la ausencia de decorados. Que un español no necesita más allá de su imaginación para pasar una tarde agradable.

A todo esto, me han dicho que se estrena hoy en el de la Pacheca la última obra de... Quizá quiera usted ir a verla, que la conversación ha sido larga y debe usted tener ganas de dejar de escuchar a un charlatán como yo. Además, mi gaznate empieza a secarse a pesar de los buenos vinos con los que su merced me ha regalado, y creo que debería echarme a descansar un rato. Fue un placer conocerle, noble señor. Quizá algún día nos veamos, aquí o en el cielo...





Capítulo IV

DE LA LABOR DEL DRAMATURGO



ONDE SE OFRECEN AL LECTOR
PRECIOSOS E IMPAGABLES
CONSEJOS PARA DESARROLLAR SU
DESTREZA EN LA ARDUA
EMPRESA DE ESCRIBIR Y DIRIGIR
COMEDIAS



Cuando acepté la encomienda que generosamente me hicieran los escritores de esta obra, nunca pensé la enjundia que tendría la labor aparentemente trivial de aconsejar a los Dramaturgos en ciernes y armarles de los pertrechos necesarios para desarrollar su labor de entretener a las gentes y mantener el brillo de las letras españolas que genios como los dos Lope o el insigne Calderón ya pulieron.

Y no sólo se trata de escribir mucho y de escribir bien sino que también tendrán los Dramaturgos de este sin par juego que actuar y juzgar como actúan sus personajes, que no serán de papel sino de carne, y no tendrán su texto escrito, sino que tendrán todos que improvisarlo, y he aquí el mayor de los problemas. Y el mayor de los placeres que es la improvisación cuando se hace bien, que lo bien hecho, bien parece.

Pero dejémonos de circunloquios y vayamos a lo que al ávido lector y aspirante a seguidor del Fénix de los Ingenios busca en mis palabras: las claves para crear una buena comedia, y no sólo eso sino una buena comedia que responda a los cánones que dejó fijados Lope y que los extranjeros se empeñan tanto en criticar como en imitar, haciendo ambas cosas tan mal como proteger la Verdadera Fe. Y es que parece que Teatro y Religión sólo pueden lucir en las Españas.

Escribiendo la comedia

Este suele ser el primer paso para acometer el trabajo de Dramaturgo, aunque si sois todavía novel en estas lides quizá preferirías probar con la comedia escrita por otro y ver cómo se desarrolla al cuidado de vuesa merced antes de pasar a hacer lo propio. Pero como para leer lo que otro ha escrito no es necesario consejo, paso a detallar el cómo escribir la comedia.

Título y sinopsis

Aunque pueda parecer de Perogrullo lo primero es imaginar qué historia se quiere contar, dándole un título provisional y resumiendo con un solo párrafo la historia a ser contada, es decir, su argumento. Sirve esto no sólo para anunciar en la loa y los carteles lo que podrán esperar de la obra los espectadores, sino también para ordenar las ideas del escritor y encauzar las aguas de la imaginación a un buen fin sin riesgo de anegarse en extravagancias.

El licenciado Manuel decide crear su propia comedia y decide intitularla así: "El Doncel del jubón verde". El argumento trata de Clara, una bella doncella ultrajada en Italia que, disfrazada de hombre, viaja a la Villa y Corte, a conseguir que el villano que la maltrató repare la ofensa o termine de matar su cuerpo, tras matar antes su honra.

El marco

Después de este resumen del argumento, el Dramaturgo deberá definir el marco tanto geográfico como histórico donde se desarrollará la trama. Si bien la mayoría de las comedias de capa y espada se desarrollarán en éste nuestro siglo, es también cierto que a veces para reflejar mejor los ideales del honor y la valentía nos vemos obligados a atrasarnos en el tiempo, por ejemplo al de sus Católicas Majestades, o a tiempos aún más remotos, en los que los caballeros andantes recuperaban nuestras tierras de las manos de la morisquería.

Sin embargo, a pesar de ser las épocas pretéritas habituales en nuestros corrales de comedia, aconsejamos que no se utilicen en este juego de roles, ya que la información que entre sus páginas se deslinda y las intenciones de sus autores son pensadas para este siglo, además de que por la bisoñez de aquellos que

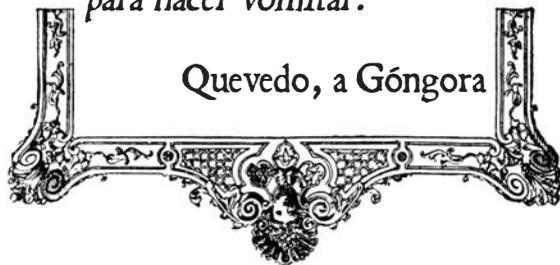
lean mis páginas en la esgrima de la pluma no sería recomendable tocar todavía los palos de la épica histórica, debiendo batirse y curtirse en las obras de capa y espada, natural entrenamiento del futuro creador de otras comedias de más profundas intenciones. Tampoco se recomienda por lo mismo aspirar a obras sacramentales, hasta ganarse un nombre, y recomendaríamos no hacer teatro cortesano no siendo necesario, ya que para llegar a ser aceptado en Corte, tendrá el autor que bregar antes en corrales.

No tenemos que limitarnos, sin embargo, al imperio de nuestro buen y católico monarca para situar la trama aunque en él no se ponga el sol, que no es cosa que todo lo ocurrido y por ocurrir suceda en él, que algunas cosas han por fuerza de pasar de noche. Otros reinos son buenos para situar tramas, que a la



*De vos dicen por ahí
Apolo y todo su bando
que sois poeta nefando
pues cantáis culos así.*

*Son tan sucias de mirar
las coplas que dais por
ricas,
que las dan en las boticas
para hacer vomitar.*



Quevedo, a Góngora

gente le gusta viajar con la imaginación ya que además de dineros se ahorran en tratos con gentes de baja estofa como venteros, arrieros y los propios habitantes de lejanas tierras.

Por supuesto, por lejana que sea la tierra o la época habrán de comportarse los personajes con las cualidades, vicios y costumbres de la actual, quizá con algún detalle colorista. Y es que no es nuestra comedia lugar para relatar la vida cotidiana de otros sino sólo la nuestra, y al fin y al cabo son todas las vidas humanas parecidas ya que al mismo Creador se la debemos.

Don Manuel no quiere complicarse para su primera obra y elige que aunque la historia de su comedia se refiriera a los territorios italianos, la acción se desarrollará en tierras de Albacete y en las calles de Madrid, bien conocidas por él de sus andanzas. La época será también la de ahora, por ahorrar dinero en simular vestiduras extrañas.

Temas

Si bien el Dramaturgo es libre de introducir los temas que desee, bien estará advertirle de los temas a los que el público está acostumbrado y que el resto de los ingenios de la Corte tienen a gala ofrecer en sus textos. Hay que indicar que la tragedia y la comedia van unidas en nuestro teatro y son fiel complemento uno de otro, como varón y hembra y que obra sin ambos elementos mezclados ofenderá al público por abuso de una emoción cuando tantas nuestro corazón alberga.

El principal de estos temas es el **honor** y la expresión femenina de esta cualidad: la **honra**. Ambas son, o han de ser, el motor de los personajes “serios”, ya que así lo quiere el público y así lo marca el buen criterio. El honor es una pasión que todo lo consume y es algo que a ninguna considera-





ción terrena se puede plegar porque, como escribió pluma más avezada que la mía: “el honor es patrimonio del alma y el alma sólo es de Dios”.

Junto al honor, otro de los temas es la **vengeza**, cualidad poco cristiana pero que sin embargo es presentada como aceptable y poco menos que inseparable del honor y de la honra y única forma de reparar éstos al ser zaheridos. También caminando junto al honor, va la **limpieza de sangre**, el hecho que honra e iguala a todos los españoles, independientemente de clase y oficio y que se convierte en una obsesión nacional, dentro y fuera de los corrales.

Como no ha de ser menos, otro tema de especial relevancia es el **Rey**, su importancia y su capacidad de impartir justicia, preponderando sobre todo y todos su poder pero también su ecuanimidad y buen hacer frente a los malos actos de otros poderosos.

Y no podía ser menos que el último tema sea la **Fe**, única y verdadera, y fiel cimiento donde se puede desarrollar el edificio de la gente recta y que muchas veces se enfrenta a la pasión.

Teniendo en cuenta mis avisos, Don Manuel ha incluido en su obra comedia y tragedia, además de utilizar como principal motor la honra de Clara y la venganza en caso de no ser satisfecha. La Fe no es necesaria ensalzarla pues en todas las cosas está.

El reparto

Tras esto, habrá de pensar en los personajes que normalmente deberán aparecer en los tres actos, aunque alguno de los intérpretes podría quizá dar vida a personajes distintos en los diferentes actos si así lo quisiera el Dramaturgo. Mas es ésta costumbre que está más para embozar los fallos de la trama que para reafirmar sus aciertos. Además nunca

hay que olvidar que son los intérpretes los que habrán de crear sus personajes aunque siempre según los papeles requeridos por la comedia, que si no todos querrían ser galán y ninguno criado gracioso y es menester que en la tierra haya reyes y vasallos aunque en el cielo cambiemos las tornas.

Don Manuel necesita cuatro personajes: Clara, la doncella travestida, su fiel aunque deslenguado criado Lorenzo, Antonio, el hijo del Marqués de Pinto, y su aya, la vieja y juiciosa María.

Teniendo en cuenta ya a los protagonistas, habrá que prever la aparición del reparto, en forma de personajes menos importantes para la trama y que el Dramaturgo deberá tener previstos tanto en su papel y talante en la obra como en sus atributos de juego.

Don Manuel prevé la aparición de dos personajes de reparto importantes: el juicioso Marqués de Pinto y Mariana, la fea y celosa futura esposa que tiene concertada Antonio. Otorga atributos a ambos, así como define su personalidad y participación en la trama. Como personajes más secundarios, define a Pedro “el Mellao”, un criado de Mariana que también hace las veces de su espía y matasiete si llegara al caso, y a Zafira, la bella y voluble criada mahometana de la misma doncella. También escribe los atributos para un grupo de personajes genéricos que cree puede llegar a necesitar: criados, marineros y un grupo de gentilhombres aunque de todo este gentío no necesita escribir personalidad ni historia, ya que sólo serán las estructuras para improvisar personajes si se diera el caso.

Los personajes típicos

Y ya que de reparto estamos conversando, verá el buen lector que en nuestro teatro los personajes son más arquetipos que tipos y



que su personalidad poco importa ya que está definida por el papel que desempeñan en la obra. Tendrá a bien por tanto el Dramaturgo, y así habrá de hacérselo ver a sus intérpretes, el ajustarse a alguno de estos personajes que añadiremos a continuación, si bien aclarando que no son todos los que puede haber aunque si los más importantes.

