

JUEGOS CABALLERESCOS EN EL TEATRO DE LOPE DE VEGA

WOLFRAM NITSCH
(Universidad de Colonia)

1. JUEGOS CABALLERESCOS EN LA CULTURA BARROCA: FIESTA Y TEATRO

EN su tercera y última salida, Don Quijote va hacia Zaragoza, donde se celebrará un torneo famoso. Buscando una nueva determinación, ha hecho suya la propuesta del bachiller Sansón Carrasco de participar en «las solemnísimas justas por la fiesta de San Jorge, en las cuales podría ganar fama sobre todos los caballeros aragoneses, que sería ganarla sobre todos los del mundo»¹. Este proyecto no carece de lucidez. Como lo han probado las dos primeras salidas, el mundo recorrido por Don Quijote es un mundo sin aventuras, donde sin la imaginación aventurera del protagonista no sucedería nada². En este mundo, los juegos caballerescos constituyen una especie de última reserva para la caballería andante. Dentro de su marco ceremonial siguen siendo posibles hazañas espectaculares, hazañas por cierto lúdicas, pero no obstante públicas, reconocidas no solamente por una imaginación individual, sino por el colectivo reunido en una representación festiva. Como es sabido, Don Quijote acaba por cambiar de rumbo, porque no quiere confirmar la segunda parte apócrifa de su historia, según la cual ya ha participado en un torneo zaragozano³. Deja la batalla fingida contra los caballeros aragoneses por la batalla imaginada contra el Caballero de la Blanca Luna, alias de Sansón Carrasco, que pone término a su vida de caballero andante.

¹ Miguel de Cervantes, *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, ed. Luis Andrés Murillo, Madrid: Castalia, 1973, II, págs. 69-70.

² Compárense Hans-Jörg Neuschäfer, *Der Sinn der Parodie im Don Quijote*, Heidelberg: Winter 1963, págs. 34-43; Horst Weich, *Don Quijote im Dialog*, Passau: Rothe, 1989, págs. 159-183.

³ M. de Cervantes, *Don Quijote*, II, págs. 489-490. Compárense Alonso Fernández de Avellaneda, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha, que contiene su tercera salida y la quinta parte de sus aventuras*, ed. Fernando García Salinero, Madrid: Castalia, 1972, págs. 151-173.

Aunque la novela de Cervantes niega a su lector la relación de las justas varias veces anunciadas, le recuerda la importancia de tales juegos en el Siglo de Oro, sobre todo en la edad barroca. Durante el largo período de paz que caracteriza esta época abundan las batallas fingidas. Forman parte de todo un conjunto de fiestas ostentativas, organizadas por la aristocracia a fin de afirmar sus valores y su identidad colectiva ante una profunda crisis de la sociedad estamental⁴. Los juegos caballerescos se prestan particularmente bien a esta política cultural, puesto que no sólo muestran a nobles suntuosamente vestidos y acompañados por numerosos lacayos, sino que al mismo tiempo rememoran su antiguo papel de guerreros activos, luchando a caballo y defendiendo a sus vasallos. En las plazas de la España barroca se celebran tres juegos diferentes de este tipo⁵. En primer lugar, cabe mencionar el juego de cañas, una versión ibérica de la justa francesa, en el cual dos jinetes pelean con lanzas de caña. Menos frecuente parece el juego de sortija, según Covarrubias «un juego de gente militar, que corriendo a cavallo apuntan con la lança a una sortija que está puesta a cierta distancia de la carrera»⁶. De ambos juegos se puede decir lo que dice Huizinga del torneo medieval, que son manifestaciones muy teatrales, «deportes ricamente decorados»⁷. El combate simulado es rodeado por un grandioso aparato de libreas, de letras (es decir de motes y divisas) y de cuadros vivos, destinado a causar la admiración del vulgo. Pero el juego caballeresco más importante y más característico del Barroco español es sin duda la corrida de toros, que en muchas fiestas precede y predomina sobre el juego de cañas. Según las relaciones del siglo XVII se trata de un toreo a caballo, realizado por un matador aristocrático que antes de matar al toro lo irrita y debilita con lanzas cortas, llamadas rejones; a este noble le acompaña un grupo más o menos grande de peones armados de cuchillos⁸. El contraste espectacular entre el toreador a caballo y sus numerosos (a veces hasta cien) peones sugiere al público convidado de balde que el orden estamental sigue vigente.