Galán: prototipo de caballero y depositario de las virtudes de la caballería.

Gracioso o criado: es la antítesis del galán y representa sus defectos y los de la sociedad. Se comporta con crudo pragmatismo.

Dama: pareja del galán que representa las virtudes y la hermosura.

Criada: confidente y cómplice de su señora y de similar comportamiento al criado.

Antagonista poderoso: el malvado de la obra que representa los abusos y desaires de los poderosos al pueblo llano.

Papel de barba: persona adulta y que suele ser el progenitor del galán o dama que representa el principio de autoridad, experiencia y moralidad.

El Rey: su papel hacer justicia por encima de todos y de todo. Si bien puede equivocarse o ser engañado, al final de la obra se arrepiente y rectifica.

El villano: versión rural e idealizada de cualquiera de los otros personajes. Una de sus características es ser limpio de sangre.

Aquí don Manuel sigue mis indicaciones al pie de la letra. Clara es la dama, aunque vestida de hombre, Antonio es el galán, que aunque ha cometido un desliz se arrepiente y actúa movido por el honor, ya que estaba comprometido antes de conocer a su amada Clara, sus respectivos criados hacen el papel de tales, el Marqués de Pinto es el personaje de barba y Mariana es el antago-





¿Qué es la vida? Un frenesí

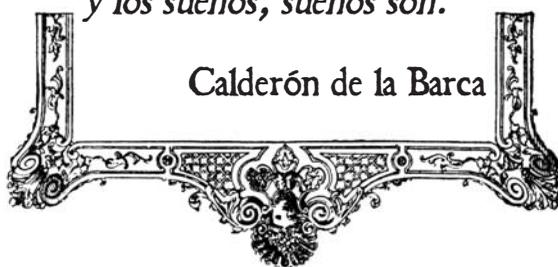
¿Qué es la vida? Una ilusión,

una sombra, una ficción,

y el mayor bien es pequeño:

que toda la vida es sueño,

y los sueños, sueños son.



Calderón de la Barca

nista poderoso, con lo novedoso de su condición de mujer.

La trama

Una vez establecidos los personajes, el Dramaturgo deberá desarrollar su trama, siempre teniendo en cuenta la limitación que le obliga a concretar su historia en torno a los personajes principales. En nuestro teatro no hay que olvidar que los conceptos clásicos han sido abolidos a favor de una mayor emotividad. Así la tradicional unidad de lugar, de acción y de tiempo se rompe y se pliega a las necesidades de la historia en vez de al revés.

Así, no será necesario que a cada acto le corresponda un solo escenario, sino que los personajes podrán moverse a su antojo por donde sus pasiones les lleven. Ni tampoco te has de ver ceñido por una sola trama sino que pueden convivir dos al tiempo, normalmente

la trama del galán y la doncella y la trama que desarrollaren sus graciosos acompañantes. Tampoco será necesario que las tramas se desarrollen en un solo día, sino que pueden pasar semanas entre primer y segundo acto y horas del segundo al tercero, dependiendo de las necesidades de la historia.

Don Javier, tomando el relevo de su esforzado amigo, escribe el argumento de la obra pues el primero se siente indispuerto por el trasiego de abundante vino. Acompaña la narración de abundantes descripciones de los personajes que podrán encontrar los protagonistas de la comedia, sin olvidar definir sus atributos según las reglas del juego y su propio sentido común, que es mucho. Decide que la trama principal será la de la lucha de la doncella por recuperar el honor pero que los criados tendrán la suya particular en la que intentan que el criado de Clara consiga el amor (o al menos los favores) de la bella esclava mahometana. El tiempo pasará rápido del primer acto al segundo y luego casi se detendrá del segundo al tercero.

Actos

Como no hace falta decir, las comedias están divididas desde Lope de Vega en tres actos que van parejos al desarrollo de las historias: planteamiento, nudo y desenlace, cuyos nombres lo dicen todo de su contenido.

Como tendrá a bien entender el joven aspirante a Dramaturgo, en el primer acto se expondrán la trama y los personajes principales al público, empezando muchas veces *in media res*, latinajo que quiere decir para los que no comprendan esta lengua, que la obra comienza en medio de la acción, con la pretensión de captar rápidamente la atención del público y evitar el aburrimiento y silbido o tomatazo de mosquetero, cosas que van unidas como la comunión y la hostia. Y para evitar esto mismo, el acto deberá acabar con

algún suceso interesante que mantenga la trama en la cabeza del público durante el entremés, no sea cosa que luego no recuerden quién era galán y quién criado.

En el segundo acto la historia se desarrollará utilizando los personajes y deshilvanando las tramas presentadas para acabar con un descubrimiento o suceso que altere grandemente la acción y acelere ésta a un inminente desenlace... al que mosqueteros y respetables tendrán que esperar para contemplar ya que hábilmente el Dramaturgo dejará para el siguiente acto y final, los hechos en que la trama se cierra y las venturas y desventuras de los personajes se acaban.

Los escenarios

Una vez escrita la obra, habrá que detallar los escenarios en que se desarrollará la trama. Normalmente, al menos habrá tres escenarios distintos, uno por acto, pero puede haber más y deberá ser pensada y escrita su descripción para referirla luego durante la comedia a los interesados. Por supuesto, al no ser ésta una obra al uso, la improvisación será obligatoria si los personajes deciden cambiar de aires, pero no debería ser buscado por el escritor que ya bastantes rumbos darán los personajes dejados a su suerte. Por último referir para los más habituados a escribir juegos de roles que a la práctica de nuestra comedia, que los accesorios como mapas de los lugares en que las historias acontecen no son necesarias e incluso pueden resultar molestas en Lances, ya que el escenario, más o menos vestido por explicaciones y por un telón pintado para hacer ver qué representa, debe ser suficiente para situar al público y los personajes en el lugar en que están, o mejor dicho, en el que se simula que están.

Don Manuel decide que sus escenarios principales serán cuatro: un puerto italiano, el barco que lleva a Clara a las costas españolas,

una posada en Albacete y la casa de su ultrajador, el hijo del Marqués de Pinto. Sin embargo, prepara la descripción de un callejón de Madrid y de las afueras de la posada, sitios ambos en que sospecha pueda desarrollarse alguna escena.

El entremés

Y si fuera poco con esta labor, muchas veces será el mismo escritor de la comedia el que tendrá que escribir un entremés para ella. Labor ésta quizá de menor calado, pero de igual o mayor dificultad pues contar una historia interesante en tiempo tan breve (no más de media hora), aún teniendo en cuenta que suele ser de humor burdo y sal gruesa, no es sencillo si se quiere contentar al tiempo paladar de mosquetería y gustos más elevados.

El entremés es una pequeña obrilla satírica, normalmente usando temas de actualidad o temas como la infidelidad, que siempre lo son. El Dramaturgo deberá entregar unos personajes a los intérpretes ya detallados con sus atributos y su historia, así como unas líneas que detallen la situación en que se hallan y que será el tema del entremés. No pequéis aquí de elaborar complicados personajes dignos de más altas comedias sino que intentad que encajen en perfiles ya conocidos: la dama infiel, el cura libidinoso, el criado gracioso o el hidalgo sin dineros.

Tras tener a los personajes sólo hay que introducirles en una situación complicada como la visita a la casa del cura libidinoso por parte de los demás personajes mientras éste esconde a su amante en un baúl o argumentos de similar complicación. Y es que cuanto peor lo pasen los personajes y más desventuras sufran, mayor será el disfrute del público y más carcajadas habrá entre la mosquetería.





Como me es difícil ejemplificar este apartado en concreto y como dicen que hay que predicar con el ejemplo y no con el verbo, añadiré al final de estas letras unos cuantos borradores de entremeses que escribí en mi juventud y que espero que a vuestras mercedes sirvan, si no como inspiración quizás para entretenimiento y solaz.

Tras la ardua tarea de escribir queda la no menos ardua de dirigir la comedia, y es que si hasta ahora el Dramaturgo sólo ha luchado consigo mismo y con el papel en blanco, tendrá ahora que luchar contra los personajes y contra los elementos, que bregarán para echar a pique la trama que con mimo ha botado.

Dirigiendo la Comedia

Libre de explicar la estructura de la comedia y las particularidades de loas, entremeses y demás zarandajas por haberse escrito ya en estas líneas con palabras más sabias que las mías, me limitaré a explicar que en este llamado juego de roles el Dramaturgo no tendrá sólo que ejercer como tal, sino que deberá hacer las veces de autor, de tramoyista, diseñando los escenarios y vestidos y, por último, también será comediante, interpretando los papeles que por escasez de intérpretes en su compañía o de doblas en su bolsa, hayan quedado huérfanos.

Tras la entrada de los asistentes al lugar donde se prestará la función, y tras resolver los posibles dimes y diretes por los mejores asientos, ya sea con cruce de palabras o de aceros, y colocados ya todos alrededor de la mesa, el Dramaturgo podrá dar comienzo a la comedia con la loa, de la forma que se ha descrito ya en las reglas de este juego de roles. Sólo señalar que deberá en esta parte el Dramaturgo hacer una breve introducción del argumento de la obra que debería tener

prevista de antemano y que no estará de más aprovechar para lisonjear a su vez al público por más que ya lo hayan hecho los intérpretes. Tras esto se pasará por fin al primer acto y comenzará de veras su trabajo.

Descripción

Al ser el Dramaturgo los cinco sentidos de los intérpretes, dejándoles a éstos el gobierno del sentido común, si de éste disponen, deberá describir todo lo que puedan percibir los personajes.

Aunque en otras disciplinas la descripción pueda integrarse dentro de la trama, al simular Lances las formas del teatro será más adecuado describir al principio de cada acto el escenario de forma sucinta pero efectiva y, si procede, las apariencias del reparto que vaya a aparecer. Por supuesto, al intervenir la improvisación de los personajes en la trama, es posible que se deban hacer nuevas descripciones a lo largo del acto, pero debe intentar supeditar esto a lo inesperado.

Tras la loa, Don Javier comienza a dirigir la comedia intitulada "El Doncel del jubón verde". Como quiera que el primer acto transcurre en un barco que lleva a los protagonistas a las costas de España, Don Javier lo comenta y añade: la mar está tranquila y comienza a anochecer, la mayoría del pasaje duerme salvo los protagonistas y algún marinero. El aire huele a mar y el balanceo de las olas acuna el bajel. Don Javier describe también brevemente los vestidos y apariencia física de los protagonistas.

Tramoya y escenificación

Si bien es la imaginación la que debe componer en la mente de público e intérpretes la imagen de lo que sucede, nunca está de más ayudar a ésta con algo más tangible. No son pocos los que utilizan un rico vestuario y un escenario profusamente decorado para obnu-



bilar a los espectadores las carencias de su libreto, pero también es cierto que esos mismos en una comedia ingeniosamente escrita la hacen más bella.

Como es Lances un juego en que casi todo o todo transcurre en la imaginación, la mayoría de las veces bastará con la descripción por medio de la palabra y los gestos de lo que se quiera añadir.

Sin embargo, una ayuda visual, auditiva, táctil e incluso olfativa y gustativa no puede sino añadir placer a los sentidos y credibilidad a la escena. Así que pequeños detalles como preparar una comida con delicias de la época como la olla podrida u otros platos más delicados antes de la Comedia o simplemente la introducción de un buen vino tinto encima de la mesa para que brinden interpretes al tiempo que brindan los interpretados puede suponer la diferencia entre una buena escena y una que perdure en la historia.

Como pequeños asistentes de la imaginación podemos sugerir el uso de *atrezzo* como papel simulando pergamino, letras imitando la caligrafía de esta época, armas de réplica, vestuario acorde a la trama o la simple iluminación de la mesa de juego con candelabros, aunque no se debe olvidar que deben ser aderezos a una buena historia y no un fin en sí mismo.

Otra de las herramientas con que cuenta el Dramaturgo para asombrar a su público es la tramoya, maquinaria simple para representar "efectos especiales" que añadan vistosidad y espectacularidad a la obra. No en vano, trajo nuestro buen rey Felipe IV a uno de los mejores ingenieros teatrales de Europa, Cosme Loti, a la Villa y Corte como tramo-yista principal de las Comedias de palacio llegándose a celebrar bellas naumaquias en el lago del Buen Retiro con pequeñas galeras enfrentándose con sus cañones. Bien es ver-





dad que en los corrales eran más austeros y la tramoya quedaba en una soga para elevar a los personajes que por azares de la historia volaban o en un decorado pintado, cuando no bastaba que un personaje dijera “estamos ya en la habitación” para que la gente lo supiera.

Como hicieron otros, puede hoy en día el Dramaturgo aprovechar la tecnología para sus fines artísticos y hacer su propia tramoya. Una buena música de fondo, a ser posible conjuntada con la época y con la intensidad de la acción puede servir de ayuda a los intérpretes, un petardo para usar cuando alguien dispara o el uso de grabaciones de efectos sonoros puede ampliar el efecto dramático de la acción. Luces de colores adecuados o incluso apagar la luz cuando en la escena se apaga sirven también para reducir la diferenciación entre realidad y comedia.

Don Javier quiere sorprender a sus intérpretes así que enciende un reproductor de sonidos que imita el viento y el crujir de maderas de un viejo velero navegando. Otra de sus ocurrencias es colocar una botella de vino y copas cuando los personajes llegan a una taberna, amén de una animada música de fondo, saca también unos dados cuando unos jaques proponen a un personaje echar una partidilla. Como colofón, su historia acaba con el protagonista envenenado. Como no es cuestión de hacerlo de veras, coloca en el vino que le da al intérprete un poco de guindilla y cuando escupe el contenido le explica que su personaje cae al suelo como fulminado.

Interpretación

Como entre gente de comedia estamos, no debemos olvidar lo más importante: la interpretación de los personajes, sean protagonistas o no. Aquí sólo pretendo aconsejar al Dramaturgo ya que está fuera de mis posibilidades aconsejar a los comediantes y aunque

no lo estuviera, son éstos gente que no pueden seguir las letras más allá de las que leen en sus libretos cuando no han de memorizarlas de viva voz por su escasa instrucción.

Hay que recordar al Dramaturgo que deberá interpretar a los personajes que no cuenten con intérprete propio, y que deberá hacerlo con la misma afectación y buen desempeño como le gustaría que hiciera su contraparte e incluso más. Si el buen general da ejemplo a sus hombres poniéndose delante de ellos en la batalla y guiándoles con los actos y no con las palabras, el buen Dramaturgo deberá ejemplificar cómo se interpreta en este juego, hablando por supuesto en verso, en la medida que pueda, e introduciéndose en la piel del personaje y actuando como este actuaría.

No son vanos la interpretación de afectados acentos extranjeros o fingir tartamudeos o hablares más graves o agudos dependiendo del personaje, ni gritar cuando se grita en la comedia, ni sisear cuando se sisea, entendiéndolo siempre que si el intérprete o el Dramaturgo grita o llora lo hace su personaje.

Tampoco podemos ignorar que los gestos y las expresiones faciales dicen tanto como las palabras y a veces más, una expresión humilde para imitar a un buen sacerdote, una mirada torva al fingirse matasiete, un coger la mano de un intérprete y besarla o un echarse la mano a la cadera como echando mano a una inexistente espada serán armas interpretativas no desdeñables para el aspirante a actor, y a poco que el Dramaturgo ponga en práctica estas triquiñuelas verá cómo los demás intérpretes le emulan e incluso superan.

Final de acto y final de comedia

Un buen Dramaturgo ha de tener siempre en la cabeza que un final adecuado para cada acto

es imprescindible para mantener la atención del espectador. Así el primer acto debe acabar con algo que rompa la rutina de la presentación de los personajes y lleve al segundo acto. El segundo debe terminar con algo que conduzca de forma irremisible al tercer acto y por tanto al final de la comedia. Por supuesto, el final del tercer acto es extremadamente importante, pero de él nos ocuparemos más adelante.

El Dramaturgo debe tener en cuenta que no es necesario relatar los elementos más rutinarios de la historia y que a veces un viaje debe pasar con un “por fin llegáis a Madrid” en vez de con un relato pormenorizado de las posadas que se encuentran los personajes por el camino. Estas elipsis son importantes para no abrumar al espectador con datos superfluos y son aconsejables sobre todo entre actos, para situar la acción de nuevo en un punto interesante con una breve introducción por parte del Dramaturgo.

Javier contempla como los personajes actúan en el segundo acto. Tiene pensado que el escenario del tercer acto será una fiesta en la casa de un personaje secundario, el marqués de Pinto, pero algunos de los personajes han de colarse en ella. Los personajes llevan ya un rato haciendo planes, así que Javier decide cerrar el acto sentenciando: “y así cerraron sus planes”. En el tercer acto, Javier aclara que los personajes están en la fiesta bajo la identidad de unos pisaverdes italianos.

El final de la comedia es algo tan trascendental que es difícil aconsejar sobre cuáles son adecuados y cuáles no. A veces el Dramaturgo esperará un final y éste no se presentará, a veces será más adecuado el final improvisado y a veces la obra parecerá no llegar a ningún lado. Por dar una máxima que debe seguirse diré que el final de la obra debe llegar cuando los protagonistas o su mayoría han conseguido lo que querían o han sido

burlados por el destino y queda claro que no lo lograrán. Cuando no se vea claro el final de la obra y el tiempo apremie o el aburrimiento comience a hacer mella en el público, quizá el Dramaturgo tendrá que tomar las riendas y emplear lo que los antiguos griegos llamaban *Deus ex machina*, que implica que aparece un dios y soluciona todos los conflictos de la comedia y se acabó todo. Aunque eso es propio de escritores gandules y sin talento u oficio en las comedias normales, a veces ha de concederse esta licencia a los Dramaturgos de Lances, pues como sabemos, en este juego de roles la trama no depende sólo de su pluma y deseos sino también de los intérpretes y esto complica el llegar a un justo fin. Sin embargo, tampoco hay que llegar a los extremos de que aparezca nuestro Señor Jesucristo, que ya se aparece a quién se tiene que aparecer y bastante ocupado está con esos menesteres como para andar apareciendo en nuestras comedias, y valdrá que aparezca un rey, un marqués o incluso alguien sin linaje que aclare las confusiones en nombre del Dramaturgo y ayude a cerrar la obra de una forma elegante.

El tercer acto se desarrolla sin que Javier vea que se conduzca a ningún fin. Su idea era que la dulce Clara hablase con aquel que la deshonró, pero no parece muy por la labor y los criados de ambos están con acechanzas propias que no interesan a la trama. El Marqués está a punto de anunciar la boda de su hijo Antonio con otra cuando Javier decide lanzar un cable al intérprete de Clara y le dice a Antonio que le parece reconocer a un hidalgo de sus andanzas por Italia, icree que es el hermano de la doncella que deshonró y a la que realmente ama! Mientras tanto, la aya de Antonio descubre las razones por las que Mariana tiene tanta prisa en casarse: su padre está a punto de caer en desgracia en la Corte por asuntos que no vienen a cuento y eso le impediría un casamiento tan elevado como al





que aspira. Javier sonr e, el final deseado parece m s cerca y no ha tenido que traer ning n monarca a la fiesta.

Y as  acaban mis consejos. Poco queda que pueda yo a adir y sea de utilidad para el Dramaturgo. S lo desearle que disponga del mismo genio que alguno de los insig- nes, se gane el favor de su p blico, y disfrute la obra.

Entremeses

El cornudo y sus razones

Un cornudo es visitado por dos amigos que intentan advertirle de su condici n para descubrir sorprendidos que la conoce y acepta, tal cual es, como condici n necesaria a los bienes materiales que recibe de la dote de su mujer y a los espirituales y f sicos de la belleza de  sta, que a su edad y condici n dif cilmente podr a alcanzar sino fuera por compartirla con otros.

Don Andr s, comerciante viejo y cornudo

Entrado ya en a os, el comerciante sabe que no se puede aspirar a todo en este mundo y que jams  hubiera conseguido casarse con hembra tan bella como  sta si no fuera por estar deshonrada y porque nadie quisiera yacer como marido lo que tantos han folgado como amantes. Y a pesar de las murmuraciones, se siente feliz teniendo mujer bella y joven a repartir que esposa fea y gorda para  l solo. Y al fin y al cabo si en esas obligaciones es dadivosa, no lo es as  en otras y cuida s lo de su casa y de su mesa y le hace feliz, cosa que no se puede decir de otras esposas en monopolio.

Br o (seguro) 1, Entendimiento (sensato) 3, Ret rica (persuasivo) 3, Talante (tranquilo) 1.

Don Miguel, amigo preocupado

Hombre de rectas convicciones aunque s lo sea por el qu  dir n, ha sido el  ltimo de Madrid en enterarse de las costumbres licenciosas de la mujer de su amigo y viene a avisarle de ellas. Como sabe que su amigo es ya mayor, acompa a un jaque al que ha pagado para impartir justicia o venganza en la persona de la mujer o de los amantes o, para no dejarse a nadie, en los cuerpos de todos.