⁴ Sobre este contexto véanse José Antonio Maravall, *La cultura del Barroco* (1975), Barcelona: Ariel, 1990, especialmente págs. 129-306; Bartolomé Bennassar, *Un siècle d'or espagnol*, París: Laffont, 1982, págs. 103-121.

⁵ Para un panorama más detallado véanse Marcelin Defourneaux, *La vie quotidienne en Espagne au siècle d'or* (1964), París: Hachette, 1973, págs. 151-156; José María Díez Borque, *Sociedad y teatro en la España de Lope de Vega*, Barcelona: Bosch, 1978, págs. 247-260. Varias relaciones coetáneas de juegos caballerescos vienen registradas por José Alenda y Mira, *Relaciones de solemnidades y fiestas públicas de España*, Madrid, 1903.

⁶ Sebastián de Covarrubias, «Sortija», en *Tesoro de la lengua castellana* (1611), ed. Martín de Riquer, Barcelona, 1943. Para una descripción más detallada, véase el estudio de Pedro M. Cátedra en este volumen.

⁷ Johan Huizinga, *Herbst des Mittelalters* (1931³), ed. Kurt Köster, Stuttgart: Kröner, 1975, págs. 103-110.

⁸ Véase Bartolomé Bennassar, *Histoire de la tauromachie. Une société du spectacle*, París: Desjonquères, 1993, págs. 11-32.

Sin embargo, los juegos caballerescos barrocos tienen menor importancia cultural que sus modelos medievales. Mientras que aquellos sustituían en cierto modo un teatro profano poco desarrollado, es ahora el teatro el que va eclipsando los otros espectáculos públicos⁹. En dos aspectos el juego en escena se puede considerar como el juego de los juegos barrocos. Por un lado, el teatro de corral instituido a finales del siglo XVI ofrece un espectáculo permanente, no limitado a algunos días de fiesta. Por otro lado, la «comedia nueva» escrita para este teatro intenta apropiarse los juegos celebrados fuera del corral; con frecuencia muestra acciones lúdicas diferentes y rivales de la acción teatral. No sin razón un personaje de Tirso de Molina declara que la comedia puede ofrecer toda suerte de fiesta o juego:

Moros hay, si quieres moros;
si apetecen tus deseos
torneos, te hacen torneos;
si toros, correrán toros¹⁰.

Esta declaración apologética y programática da una descripción precisa de la comedia barroca, que en efecto representa una gran variedad de juegos. No se limita a mostrar juegos de simulación o disimulación que redoblan y reflejan el juego escénico de los actores¹¹. Además, suele mostrar diversiones populares como los dados y los naipes, pero también ejercicios aristocráticos como los toros y los torneos. Esto vale sobre todo para el teatro de Lope de Vega.

2. LA CABALLERÍA JUGADORA DE LOPE: OSTENTACIÓN Y TRANSGRESIÓN

Hay muchos juegos caballerescos en la comedia lopesca¹². Por supuesto, se presentan casi siempre de manera indirecta, es decir, narrativa, aunque en el teatro de corral la salida en escena de caballos reales resultaba posible¹³. No se ven en el escenario, sino que se oyen mediante una relación ulterior o bien, con menor frecuencia, mediante una narración simultánea, acompañada de ruidos que vienen desde dentro del vestuario. A veces, ambas técnicas de presentación

⁹ Compárense J. Huizinga, *Herbst des Mittelalters*, pág. 103, y J. M. Díez Borque, *Sociedad y teatro*, pág. 260, respectivamente.

¹⁰ Tirso de Molina, *El vergonzoso en palacio*, ed. Francisco Ayala, Madrid: Castalia, 1989, pág. 133; compárese también Agustín de Rojas, «Loa de la Comedia», en *Preceptiva dramática española del Renacimiento y el Barroco*, eds. Federico Sánchez Escribano & Alberto Porqueras Mayo, Madrid: Gredos, 1971², pág. 127.