Br o (fornido) 2, Entendimiento (calculador) 2, Ret rica (consejero) 2, Talante (severo) 2.

Fadrique, jaque amante de filosofar

Hombre de mucho entendimiento aunque orgulloso de su profesi n por m s que piensa que a todos nos cre  Dios con nuestras inclinaciones y facultades y no puede por tanto forzar las suyas aunque s lo sea por respeto al Alt simo. Pagado ya de antemano por una cuchillada y apalabrado un dobl n por cada una que siga a la primera, no tiene prisa por darlas aunque s  de conocer a la bella mujer a la que amigos suyos ya se han referido.

Br o (pendenciero) 3, Entendimiento (despierto) 2, Ret rica (charlat n) 2, Talante (arrojado) 2.

Juana, bella y joven esposa

Descarada y bella joven, que no puede evitar su desordenada afici n por los hombres, quiere sinceramente a su marido por aceptarla y por permitirle saciar sus apetitos y lamenta las habladur as que pueden provocar sus deslices, aunque no tanto como para dejar de dar razones para ellos.

Br o (lozana) 2, Entendimiento (astuta) 3, Ret rica (lisonjera) 3, Talante (jovial) 0.



El jaque y la disputada dama

Dos galanes se enfrentan por una dama en la calle cuando pasa un conocido jaque, tanto por su acero como por su reconocida honradez y discreción dentro del negocio, y como a ambos les cuesta más el sacar de su vaina el acero que la lengua, reclaman a éste que mate a su competidor. Mientras tanto la dama disfruta del enfrentamiento que su belleza produce aunque siente que sus amantes no la aprecian lo bastante como para pelear personalmente por sus encantos.

Don Manuel y don Miguel

Pisaverdes acostumbrados a hacer lo que les place y a que sean otros los que sufran las consecuencias de sus deslices y sus travesuras. Adicionalmente ambos odian al otro por ser competencia en la Corte en cuestión de damas deshonradas, bolsas abultadas y fiestas desmadradas. Ven en el jaque la forma de salvar su disputa, salvando su honor delante de la dama, sin manchar sus manos de sangre y,

sobre todo, sin riesgo de que el otro manche las suyas con la propia.

Brío (donaire) 1, Entendimiento (calculador) 1, Retórica (galantemente cobardes) 2, Talante (lisonjeros) 2.

López, jaque honrado y advertido

Matasiete que se debe a su oficio y que cree que en su buen desempeño y honradez en el mismo encuentra la honra que él mismo oficio le quita. Nunca ha rechazado un trabajo y nunca ha fallado ni en el desempeño ni desvelando a otros lo que el cliente no quisiese fuera desvelado. Ser contratado al tiempo por dos personas le pone en un brete difícil de solucionar de forma honrosa.

Brío (pendenciero) 5, Entendimiento (sensato) 2, Retórica (pensativo) 1, Talante (honrado) 2.

Doña Ana, bella y alocada doncella

Acostumbrada y adicta a que los hombres beban los vientos por ella, que la disputa de dos hidalgos llegara a la sangre le parece





prueba insuperable de su belleza e importancia. Sin embargo, ve en menoscabo de su honra, no el hecho de estar dispuesta a entregarla sino que por ésta no sean capaces sus amantes de agarrar la espada por sí mismos cuando un jaque es capaz de hacerlo por llenar la bolsa.

Brío (lozana) 2, Entendimiento (presumida) 0, Retórica (galante) 2, Talante (alocada) 2.

El amor de un preocupado padre

Cuando el galán que corteja a una doncella logra por fin acceso a sus aposentos, el padre de esta cree oír a alguien y pensando que ha de tratarse de un ladrón, ya de hacienda, ya de honra, corre a avisar a su criado de que se arme y le acompañe. También les acompaña (intentando retrasarles y hablando fuerte para advertir a los amantes) la criada de la doncella, que es quien concertó la cita. Pero, advertidos por las voces de la criada, el galán se disfrazó de mujer e improvisa una mentira, se hará pasar por una dama enamorada del padre y que ha venido a buscar consejo en la hija.

Don Alberto - doña Alberta, galán travestido

Joven más intrépido en las aventuras de faldas que en las de capa y espada, es aficionado a burlar mujeres y aunque Irene consigue enternecerle de veras, tiene una reputación que mantener. Finge ser una mujer que ama al viejo padre ya que sabe que está viudo y deseoso de amor.

Brío (donaire) 1, Entendimiento (ingenioso) 3, Retórica (lisonjero) 2, Talante (arrojado) 1.

Doña Irene, doncella por muy poco

Bella y alocada joven, demasiado embebida por relatos de amor cortés y por los comen-

tarios pícaros de amigas y de su criada. A punto ha estado de, al tiempo de entregar corazón, entregar cosas de sí más necesarias para un correcto casamiento. Aunque asustada por lo que pueda hacer su padre y por lo que pueda sucederle a su amante, está disfrutando de tan novelesca situación.

Brío (lozana) 2, Entendimiento (sagaz) 1, Retórica (inocente) 1, Talante (tímida) 2.

Don Ramón, padre preocupado

Como padre, Ramón es un fiero cancerbero de la honra de su hija y de la propia. Como hombre está necesitado de amor desde que se quedó viudo y más que dispuesto a escuchar palabras amables de una mujer que, aunque algo fea, al menos es de tez suave y de joven edad.

Brío (fornido) 0, Entendimiento (sensato) 1, Retórica (intimidante) 3, Talante (severo) 2.

Francisco, criado suspicaz y armado con una porra

Francisco es un criado de pocas entendederas para los libros pero de bastantes para el mundo real y aquí hay cosas que no le concuerdan, como el bulto que nota en la entrepierna de la mujer enamorada de su amo. Sin embargo, cree que algo podría sacar de esta escena aparte de reírse de su amo, lo que casi ya le basta, porque sospecha que la que ha dejado entrar al mancebo no puede ser otra que Inés, la criada que siempre ha rechazado sus acercamientos.

Brío (fornido) 1, Entendimiento (sagaz) 3, Retórica (mordaz) 3, Talante (jovial) 1.

Irene, criada en un buen lío

Joven y hermosa como su ama, haría bien en no ser tan alocada como ésta y no ayudarla en sus desmanes. Pero tarde es para arrepentimientos y espera que pueda terminar la cosa sin que el amo le rompa las costillas.

Brío (fornida) 1, Entendimiento (sagaz) 2, Retórica (descarada) 3, Talante (resuelta) 1.

La embarazosa enfermedad

Un médico llega a casa de una doncella cuyo padre es conocido por su extrema suspicacia y mal humor, llegando al punto de ser temido por todos, sobre todo a la hora de galantear a su hija, pues ya más de uno ha pasado de tener mal de corazón a tener mal de huesos a base de la aplicación del garrote en sus lomos. El médico llega algo aterrado por el furioso padre y más lo está cuando descubre que la enfermedad es un avanzado embarazo.

Mientras la hija y la criada intentan convencer al médico para que lo oculte para evitar la explosión de furia del padre, que puede afectarles a todos.

Don Andrés, padre furioso

Hombre de violento temperamento, sobre todo en lo referido a su hacienda y a su hija, lo que ve como una misma cosa, ya que cree que su belleza le abrirá la puerta a una mejor condición social, motivo por el cual la sobreprotege, aunque no lo bastante como se ve. Está extremadamente preocupado por ella y ya ha llamado varias veces al médico, al que empieza a culpar de la enfermedad ya que no ha podido curarla.

Brío (pendenciero) 4, Entendimiento (suspica) 0, Retórica (intimidante) 3, Talante (colérico) 3.

Don Carlos, médico de poco carácter

Hombre tímido y preocupado por su persona ya que ha acudido varias veces a ver a la enferma y sus cuidados no parecen surtir ningún efecto, lo cual parece impacientarlo cada vez más al padre.

Brío (mañoso) 2, Entendimiento (docto) 4, Retórica (argumentada) 1, Talante (prudente) 0.

Doña Inmaculada, doncella embarazada

Con el fruto en su vientre de su indiscreción, Inmaculada sólo quiere retrasar lo más posible el descubrimiento o intentar colocar el niño a algún idiota para evitar que su amado burlador sufra el castigo de su padre. Estaría dispuesta a todo por burlar el castigo, incluso a declararse una nueva Virgen María si su padre fuera a creérselo.

Brío (lozana) 3, Entendimiento (sagaz) 2, Retórica (encantadora) 1, Talante (prudente) 1.

Sara, criada mahometana y asustada

Bella morisca demasiado risueña y casquivana para su bien y el de su ama, ella fue la que permitió la entrada del burlador de su ama en la casa a cambio de disfrutar también ella de sus encantos, aunque por suerte sin obtener el mismo resultado. Ahora sabe que puede acabar apaleada si no juega bien sus cartas y que tiene pocas cartas que jugar.

Brío (lozana) 2, Entendimiento (despierta) 2, Retórica (persuasiva) 2, Talante (arrojada) 1.

Ejemplo de Comedia: El funeral de un amigo

Breve sinopsis para la Loa

Tras la muerte de un buen amigo de forma harto sospechosa, los personajes deciden averiguar quién fue la tapada que acudió al funeral y por qué fue su amigo acuchillado.

Reparto necesario

Los personajes necesarios para jugar la Comedia son al menos un Galán, (quizás un soldado amigo del fallecido) y una





Dama. Todos los personajes vivirán en una casa de incómoda repartición en Madrid, propiedad del padre de la Dama (un personaje De barba si procede) y que estaba obligado a compartir con el soldado fallecido y el resto de personajes.

Acto I

En el cementerio

El cementerio es una gran superficie poblada de pequeños árboles y rala hierba, salpicada de tumbas de más o menos calidad. La tumba del soldado sería más bien de éstas últimas ya que el soldado pensó más en sus vicios de vivo que en su residencia de muerto pero, sin embargo, parece que alguien se debió ocupar por él de tener más digna vivienda eterna que un hoyo sin nombre en la tierra.

Los personajes se reúnen para dar el último adiós a su amigo Lope de Aristos, soldado viejo y con poca suerte fuera de los campos de batalla, quizás por su demasiada afición al vino y al juego. Sólo se encuentran ellos frente a la tumba, a excepción del sacerdote (que podría ser un personaje), el enterrador y una dama tapada que no conocen y que parece de noble cuna, aunque sólo sea por los dos criados que la escoltan. Cualquier acercamiento a la tapada será infructuoso y provocará que salga de escena, subiendo a su carruaje (con el escudo tapado).

En su casa

La casa tiene dos plantas y un sótano. La parte de arriba tiene cuatro habitaciones y la de abajo dos, una sala de estar y un pequeño zaguán, además de un pequeño patio con un establo.

Aquí los personajes podrán departir a su gusto y podrán presentarse las posibles tramas secundarias como amoríos que tendrá a bien improvisar el Dramaturgo dependiendo de los personajes creados por los Intérpretes.

También tendrán que decidir qué hacer con las pocas cosas que poseía el muerto y que están en la habitación que ocupaba.

Si la trama parece anquilosarse o simplemente crees que va siendo hora de acabar el acto, los personajes oirán ruidos en dicha habitación y cuando entren descubrirán a un ladrón rebuscando entre las cosas del soldado y que saltará rápidamente por la ventana. De iniciarse una persecución, no conviene a la trama que se atrape al pícaro y debiera la cosa quedar en que dos hombres a caballo le esperan en un callejón cercano y uno de ellos parece caballero y de posibles, debido a la calidad de sus ropas. Se trata, aunque luego lo veremos, del caballero Alonso de Guzmán y dos de sus criados.

Acto II

Aquí las actividades de los personajes y, por tanto, los escenarios donde se desarrollarán son menos evidentes por lo que intentaremos adivinar más bien sus actos que dónde les lleven aquellos.

Investigando la muerte de su amigo

Como bien que ya tienen razones para sospechar que el asesinato de su amigo no fue uno más de los que suceden en esta Villa y Corte por un “quítame vuesa merced de en medio” o un “deme vuesa merced la bolsa”, es posible que decidan investigar la muerte del soldado. Ya sea preguntando a los corchetes que le encontraron o al médico que fue atenderle aunque le encontró muerto o de la forma que crean los personajes conveniente, lo que averiguaran será más o menos esto: fue asesinado cerca de la casa de juego del Camuñas, lugar que saben los personajes que frecuentaba; el cadáver estaba lleno de puñaladas por todos lados, lo que induce a pensar que fueron varios los asesinos; no le dio tiempo a sacar la espada, lo que indica que iba demasiado borracho o que no le dieron tiempo a reac-

cionar; y los asesinos registraron el cuerpo más no tomaron la bolsa con los escasos dineros que llevaba, pese a estar bien a la vista.

Las últimas horas del soldado

En la casa de juego de Camuñas les atenderá el mismo que le da nombre y regenta el tugurio, un viejo soldado que quedó tuerto y sin pierna en el desastre de la Invencible. Camuñas les dirá que Lope perdió una desproporcionada cantidad de dinero y trasegó tanto vino que parecía difícil que cupiera en su cuerpo. Seguramente cree él, le debieron asesinar creyendo que tenía más dinero aún. También añadirá que se le veía taciturno y malhumorado cuando solía ser de buen talante.

La habitación de Lope

Si buscan en la habitación de Lope, podrán encontrar, oculto bajo un baldosín hueco, una carta de amor a una dama a la que sólo se la llama “M” y escrita por el que se identifica como “A” y una cajita con un caro anillo.

La visita de dos rufianes

Dos hombres que afirman ser amigos de Lope se presentarán en casa pidiendo que se les entregue sus posesiones para dárselas a su familia. En caso de negárseles el paso, intentarán sobornar a los personajes y si aún así se les niega, se marcharán entre veladas amenazas que pueden llegar a convertirse en violencia directa si son superiores claramente a los personajes que hay en la casa. Aunque los personajes no lo saben, estos dos rufianes son criados y matones a tiempo parcial de Martín Bellido.

La misiva de “A”

Para finalizar el acto, dos criados sin librea entregarán a los personajes una carta de “A”, al que seguramente éstos achaquen todos sus males, pidiéndoles disculpas por sus actos y ofreciéndoles una explicación si acuden a medianoche a la tumba de su amigo

rogándoles, eso sí, que lleven consigo la carta y la caja que le pertenecen.

Acto III

La cita en el cementerio

Es de esperar que los personajes vayan a la cita todos juntos y cuidándose de caer en una emboscada. Allí les espera Don Alonso y cuatro criados. Don Alonso les explicará que Lope de Aristos era su correo y amigo en los amores que tenía con una dama casada pero que éste le traicionó quedándose con un regalo que le había mandado para ella junto a su última carta, cree él que para sobornarle. La dama no sabe nada porque no quería preocuparla con ese riesgo para su honra y por eso pagó ella el entierro del soldado, sin sospecha de su traición. Pide por favor a los personajes que le entreguen lo que es suyo para evitar una mancha en la honra de la dama y también en la suya propia pues su padre ha concertado para él una ventajosa boda a la que no puede negarse y que ha causado el cese de relaciones con su amada.

Es muy posible que los personajes le acusen del asesinato de Lope, del intento de robo y de los rufianes que intentaron entrar en su casa. Don Alonso admitirá que mandó a uno de sus criados a la habitación de Lope para recuperar la carta y el regalo y se disculpará por ello pero negará todas las otras acusaciones de forma bastante airada.

Cuando la discusión parezca decaer, entrará en escena el verdadero malvado: Martín Bellido, el hombre que había sobornado a Lope para que retuviera las pruebas del amorío de Alonso, con la única intención de manchar su nombre e impedir su boda, ya que ambicionaba a la futura esposa de Alonso, sobre todo por su dote. Lope recogió su dinero pero a última hora se negó a entregarle lo que le había pagado y por eso





sus hombres le mataron. Pedirá a los personajes que le entreguen la carta y el regalo o amenazará con matarles a todos, que lo mismo le da arruinar la reputación de don Alonso que acabar con su vida sin dejar testigo vivo, de ambas formas consigue detener la boda.

Es de esperar que todo acabe en un enfrentamiento contra Bellido y sus secuaces (al menos uno por personaje contando también a Alonso y sus criados) y que se resuelva con la victoria de éstos últimos y la muerte o huida de Bellido.

Tras un pequeño monólogo en que Alonso agradezca su fidelidad postrera a Lope de Aristos y la ayuda de los personajes, la comedia se acabará aunque quizás tenga el Dramaturgo que resolver también alguna de las tramas que haya generado su improvisación.

Reparto

Alonso de Guzmán "A", caballero y amante

Galán joven y alocado que se pliega a los deseos de su padre y que quiere ser todo lo honorable que le permita su anterior falta.

Brío (gallardo) 2, Entendimiento (sensato) 2, Retórica (galante) 3, Talante (prudente) 1.

María Pacheco "M", esposa descontenta

Como no sale demasiado en la obra decir sólo que es una joven poco a gusto con su septuagenario consorte.

Brío (lozana) 2, Entendimiento (ilustrada) 2, Retórica (persuasiva) 2, Talante (arrojada) 1.

Martín Bellido, malvado adversario, traidor e intrigante caballero

Siempre vestido de negro y de mirada amenazante y que llega con espada mercenaria a donde no llega con traidor doblón.

Brío (subrepticio) 2, Entendimiento (astuto) 2, Retórica (intrigante) 3, Talante (resuelto) 2.

Criados de Alonso

Aunque fieles a su señor, no son demasiado buenos combatiendo, así que huirán al primer lance perdido en combate. Normalmente irán armados con cuchillos pero si esperan enfrentamiento llevarán también una pistola.

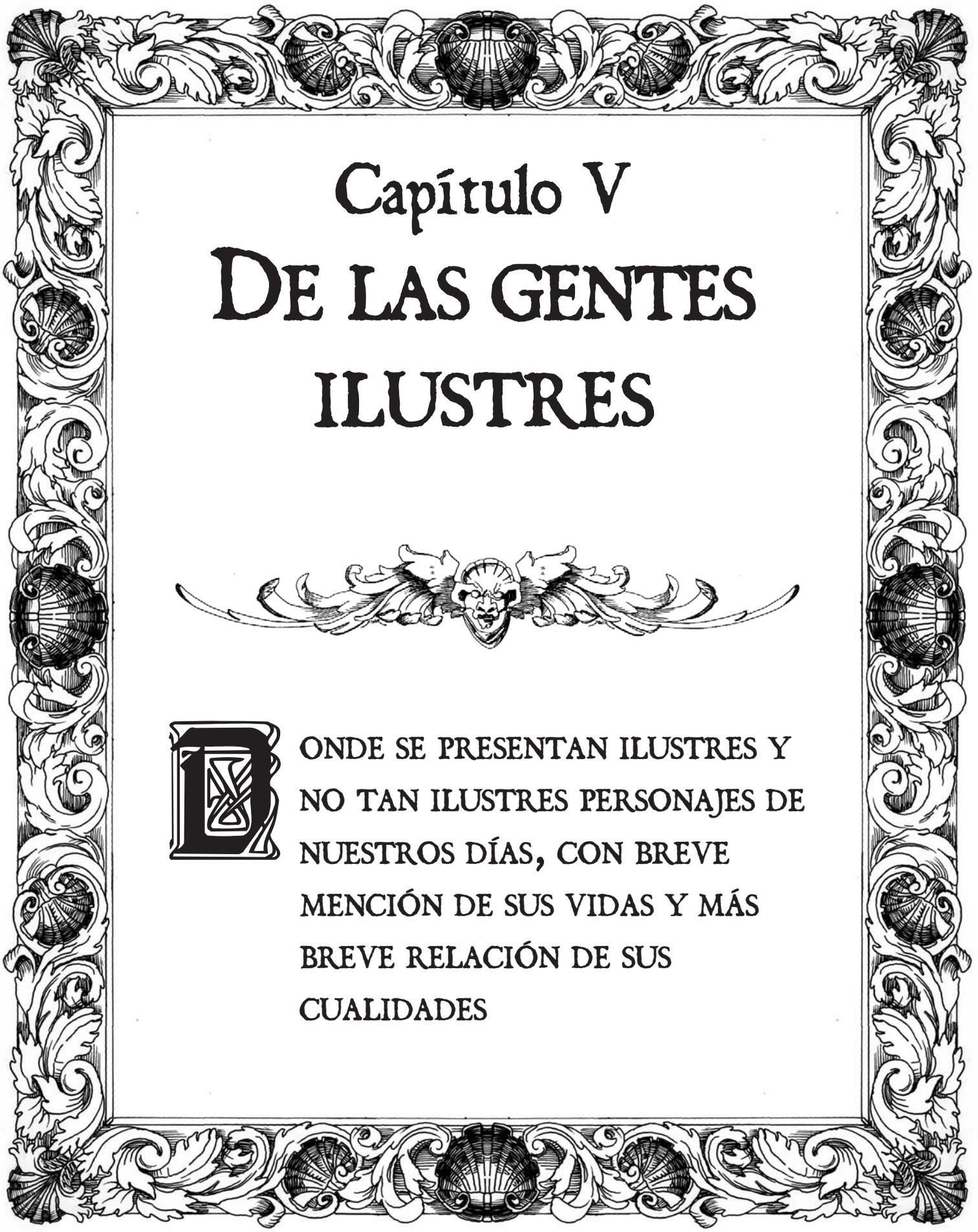
Brío (veloz) 1, Entendimiento (astuto) 2, Retórica (lisonjero) 1, Talante (jovial) 2.