¹¹ Sobre este rasgo característico de la comedia barroca, compárese por ejemplo Wolfgang Matzat, «La prueba: una estructura básica del teatro calderoniano», en *Hacia Calderón*, IX, Stuttgart: Steiner, 1991, págs. 113-122.

¹² Para una amplia colección de citas, véase Ricardo del Arco y Garay, *La sociedad española en las obras de Lope de Vega*, Madrid: Real Academia Española, 1941, págs. 491-501.

¹³ Véase J. M. Ruano de la Haza & John J. Allen, *Los teatros comerciales del siglo XVII y la escenificación de la comedia*, Madrid: Castalia, 1994, págs. 492-510.

se juntan, lo que aumenta el peso de la narración respecto al juego narrado. Así, la corrida de toros en *La competencia de los nobles* es evocada dos veces: primero, por un peón herido que desde el borde de la plaza comenta el combate aún no terminado del matador a caballo; después, por la dama del rejoneador, que ensalza la hazaña de su galán ante otra dama, encendiendo así sin quererlo una pasión rival¹⁴. En general, sin embargo, basta una sola relación del juego ocultado para ponerlo ante los ojos de los oyentes: «Haberlos visto quisiera, / mas basta haberlos oído», dice el rey en *Porfiar hasta morir* al caballero y poeta Macías que acaba de describirle ampliamente un gran juego de sortija¹⁵. La relación del juego puede reemplazar el juego mismo, porque a la hazaña en la plaza se junta una hazaña verbal.

Incorporándose de este modo los diferentes juegos caballerescos, las comedias de Lope suelen destacar su función de ostentación, a la vez social y amorosa. Muchas relaciones de torneos y de corridas subrayan que los caballeros en la plaza quieren lucirse ante sus compatriotas y aún más ante sus damas, que desean obtener no solamente el aplauso del público, sino al mismo tiempo un trofeo de amor¹⁶. A veces, esta insistencia en el deseo de ser admirado se tiñe de una ironía mordaz. Por ejemplo, en la corrida descrita en *La burgalesa de Lerma*, hasta los mismos toros quieren distinguirse bajo la mirada del rey; se suicidan arrojándose por un despeñadero artificial, únicamente «para que el Rey los viera»¹⁷. No obstante, la mayor parte de las relaciones lopescas de juegos parecen por su parte conformes a los imperativos políticos de la cultura barroca; pintando acciones espectaculares de jugadores nobles, parecen insinuar al público teatral la misma admiración hacia la clase alta que los juegos mismos insinuaban al público festivo. Pero las cosas se complican si los juegos pintados se consideran en su contexto dramático. A menudo, lo que visto por sí parece medio de ostentación, respecto al transcurso de la comedia se revela como terreno de transgresión; pues la comedia de Lope tiende a desarreglar los juegos caballerescos que traslada al teatro; los entremezcla con otros juegos mucho menos ceremoniales y prestigiosos, o los exagera al punto de convertirlos en algo serio¹⁸. Esto se puede observar en la escena final de la comedia *Los torneos de Aragón*, que

¹⁴ Lope de Vega, *Obras*, ed. Emilio Cotarelo y Mori, Madrid: Real Academia Española, 1916-1930, IV, págs. 288-290.

¹⁵ Lope de Vega, *Obras selectas*, ed. Federico Carlos Sáinz de Robles, Madrid: Aguilar, 1947, I, págs. 710-711.

¹⁶ Como se observa de manera muy explícita y sucinta en *El padrino desposado*; véase Lope, *Obras*, VIII, pág. 288.

¹⁷ Lope, *Obras*, IV, págs. 40-41.

¹⁸ Para una exposición más amplia y general de esta tesis, véase mi libro *Barocktheater als Spielraum. Studien zu Lope de Vega und Tirso de Molina*, Tübingen: Narr, 2000, especialmente págs. 84-118; para otra ejemplificación breve en español, compárese mi artículo «El teatro barroco como juego: *La villana de Vallecas* de Tirso de Molina», en *Actas del V Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro*, ed. Christoph Strosetzki, Frankfurt a. M.: Vervuert, 2001, págs. 934-940.