Jaques, valentones, matasietes y otras gentes de mal vivir

De éstos habrá que escoger a los criados de Bellido, que tienen más de matones que de criados. Los jaques están bien pagados por el malvado caballero, pero no lo bastante para entregar su vida así que intentaran escapar tras perder dos lances en combate.

Brío (pendenciero) 2, Entendimiento (astuto) 2, Retórica (intimidante) 1, Talante (jaranero) 2.





Capítulo V

DE LAS GENTES ILUSTRES



DONDE SE PRESENTAN ILUSTRES Y
NO TAN ILUSTRES PERSONAJES DE
NUESTROS DÍAS, CON BREVE
MENCION DE SUS VIDAS Y MÁS
BREVE RELACION DE SUS
CUALIDADES



Luis Pacheco de Narváez

Jiennense, de la villa de Baeza, el nombre de Don Luis Pacheco de Narváez resuena a lo largo y ancho de la Villa de Madrid, y en buena parte del Imperio, por ser afamado esgrimista, tanto en lo práctico como en lo teórico, como lo muestran sus muchos tratados acerca de la verdadera “Destreza”. Tanto es así que el propio Felipe IV gozó de sus enseñanzas. Es sin duda el digno heredero del insigne Jerónimo de Carranza, el que fuera su maestro y del que fuera seguidor, aunque cambiara Don Luis de bando y renegara a posteriori del sistema de Carranza.

Tuvo por pupilos a gentes de importancia además del Rey, como el conocido escritor Ruiz de Alarcón, lo que sin duda avivó las pendencias y odios que se profesaron Don Luis y Don Francisco de Quevedo. La resolución llegó en forma de duelo cuando el poeta tratara de rebatir las cien conclusiones de la “Destreza” que acababa de publicar Don Luis. Mientras uno las defiende, el otro las ataca, y al poner en práctica sus ideas, el sombrero de Pacheco cayó al primer golpe... Cumplida venganza tomó Don Luis al denunciar al Santo Oficio varias de las obras de Quevedo.

Brío (diestro) 5, Entendimiento (calculador) 2, Retórica (didáctico) 1, Talante (orgullosa) 1.

Catalina de Erauso

(San Sebastián, 1592 - América, 1656?)

Auténtica “hija de algo” en esta época de apariencias, se mostró en claro desacuerdo con las ideas paternales y escapó, a los quince años, del convento en el que ingresó a los cuatro. Y es que malamente podía llevar una vida de hábitos quien tanto gusta del buen beber, no duda en meter mano y utilizar la filosa o lo que se tercié para resolver el pro-

blema y a quien el revolcarse entre las sábanas le gusta demasiado... y no precisamente con hombres. Más le valía mantenerse disfrazada, al servicio de unos y otros, para acabar con el uniforme guerrero en Sudamérica matando indios araucanos para mayor gloria del Imperio, llegando a convertirse en alférez.

Mas no resulta fácil mantener un engaño por siempre, y llegó el día, en el año 1624, en que un lance mal resuelto la hiere haciendo que confiese su condición a un obispo. Tuvo suerte de caerle en gracia a nuestro Rey Poeta, que la Santa Inquisición ya se frotaba las manos viendo arder la candela, con Catalina dentro, claro. Tras residir algún tiempo en Nápoles y Madrid volvió a América, en donde se le pierde la pista en 1635.

Brío (pendenciera) 3, Entendimiento (astuta) 2, Retórica (persuasiva) 2, Talante (aventurera) 2.

Felipe IV

(Valladolid, 1605 - Madrid 1665)

Es éste que fuera nuestro Rey (1621-1665) personaje de gran interés. Heredero de un Imperio que ya su padre no supo controlar, encontró, en Don Gaspar de Guzmán primero y luego en Don Luis de Haro, quien se ocupara de los asuntos de estado, mientras él disfrutaba de otros gozos que la vida le deparaba. A la cabeza de un Imperio en constantes guerras, fue éste el conocido como Rey Poeta, el mayor aficionado en España a los bailes, los juegos de toros, las mascaradas y las obras de teatro... y las mujeres.

Y es que ninguno de sus dos matrimonios, primero con Doña Isabel de Borbón y luego con su prima Doña Mariana de Austria, puso freno al intenso deseo de amor que tenía, fruto del cual surgieron multitud de bastar-

dos, de los cuales sólo a uno reconoció, hijo de la actriz conocida por la Calderona; Don Juan José de Austria.

Está el Imperio español durante el reinado de Felipe IV en un declive constante, sufriendo pérdidas de territorios y derrotas dentro y fuera del país, y con una escalada de pobreza, con manipulación de la moneda y todo tipo de problemas internos, que parecen no preocupar demasiado a los españoles, más ocupados en sus ropajes y festejos.

Brío (ligero) 1, Entendimiento (fabulador) 1, Retórica (intimidante) 6, Talante (digno) 2.

Francisco Gómez de Quevedo y Santibáñez Villegas

(Madrid, 17 de septiembre de 1580 - Villanueva de los Infantes, Ciudad Real, 8 de septiembre de 1645)

Hijo de noble cuna y acostumbrado a la vida cortesana desde niño fue gran ingenio de las letras de su tiempo, pues su cerebro bullía con versos y prosa de gran altura. Bien que los sufrieron los que no fueron sus amigos, como Juan Ruiz de Alarcón, propietario de deformidades de las que Don Francisco se reía, a pesar de ser él mismo cojo y cegato, y sobre todo, Góngora, con el que se odiaba recíprocamente. Amigo fue sin embargo de Cervantes y de Lope de Vega. Escritor conceptista, inventor de neologismos, era capaz de insultar mucho en pocas palabras como pudieron comprobar quienes no gozaron de su favor. Y a quien no le valiera con la pluma, también podía atacar con la ropera...

Anduvo metido en política de la mano del Duque de Osuna, lo que le valió gloria en un comienzo, siendo nombrado caballero de la Orden de Santiago, y destierro en 1620 a la caída del dicho Duque. La llegada de Felipe IV le supone restitución y es persona cercana al rey, pudiendo llevar una vida muy al estilo

de la época, con duelos y amancebamientos incluidos. Mas parece que a Don Francisco le costaba callarse sus ideas y sus críticas al Conde Duque de Olivares le llevaron de nuevo en 1639 a situación precaria, hasta la caída de Don Gaspar en 1643. Poco le quedaba ya a Quevedo por vivir, pues muere dos años después.

Brío (mañoso) 3, Entendimiento (ilustrado) 2, Retórica (mordaz) 5, Talante (arrojado) 1.

Félix Lope de Vega y Carpio

(Madrid, 1562 - Madrid 1635)

Fénix de los ingenios españoles, fue tan fecunda la vida amorosa como la literaria de este notable madrileño, rey sin duda que fue de los autores teatrales españoles del Siglo de Oro. Tuvo la suerte de encontrar quien le protegiese de niño y le pagara sus estudios, pero llegada su mocedad la suerte cambió y tuvo que ganarse la vida a base de labores de secretario, como hombre de armas, y como no, de sus obras.

Los lances de su primer amor le llevaron a dedicar versos no demasiado apropiados a su amada y a su familia, lo que le llevó a destierro de la Corte y del reino de Castilla. Cumplido éste, entró al servicio de muy grandes nobles, mientras seguía completando sus conocimientos narrativos, rompiendo con las estructuras establecidas en el teatro, y seguía también coleccionando amores, entre ellos alguna poco agraciada pero rica, lo que le valió la sátira de Góngora. En esta época, Lope vive amores a dos y tres bandas, lo que hiere de forma profunda su economía, obligándole a trabajar de forma intensa en sus obras, a ritmo trepidante.

A principios del siglo XVII entra en una fase de profunda reflexión, cada vez más tendente al sacerdocio, que finalmente llega tras la muerte de su mujer e hijo, en 1614. Mas





no frena este sacerdocio su disputa con Góngora, ni sus amores, esta vez con la muy hermosa Marta de Nevares, que desgraciadamente quedó ciega, lo que le llevó a la locura. Acabó sus días Lope cuidando de Marta, tras haber escrito cientos de obras teatrales, poemas y novelas.

Brío (resistente) 1, Entendimiento (erudito) 5, Retórica (lisonjero) 3, Talante (severo) 1.

Cosme Pérez, “Juan Rana”

Gracioso supremo en un Madrid en el que chorreaban los graciosos, Cosme Pérez, al que por su natural escasa inclinación al agua apodaban Juan Rana, llegó a la Villa desde Sevilla y Valencia, para convertirse en la debilidad absoluta del público, incluida la Familia Real. De gran talento y gracia natural, no necesitaba de muchos esfuerzos para provocar la carcajada. Bastábale con salir a las tablas y quedarse fijo sin hablar para arrancar los más estrepitosos aplausos.

Era tal ésta su fama, que se atrevía a chanzar con linajudas damas y estas le permitían y le reían las gracias. Ni siquiera la justicia escapaba a su embrujo, pues salía impune de acusaciones de delitos, hasta de aquel pecado innombrable que dicen practicaba con algunos y por el que, por una vez, no se encendió hoguera...

Era Juan Rana especialista en entremeses, donde bordaba sublimemente en opinión del público el papel de alcalde y tonto del pueblo. Los más renombrados autores, tales como Benavente, Solís o Moreto, le escribían expresamente entremeses para su lucimiento, incluyendo el nombre de guerra del comediante en el título, a sabiendas de que el público acudiría en masa sólo por verlo aparecer sobre el escenario. Un monstruo teatral que gozó de la fama y cariño del público durante toda su larga vida.

Brío (lozano) 1, Entendimiento (perspicaz) 1, Retórica (charlatán) 5, Talante (atrevido) 2.

Ana Martínez, “la Baltasara”

“Todo lo tiene de bueno la Baltasara; todo lo tiene de bueno; también la cara”. Ya lo dice la copla, que no le falta belleza a la famosa actriz, que ganó reconocimiento y fama gracias a su especialización en papeles de hombre, muy a pesar de su belleza. Casose con uno de los graciosos de la corte, Miguel Ruíz, mas como la mayoría de las actrices, llevaba vida más allá del matrimonio, teniendo algún que otro admirador que la perseguía sin pudor alguno.