muestra lo que el *Quijote* no quiere contar, un torneo celebrado en Zaragoza. En un ámbito muy ceremonial, debido a una boda real, varios caballeros están peleando con lanzas y espadas; no faltan letras, libreas ni cuadros vivos. Sin embargo, se trata de un juego bastante curioso y también precario. Por una parte, uno de los aventureros es una dama disfrazada que ha seguido a su prometido infiel. Así, al juego agonal corresponde un juego simulador, mucho menos viril y por eso normalmente excluido de la plaza de justas. Si el torneo festivo descarta tales juegos, poco adecuados a la caballería, el torneo representado linda con ellos. Ocurre, pues, una confusión ficcional de distintas categorías de juegos, que en el contexto cultural quedan estrictamente separadas¹⁹. Por otra parte, la acción lúdica en honor de la boda real está a punto de volverse seria; de momento, parece que «se ha de volver batalla / este fingido torneo»²⁰. Con eso, la escena recuerda el riesgo inherente a todo juego, acentuado por los críticos barrocos del juego, pero minimizado en el juego ceremonial: el riesgo de que el jugador sea a su vez jugado, descentrado y hasta destruido por lo que hacía solamente de burlas²¹. Al final, no pasa nada, porque el rey de Aragón arregla la contienda entre los caballeros. No es así en algunas comedias de Lope que se sitúan en el límite genérico entre la comedia de capa y espada y el drama de honor. En ellas, la transgresión cómica del juego ostentativo acaba por hacerse seria; para sus protagonistas, los juegos caballerescos se vuelven efectivamente batallas²².

3. «EL MARQUÉS DE LAS NAVAS»: LA FIESTA DESCONCERTADA

El enredo de la comedia *El marqués de las Navas*, impresa en 1630 e inspirada por un episodio del *Marcos de Obregón*, gira alrededor de un juego festivo²³. En la plaza de Madrid se celebra una fiesta de toros y de cañas, protagonizada por los hidalgos don Felipe de Córdoba y don Enrique de Guzmán, un amigo y el hermano de don Pedro de Ávila, marqués de las Navas. La víspera de la fiesta,

¹⁹ Este rasgo es característico de todo «juego textual» según Wolfgang Iser, *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*, Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1991, págs. 426-480. Sobre las distintas categorías de juegos reales, véase Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige* (1958), París: Gallimard, 1991, págs. 45-92.

²⁰ Lope, *Obras*, X, pág. 36b.

²¹ Para una discusión general de este riesgo lúdico, véase el estudio clásico de Frederik J. J. Buytendijk, *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*, Berlín: Wolff, 1933, págs. 114-146. Destácalo, por ejemplo, también Covarrubias, que en el artículo «Justa» de su *Tesoro* nota acerca del torneo que «siendo juego le falta poco para veras».

²² Por eso, no me parece que en el teatro barroco el juego incontrolado y transgresor se limite a la comedia de capa y espada, como lo sugiere el estudio por lo demás tan lúcido de Joan Oleza, «La comedia: El juego de la ficción y del amor», *Edad de Oro*, 9 (1990), págs. 203-220.

²³ Texto y paginación conforme a Lope, *Obras selectas*, I, págs. 857-883. Para el cuento original de 1618, que no hace mención de ningún juego caballeresco, véase Vicente Espinel, *Vida del escudero Marcos de Obregón*, ed. María Soledad Carrasco Urgoiti, Madrid: Castalia, 1980, II, págs. 15-20.

los tres caballeros van a pasear por el Prado, donde encuentran a Laurencia y Gerarda, dos hermanas que han salido secretamente de la casa de su padre. Como don Felipe se enamora al instante de Laurencia, las convidan a la fiesta, prometiéndoles «coche y ventana» (866b), es decir, un transporte discreto a la plaza y un palco en una casa vecina. Durante la fiesta, es por consiguiente ante los ojos de su dama ante quien don Felipe corre los toros. La ostentación amorosa se junta a la ostentación social, como en la víspera ya lo ha pronosticado un aficionado a los toros:

Veréis cifrado el mundo en breve espacio
 como en sortijas suelen generosas
 estar el amatista y el topacio,
 veréis mil caballeros, mil hermosas
 damas, y que por ellas los rejones
 pretenden intentar suertes dichosas (863b).

La plaza del juego, llena de espectadores nobles, es comparada con una sortija que, a pesar de su pequeño tamaño, engasta varias piedras preciosas; pero la metáfora de joyería se refiere igualmente a los rejoneadores nobles en su centro, ya que en otras ocasiones el juego de sortija figura entre sus ejercicios principales²⁴. Además, y de nuevo gracias a un equívoco, las suertes o los tercios de la lidia evocan aquí las suertes dichosas de los matadores, a saber, sus triunfos amorosos, que los vuelven en «matadores de los toros y las damas» (869b). A la corrida de toros sucede un juego de cañas, que es por su parte trasladado y prolongado hasta la calle donde vive Laurencia, porque don Felipe y don Enrique se presentan allí en los «caballos de las cañas», manejando hachas de amor en vez de lanzas (869b). ¿Se pueden imaginar galanes más bizarros que tales jugadores?

En verdad, la comedia va enturbiando desde el principio esta fiesta ostentativa. En primer lugar, se puede notar una transgresión cómica del juego taurino, vinculada al personaje del peón. Al rejoneador don Felipe lo acompaña su lacayo Pedro, cuyo oficio consiste en cortar los pies del toro a cuchilladas. Es un hombre muy diestro, pero en cada corrida suele perder sus calzas verdes acercándose demasiado al cuerno del toro; así, el animal puede descubrir «lo encarnado de los aforros» (868a), si no desnudar del todo la parte baja de su torturador. Con eso, el peón practica involuntariamente su propia forma de ostentación; muestra sin quererlo su carne desnuda, que provoca miradas no menos admiradoras que el rejoneo del caballero: «en las ventanas dijeron / que era muy hombre» (866a). Sin embargo, indica al mismo tiempo que el rejoneo por su parte tiene un lado obsceno; sin perder sus calzas, es decir, simbólicamente, el matador

²⁴ Probablemente se trata de una variación ingeniosa de una metáfora acuñada por Quevedo; compárese su soneto «En breve cárcel traigo aprisionado», en *Poesía original completa*, ed. José Manuel Blecuá, Barcelona: Planeta, 1971, pág. 475.

que maneja su rejón afirma también su potencia sexual, como lo hacen el jugador de cañas o de sortija²⁵. Esta analogía latente entre la ostentación amorosa y la ostentación erótica se manifiesta sobre todo en el juego gestual del gracioso Mendoza, que en su relación del toreo a pie imita los gestos del peón sin calzas, aparentemente sirviéndose de un rejón. Así, el juego agonal narrado es doblado por un juego teatral que va borrando los límites entre la alta y la baja tauromaquia, entre lo caballeresco y lo burlesco.

Pero no se acaba todo ahí. Al final del día de toros, a la transgresión cómica del juego caballeresco se suma una transgresión seria y de graves consecuencias. Esto ya se anuncia en la víspera de la fiesta. En la escena del Prado se canta el romance morisco de Gazul, que relata un juego de cañas que «se vuelven lanzas» (861b), es decir, un torneo que desemboca en un duelo mortal²⁶. Y poco antes de salir a la plaza, don Felipe compara su juego ostentativo con un juego de azar que puede acabar mal: «perderé si amor es juego: / que los que empiezan ganando / suelen acabar perdiendo» (867b). Acaba mal en efecto, porque a la fiesta no va solamente su dama, sino también un rival, el novio oficial de Laurencia. Se llama Leonardo, es de Toledo y ha abandonado a su novia de allí bajo el pretexto de entablar un pleito en Madrid. En el fondo, no es un pretendiente a quien don Felipe deba temer: es de origen mucho menos ilustre, tiene el aspecto insano y «descolorido», parece más versado en la pluma que en la espada. Por eso, el padre de Laurencia lo rechaza sin vacilar cuando la novia abandonada viene a descubrirle su infidelidad. No obstante, Leonardo consigue aguar la fiesta: «desconcertóse la fiesta», se indica inmediatamente después de su llegada (869b). Celoso de las lanzas, las cañas y las hachas del rejoneador, se presenta por la noche delante de la casa de Laurencia, donde está de guardia el marqués de la Navas, protegiendo una cita nocturna de su amigo Felipe. El marqués le cierra el paso, mete mano y lo mata. Esta súbita irrupción de violencia parece algo inmotivada, pero se puede vincular al juego taurino. No es por casualidad que la novia toledana haya maldecido a Leonardo deseándole una muerte «de mala estocada» (859b); tampoco, que al novio una vez lo llamen «novillo» (868b). La estocada homicida de don Pedro, gran rejoneador antes de llegar a Madrid, prolonga en cierto modo la corrida de don Felipe, trasladándola de la plaza a la calle y transgrediendo las reglas del juego. Algo semejante acontece en *Peribáñez y el Comendador de Ocaña*, donde la venganza del protagonista se compara por su parte a la matanza de un «toro»²⁷. Aquí, sin embargo, la estocada