Difícil resultaba imaginar el giro que le daría la vida, mas los caminos del señor son inescrutables, y una crisis de fe llevó a la Baltasara a dejarlo todo, huyendo a una ermita próxima a Cartagena. Tras ella fueron a buscarla, con la pretensión de hacerle entrar en razón, su marido, su admirador y la actriz Jusepa... sin sospechar que ellos mismos acabarían convencidos de la nueva visión de la vida de la Baltasara, acabando todos de ermitaños.

Curiosa estampa sin duda cuando al grupo le venía la nostalgia y representaban en la ermita pequeñas obrillas.

Brío (hermosa) 3, Entendimiento (despierta) 2, Retórica (persuasiva) 2, Talante (alegre) 1.

Jusepa Vaca

Actriz castellana, nacida por los años 1580. De la mano del mismísimo Juan Rana llegó a fascinar con sus dotes y su cuerpo al mismísimo Lope de Vega. Su vida, como la de tantas otras, es claro reflejo del ir y venir de las actrices y sus admiradores. Casada con Juan Morales Medrano, celoso sin remedio, debió darle dolores de cabeza por su coqueteo y poco recato al gozar de los muchos moscones

que revoloteaban a su alrededor. Tuvo la Vaca un total de ocho hijos, según ella todos de su marido Morales, punto este que no tenía el buen hombre tan claro.

Tales eran los chismorreos acerca de la licenciosa vida de la actriz, que los chascarrillos rondaban por todos los mentideros, y calles de la Villa en general. No faltaba quien aseguraba que Morales hacía buen uso de un garrote para mantener a raya a Jusepa. U otro que asegura que los duques de Feria y Rioseco protagonizaron una riña que acabó en tumulto en plena representación teatral de la actriz. No es de extrañar pues, que algún que otro malvado inventara coplillas, lanzadas con veneno hacia el marido de Jusepa, como aquella que decía “con tanta felpa en la capa, y tanta cadena de oro, el marido de la Vaca, ¿qué puede ser sino toro?”.

Brío (lozana) 3, Entendimiento (astuta) 1, Retórica (charlatana) 2, Talante (jovial) 2.

Don Torcuato de Hermosilla

Fue este cordobés, nacido en la Plaza del Potro, claro ejemplo del vividor de la época, sin maldad en este caso, pero con muy poca vergüenza ni deseo de trabajo. De natural vago, quiso, como muchos, ganarse la vida con poco esfuerzo. Para lo que no había, según su parecer, nada más sencillo que la libre asociación con otros vividores de su misma localidad, a los que en un momento dado, pensó en estafar... con tan mala fortuna, que la lluvia de palos le obligó a abandonar la ciudad, para probar fortuna en la Villa y Corte, donde las oportunidades esperaban a las mentes capaces.

Así, a los catorce años de edad, comienza Don Torcuato a hacer vida de importante, enredando a diestro y siniestro y agrandando un espíritu caballeresco que le obliga a cuidar de muchas damas además de la propia,

con la que se casó nada más llegar a Madrid. Y no le fueron demasiado mal las cosas hasta que conoce a su verdadera amada, Doña Brígida Alcántara, con la que galantea aún a sabiendas de que está prometida con otra persona. Creyendo inagotable su fortuna, llega hasta el mismo balcón de la dama, que gracias a su facilidad de verbo, cae rendida en sus brazos... con tan mala suerte que son descubiertos, lo que le vale a Don Torcuato una soberana paliza por parte del ofendido y sus amigos.

Torcuato, temeroso de que la próxima sea la definitiva, se retira de la vida de riesgo y pasa a trabajar al servicio de diversos pudientes, lo que le permite, además de conservar el pellejo, seguir bien relacionado.

Brío (mañoso) 1, Entendimiento (sagaz) 2, Retórica (liante) 3, Talante (vividor) 2.

Doña Brígida Alcántara

Dama nacida en la Villa, en el seno de una familia a medio acomodar, que conoció tiempos mejores. Creció Doña Brígida creyéndose alguien y que podría escoger marido entre los mejores. Mas los planes familiares la lanzaban directamente al matrimonio con un hijodalgo que la pudiera, más que mantener, alejar de la familia para que no fuese una carga.

A punto estuvo Doña Brígida de escapar de este destino, a manos de un intrépido amante, que sufrió las consecuencias de su atrevimiento. Tuvo por tanto que resignarse la dama a una vida de matrimonio, muy aburrido por cierto... hasta que la dama decidió no aburrirse más y comenzar, de manera muy discreta, una vida llena de amoríos, salidas al teatro y a los toros y juegos varios en verbenas y todo tipo de fiestas. Cuentan que más de sesenta amantes perdieron la cabeza, y parte de su bolsa, por tratar de





complacer a tan interesante dama, que pedía siempre regalos de lo más extravagante a sus amantes, antes de que estos pudieran disfrutar de sus encantos. Famosa fue su cámara de las maravillas, que enseñaba a todo el que podía, y que era, en cierto modo, una colección de amantes.

Brío (ligera) 1, Entendimiento (sensata) 2, Retórica (galante) 2, Talante (discreta) 3.

Don Gaspar de Guzmán y Pimentel

(Roma, 1587 - Toro, 1645)

Mano derecha, e izquierda, del Rey Poeta durante muchos años, el Conde-Duque de Olivares nació como segundón en su familia, pero gracias a la muerte de sus hermanos mayores consiguió heredar los títulos y comenzar un ascenso en la Corte que tuvo un punto importante cuando en 1615 el Duque de Lerma le nombra gentilhomme de cámara del entonces príncipe Felipe, futuro rey. Según cuentan los mentideros, es en esta época cuando elimina al Conde de Villamediana, que pugnaba por ganarse los favores del príncipe. Y bien que lo ganó, porque en 1622, ya siendo rey Felipe IV, Don Gaspar se hace cargo del gobierno tras haber sido nombrado Grande de España el año anterior.

Intentó en su gobierno resolver muchos de los problemas que aquejaban al reino, desde la corrupción hasta el sistema de Hacienda, y en el exterior, las luchas en los Países Bajos y Alemania seguían proporcionando dolores de cabeza y asfixia económica que el Conde-Duque no supo frenar, a pesar de que era hombre de decisiones drásticas y sin contemplaciones. Y si no, que le pregunten a Don Francisco de Quevedo, que dio con sus huesos en la cárcel gracias a las decisiones del de Olivares. Mas la situación es tan compleja,

que tras varias derrotas, la conspiración del Duque de Medina Sidonia y del Marqués de Ayamonte, desembocan en el descrédito y destierro del que fuera máximo mandatario del reino. Desterrado en Toro en 1643, fue incluso perseguido por el Santo Oficio y murió, loco, en dicha villa en 1645.

Brío (fuerte) 1, Entendimiento (docto) 2, Retórica (intimidante) 4, Talante (atemo-rizador) 4.

Don Juan Tenorio

Fue Don Juan Tenorio caballero de singular presteza a la hora de entrar y salir de diversos líos, en los cuales, como no, andaban involucradas damas, que inevitablemente perdían honra y honor bajo el hechizo de las palabras de Don Juan. No en vano le llamaban el Burlador de Sevilla, y es que desde Nápoles a esta ciudad, pasando por Tarragona, dejó Don Juan a mujeres burladas y deshonradas, justificándose siempre con un “¡qué largo me lo fiáis!” frente a los muchos que intentan reconducirle, pues no es posible burlarse del Todopoderoso, y toda acción tiene su reflejo en la vida.

Fue por tanto una vida disoluta, en la que no hubo en momento alguno arrepentimiento por los pecados cometidos. Incluso, en el transcurso de alguna de estas burlas, hubo asesinato. Don Gonzalo de Ulloa, padre de Doña Ana, una de las burladas, resultó muerto en el lance, y enterrado en una iglesia, en la cual se refugia Don Juan tiempo después, perseguido por la justicia por sus muchos desmanes. Fiel a su carácter, invita Don Juan a Don Gonzalo a cenar en la posada, cita a la que el muerto acude, pidiéndole a Don Juan que acuda él a cenar a la capilla para corresponderle. Será esta su perdición, pues en esta capilla encuentra Don Juan fin a su vida a manos del fantasma de Don Gonzalo.

Brío (ligero) 1, Entendimiento (astuto) 1, Retórica (galante) 5, Talante (jaranero) 3.

Diego de Arce y Reinoso

(Zalamea de la Serna, 1585 - Madrid, 1665)

Nació el vigésimo tercer Inquisidor General de España en el seno de una buena familia, por lo que tuvo la oportunidad de estudiar e ir ocupando diversos cargos de importancia hasta llegar a ser nombrado Obispo de Tuy en 1635, de Ávila en 1637, y de Plasencia en 1640. Se hablaba de Don Diego de Arce como de un hombre muy poco apegado a las riquezas, que incluso remendaba los calzones que vestía, lo que le valía la admiración de sus superiores, algo que sin duda influyó positivamente en sus nombramientos futuros.

En 1643 fue nombrado Inquisidor General de España y del Consejo de Estado de la Majestad Católica, nombramiento que al parecer no le supuso demasiada alegría y que, de paso, le costó un intento de asesinato. En las ocupaciones de su cargo puso sus mayores esfuerzos en conseguir la libertad económica de la institución a la que representaba.

No sólo contrario, sino enemigo mortal del Conde-Duque, fue Don Diego en persona quien llevó adelante el proceso contra el valido de Felipe IV, aunque de forma muy prudente, pues él mismo se vio envuelto en el proceso, consiguiendo posteriormente el perdón papal. Muy poderoso debió ser quien fue capaz de llevar al desastre personal al que fuera sin duda el más poderoso de los españoles.

Brío (resistente) 1, Entendimiento (docto) 3, Retórica (persuasivo) 4, Talante (virtuoso) 3.

Pedro Calderón de la Barca

(Madrid 1600 - Madrid 1681)

Otro más de los destinados familiarmente al sacerdocio, en esta ocasión porque parecía ser esta la única manera de conseguir unos dineros heredados, y que más temprano que tarde se cansó de la toga y la cambió por la filosa, valiéndole su primer enemigo en la persona de su propio padre, que vio escapar así la herencia.

En 1623 empezó su obra dramática, mientras viajaba por Italia y Flandes, y poco a poco iba camino de convertirse en uno de los favoritos del Rey Poeta, no sólo por sus dotes artísticas, sino militares. Fue una obra de este discípulo de Lope de Vega la escogida para la inauguración del teatro del Palacio del Buen Retiro y el mismo Rey le ordenó Caballero de la Orden de Santiago. Mas tan altos honores se mezclaban con riñas callejeras, como la que en 1629 acabó con su hermano, Diego, herido a manos del actor Pedro de Villegas.