²⁵ Por eso, en otra comedia lopesca se puede hablar de «cierto juego de sortija» refiriéndose al acto carnal; véase *El galán Castrucho*, ed. Alva V. Ebersole, Valencia: Albatros Hispanófila, 1983, pág. 110, v. 392.

²⁶ La importancia del romancero morisco, especialmente del ciclo de Gazul, en la poesía de Lope es subrayado por Antonio Carreño, *El romancero lírico de Lope de Vega*, Madrid: Gredos, 1979, págs. 55-116.

²⁷ Lope de Vega, *Peribáñez y el Comendador de Ocaña*, ed. Juan María Marín, Madrid: Cátedra, 1987⁸, pág. 197, v. 977; con eso, la venganza final repite simbólicamente la novillada narrada al principio de la comedia (págs. 65-71).

irregular no responde a un caso de honra, sino que es presentada como un acto espontáneo, inspirado por un contexto lúdico.

Además, el desarreglo violento del juego festivo se produce en un fondo histórico de modernización. El «generoso caballero» (877a) don Pedro actúa en un mundo que va cambiando rápidamente, donde se desdibuja el antiguo orden social. Hay varios indicios de este cambio en la comedia, especialmente en el acto final. Primero, cabe mencionar un indicio arquitectónico. El marqués vive en el convento madrileño de San Martín, donde sirve de maestresala a un cardenal. La antigua iglesia del convento está derribada, la «nueva fábrica» aún «no acabada», como precisa una acotación (878a); así, la habitación del protagonista colinda con un ámbito transitorio, medio ruin. A este cambio arquitectónico corresponde otro cambio, social y mediológico. En su calidad de maestresala, el marqués tiene que escribir montones de cartas, aunque le molesta este «inmenso trabajo» (881b). Sin querer deja la espada por la pluma y el habla por la escritura, medio normalmente reprobado por los nobles valientes y pundonorosos²⁸. En eso, el matador homicida se asemeja a su víctima Leonardo, que se le aparece tres veces después de la estocada mortal para obligarlo a casar con la novia abandonada. Parece que en la vida acelerada del nuevo Madrid, donde «sólo se habla / un día en cualquier suceso» (883a), el «generoso caballero» arriesga perder su posición de personaje ilustre que se distingue por sus actos heroicos. Por otra parte, esta nueva vida urbana parece también una vida intensa, llena de sorpresas y de pasiones fuertes. Según Laurencia, en las calles de la corte ya no es con flechas que tira amor: «ya con arcabuces tira: / que apenas pone la mira / cuando ya mata de amor» (864a). En este horizonte, hasta los juegos ceremoniales de la aristocracia ocultan sorpresas. Originalmente destinados a tener en jaque el desarreglo social, acaban por desarreglarse ellos mismos —al menos en un teatro rico en novedades.

4. «EL CABALLERO DE OLMEDO»: JUGAR HASTA MORIR

La tragicomedia *El Caballero de Olmedo*, escrita hacia 1620, se refiere a una leyenda popular que cuenta la muerte nada caballeresca de un caballero del siglo XVI al final de varios juegos caballerescos²⁹. Como lo ha detallado Francisco Rico, el acto tercero se funda en un romance perdido, pero popularizado por un baile teatral y una seguidilla del siglo XVII; ambos textos relatan como un tal «Caballero de Olmedo», vencedor de un juego de toros y de cañas celebrado en la fiesta de

²⁸ Sobre las razones de tal reprobación en la comedia de Lope, véanse Elias L. Rivers, *Quixotic scriptures. Essays on the textuality of Hispanic literature*, Bloomington: Indiana U. P., 1983, págs. 79-88; Catherine Świetlicki, «Close cultural encounters: Speech and writing in *Fuenteovejuna*», *Hispanic review*, 60 (1992), págs. 33-53.

²⁹ Texto y numeración de versos conforme a Lope de Vega, *El Caballero de Olmedo*, ed. Francisco Rico, Madrid: Cátedra, 1992¹².

Medina, la noche del mismo día de fiesta es matado a balazos en su camino de regreso³⁰. En la pieza lopesca, el caballero se llama don Alonso y su dama doña Inés; a ellos se junta un rival infeliz, don Rodrigo, que fracasa en la corrida de toros y acaba por vengarse de esta derrota, acechando a don Alonso y derribándolo cobardemente. Situando la fiesta mortal de la leyenda en el contexto dramático de un conflicto de rivalidad, Lope acentúa la función ostentativa del juego festivo; pero al mismo tiempo elabora igualmente sus rasgos transgresores ya esbozados en la tradición popular.

El juego de toros del acto tercero es presentado como una ocasión perfecta de ostentación, a la vez social y amorosa. Primero, por sus hazañas espectaculares de rejoneador don Alonso logra el «aplausos vulgar» (1858) y la estima del Rey, que ya lo ha visto actuar en las corridas, sortijas y justas celebradas en honor del casamiento real. Bien mirado, es solamente gracias a tales actuaciones como ha obtenido su sobrenombre ilustre, puesto que, habiendo nacido «hidalguito» (2071), pertenece a una categoría más baja de la nobleza. Lo llaman «el Caballero de Olmedo» por su «excelencia» (686) en todos los juegos caballerescos, no por su origen bastante oscuro. Segundo, la corrida victoriosa de don Alonso provoca también la risa favorable de doña Inés, que hasta quiere arrojarle del balcón cuando lo ve pasar cerca de ella. Así, se muestra «alanceador galán y cortesano, / de quien hombres y toros tienen miedo» (1352-1353). Esto lo nota don Rodrigo, que por su parte sale a la plaza a porfiar con don Alonso, pero acaba por caer del caballo y es rescatado por su mismo rival. Con eso, no solamente sale perdedor del juego taurino, sino que también aumenta aún más el triunfo del otro, otorgándole otra ocasión de probar su generosidad. En la fiesta de Medina, pues, el Caballero de Olmedo gana el más grande aplauso popular y el primer aplauso público de su dama.

Sin embargo, tampoco aquí se trata de una fiesta ejemplar. Una vez más, hay varias transgresiones del juego ostentativo. En primer lugar, como en *El marqués de las Navas*, la corrida heroica del caballero se dobla en una versión cómica, protagonizada por el peón. Mientras que don Alonso asiste al combate infeliz de su rival, su lacayo Tello hace el fanfarrón, contando como sólo con su cuchillo ha asustado a los toros más bravos. Pero en vez de admirarlo, le predicen que perderá sus calzas la próxima vez: «¡Más que te ha de dar el sol / adonde nunca te ha dado!» (2012-2013). En segundo lugar, como en *Los torneos de Aragón*, pero a diferencia de la leyenda del Caballero, al juego taurino precede un juego teatral, típico de una comedia de capa y espada. Este juego se anuncia ya en la escena primera, cuando don Alonso relata su primer encuentro con doña Inés. En la feria de Medina le apareció disfrazada de labradora y se mostró también experta en otros juegos, más o menos peligrosos:

³⁰ Véase su introducción histórica a Lope, *El Caballero de Olmedo*, págs. 36-83.

Las manos haciendo tretas,
que, como juego de esgrima,
tiene tanta gracia en ella,
que señala las heridas (87-90).