En un hecho que casi burla a su padre, se ordena sacerdote en 1661, para que poco después Felipe IV le nombre su capellán de honor, lo que se unía al máximo reconocimiento que tenía como Dramaturgo en la corte, gracias a obras como "El alcalde de Zalamea" o "La vida es sueño".

Brío (ágil) 3, Entendimiento (ilustrado) 4, Retórica (grave) 2, Talante (valeroso) 2.



Glosario

Acto: cada una de las tres partes en las que se divide la historia en una partida de Lances.

Alguacil: oficial de policía y de justicia destinado a mantener el orden.

Amarraco: cada una de las fichas o marcadores utilizados para señalar la puntuación de un personaje en un atributo.

Arbitrista: escritor político de carácter reformista.

Arrastrar: jugar una carta de otro palo como si fuera del palo que pinta, gastando para ello un amarraco del atributo apropiado.

Atributo: cada uno de los cuatro aspectos fundamentales que definen a un personaje, a saber: Brío, Entendimiento, Retórica y Talante.

Auto de fe: acto en el que los reos de la Inquisición eran mostrados al pueblo mientras se les leía la acusación y la pena. Auténtico espectáculo de la época.

Avisos: noticiarios de la época, donde se comentaban las noticias más importantes.

Baile: en Lances, celebración tras la interpretación de la comedia de obligada factura en la que intérpretes y Dramaturgo departen sobre los placeres del juego de roles al calor de un buen vino y, si se tercia, acompañados de bellas doncellas y galanes, según plazca.

Barato: regalo que hace habitualmente el ganador en el juego.

Berberisco: habitantes de la Berbería (norte de África).

Casas a la malicia: casas construidas para eludir la obligación a alojar a un funcionario real, normalmente haciéndolas de una sola planta o disimulando las existentes como bodegas o establos.

Cazuela: zona elevada frente al estrado en el corral de comedias, donde se colocan las mujeres.

Ciencia de Vilhán: el juego de naipes, de forma genérica.

Cofradías: asociaciones que se fundaban para dar acompañamiento a los difuntos y para auxiliar a los necesitados. Muchos hospitales de la época existían únicamente gracias al apoyo económico de distintas cofradías.

Coima: pago que se le hace al dueño del garito de juego por sus servicios.

Comedia: una denominación genérica que equivale a obra o pieza teatral, que no por llamarse comedia debe ser cómica, utilizada para designar a una partida de Lances.

Converso: judío convertido al cristianismo, también llamado despectivamente marrano.

Corchete: miembro llano del cuerpo de policía, a las órdenes del alguacil.

Covachuelista: funcionario, burócrata de la corte.

Cualidad: por cada atributo, un adjetivo que califica al personaje mostrando su rasgo más destacable en el atributo en cuestión. Cuando el personaje acomete un lance en el que la cualidad sea apropiada, el valor de las cartas jugadas aumenta en dos.

Cristiano viejo: aquel que no tiene ascendencia judía o mora.

Desafío: acción en la que el personaje se enfrenta contra las circunstancias de la vida o las fuerzas de la naturaleza, sin que medie la oposición de otro personaje.

Dote: donación económica realizada por la esposa (más bien por la familia de ésta) al marido en el momento del casamiento para atender las cargas del hogar.

Dramaturgo: de los jugadores, aquel que actúa como juez, narrador e intérprete de los per-

sonajes secundarios. También es el encargado de repartir las cartas.

Duelo: genéricamente, cualquier enfrentamiento físico entre dos personajes.

Entremés: en Lances, pequeño interludio interpretativo protagonizado por personajes diferentes a los de la comedia y que presenta una escena de carácter cómico.

Envite: cada ocasión dentro de un mismo lance en la que los jugadores juegan una carta.

Figón: restaurante.

Flor: en germanía, trampa realizada en un juego de naipes.

Galeote: condenado a galeras.

Germanía: lenguaje propio de la gente del mal vivir.

Honor: concepto de elevadísima importancia. Faltar al honor es la más grave ofensa.

Intérprete: cada uno de los participantes del juego de roles que, a diferencia del Dramaturgo, se encarga de representar un solo papel correspondiente a uno de los protagonistas de la comedia.

Jácara: en Lances, interludio narrativo en el que Dramaturgo e intérpretes de la comedia colaboran al contar una historia de carácter picaresco mediante un sistema de turnos.

Jaque: espadas de alquiler, matones de oficio.

Lance: jugada para dirimir el resultado de una acción, consistente en jugar uno o más envites a la carta mayor hasta que uno de los jugadores consigue un número determinado de triunfos.

Loa: en Lances, momento previo a la representación de la comedia en la que los intérpretes alaban el buen hacer del Dramaturgo como parte del proceso de creación de los personajes que luego interpretarán en la comedia.

Matasiete: fanfarrón, hombre que presume de valiente.

Mentidero: lugar de reunión donde los chismes y noticias vuelan más que corren de boca en boca.

Morisco: musulmán español convertido al cristianismo.

Mosquetero: asistente de a pie a las comedias, habitualmente ruidoso y jaranero.

Olla podrida: plato muy principal de la gastronomía del Siglo de Oro. Precursor del castizo cocido, con múltiples variantes según las posibilidades económicas.

Picaro: vividor, persona que aprovecha su astucia para ganarse la vida de forma fácil, sin trabajar y aprovechándose de los demás.

Pintar: señalar qué palo de la baraja es el apropiado para la acción en ciernes.

Pisaverde: hombre presumido y preocupado sólo de acicalarse y galantear.

Querella: acción en la que dos personajes se enfrentan.

Rufián: proxeneta.

Santa Hermandad: cuerpo de justicia de los caminos rurales.

Tercio: grupo del ejército de tres mil hombres en el que se incluían caballería, artillería e infantería.

Triunfo: victoria en un envite.

Triunfo Real: triunfo conseguido al jugar el rey del palo que pinta en un envite. Proporciona victoria automática en el lance, incluso si era a varios triunfos y además se considera la victoria como única y grandiosa.

Valido: Primer ministro del rey. En la época, la persona que de manera efectiva dirigía el Imperio debido a la dejadez de algunos reyes. Famosísimo es el Conde-Duque de Olivares, valido de Felipe IV.

LANCES

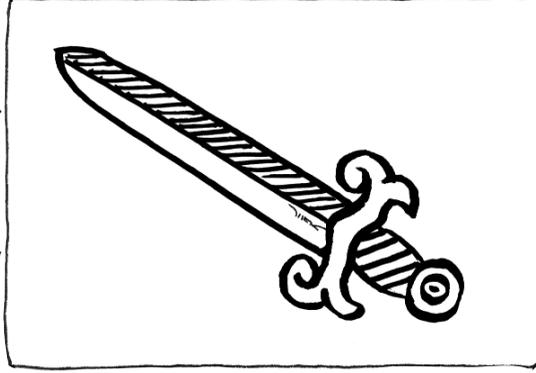


Personaje:
Intérprete:
Comedia:
Dramaturgo:
Semblanza:

Carácter:

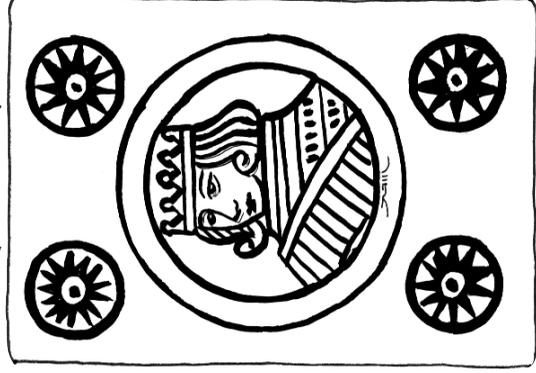
Brío

()



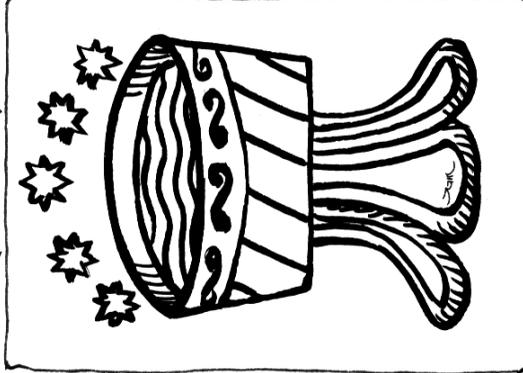
Entendimiento

()



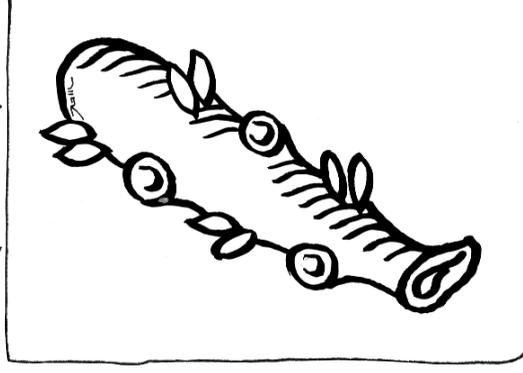
Retórica

()



Talante

()



Índice



Capítulo I: De las máximas del juego 3

Capítulo II: De la historia de las Españas .. 19

Capítulo III: De la ciudad y sus placeres.... 37

Capítulo IV: De la labor del Dramaturgo .. 51

Capítulo V: De las gentes ilustres 69

Glosario 76

Acabose de imprimir este juego de
roles a día 12 de Marzo del año
MMVI, tres siglos y cincuenta
y siete años después de que
Fray Gabriel Téllez aban-
donara la vida en la que
fuera más conocido
como Tirso de
Molina.



LANCES

JUEGO DE ROLES DEL SIGLO DEL ORO

Lances es un juego interpretativo para dos o más jugadores que recrea el ambiente del siglo XVII en España, pero convirtiendo cada partida en una representación teatral del Siglo de Oro que captura todo el sabor de esa época. Desde la Loa al autor hasta el Baile tras la representación, los elementos característicos de una comedia del teatro del Siglo de Oro son trasladados a la mesa de juego convirtiendo a Lances en una experiencia interpretativa completamente diferente a la de otros juegos de rol tradicionales.

Mediante un sencillo sistema de juego basado en las cartas de la baraja española y el uso de amarracos, Lances propone un reto interpretativo para aquellos que se atrevan a revivir las andanzas de Quevedo, Lope de Vega, Tirso de Molina y los personajes de sus obras, proporcionando todos los elementos necesarios para convertir una sesión de juego en una verdadera obra de arte.



Mosoloro



LINEA BIZARRA