Al caballero fascinado, los ademanes de la labradora fingida le recuerdan un juego de esgrima, en el cual las heridas son solamente señaladas, pero no obstante siempre posibles³¹. Así, al juego histriónico de la dama corresponde un juego retórico del galán. Mientras que ella desempeña un papel teatral, encubriendo su papel social de hija bien guardada bajo una máscara popular, él se crea un papel puramente verbal, afirmando ser herido y hasta «sentenciado a muerte» (155) por un amor violento. Ambos juegos miméticos así iniciados continúan hasta el final de la comedia. El disfraz de doña Inés se repite en el acto segundo, donde viste de pardo y finge querer hacerse monja, para negarse a don Rodrigo, su pretendiente oficial. En este juego simulador participan además dos mensajeros de don Alonso: la celestinesca vieja Fabia, que se disfraza de beata, y también Tello, que la acompaña bajo incógnito como profesor de latín. Con eso, el trato secreto de los amantes prosigue encubierto por oraciones y lecciones en latín, así que «conjuguar» quiere decir «jugar juntos»³². Al mismo tiempo, el Caballero de Olmedo sigue equiparando retóricamente amor y muerte. En un soneto compara la chinela de su dama con una «ardiente mina» (509); en otro poema habla de su ausencia como de una «muerte viva» (1615); no sin razón su criado acaba por llamarlo «el poeta de Olmedo» (1111). Pero sus metáforas no son meras fórmulas convencionales, sino más bien premoniciones por ironía trágica³³; pues al término de la acción tanto el juego retórico del galán como el juego teatral de su dama se transforman en un asunto serio. Don Alonso muere, de hecho, y doña Inés entra, efectivamente, en un convento. Lo que pasa después del juego agonal representado en el acto tercero, nace de un juego mimético prolongado e intensificado hasta la muerte.

En tercer lugar, sin embargo, el desenlace trágico de la comedia se puede vincular también con el mismo juego caballeresco. Este se desarregla por su parte, como el del romance de Gazul o del *Marqués de las Navas*, aunque de manera algo más compleja. En cierto modo, ambos caballeros acaban por violar las reglas del juego. Esto resulta claro respecto a don Rodrigo, que se sirve de armas modernas de fuego para vengarse de su derrota. A este desarreglo

³¹ La ambivalencia profunda de don Alonso respecto a doña Inés es destacado por Peter W. Evans, «Alonso's cowardice: Ambiguities of perspective in *El caballero de Olmedo*», *Modern language review*, 78 (1983), págs. 68-78.

³² Para un uso amplio y explícito de este equívoco, véase Tirso de Molina, *Marta la piadosa*, en *Obras dramáticas completas*, ed. Blanca de los Ríos, Madrid: Aguilar, 1989⁴, III, págs. 384-389.

³³ Compárese Francisco Rico, «La poesía dramática de *El Caballero de Olmedo*» (1967), en Lope, *El Caballero de Olmedo*, págs. 13-35.

exterior y llamativo del combate formalizado se junta un desarreglo interior, debido al carácter melancólico de don Alonso³⁴. Se despide precipitadamente, sin esperar al torneo previsto para el día siguiente, porque, por así decir, ha empezado a jugar contra sí mismo; en vez de participar en otro ejercicio caballeresco, se pierde en el «ejercicio triste» (2236) de su imaginación negra, que provoca fantasías y miedos mortales. Por ende, al «foul play» del rival cobarde se junta un «deep play» del caballero valiente e imaginativo, que acaba por vivir lo que antes solamente soñaba³⁵. Pero esto no quiere decir que por último sea sujeto a un castigo ejemplar. Muy por el contrario, sigue siendo celebrado aún más allá de la muerte, mientras que su rival es condenado a la pena capital. Es el mismo Rey quien pronuncia este doble juicio favorable al protagonista, confirmando así lo que Fabia ya había afirmado en el acto segundo. Según ella, don Alonso merece ser titulado *iugatoribus paternus* (1545), a saber, patrón de todos los jugadores inmoderados. Si hay una moral del juego en la comedia lopesca, es ésta. Modelo inigualado de muchos otros caballeros que justan y tolean en el teatro del Fénix, el Caballero de Olmedo hace lo que el Caballero de la Triste Figura no quiere hacer: juega con exceso y hasta morir.

³⁴ Sobre la melancolía de don Alonso, compárese Teresa S. Soufas, *Melancholy and the secular mind in Spanish Golden Age literature*, Columbia & Londres: University of Missouri Press, 1990, págs. 71-88.

³⁵ Para el concepto del «deep play», sinónimo antropológico del proverbial «juego con el fuego», véase el estudio ya clásico de Clifford Geertz, «Deep play: Notes on the Balinese cockfight», *Daedalus*, 101 (1972), págs. 1-37.

