

# Cristo como tahúr en el *Auto Sacramental del Juego del Hombre* de Luis Mejía de la Cerda

## Christ as a Gambler in *Auto Sacramental del Juego del Hombre* by Luis Mejía de la Cerda

**Davinia Rodríguez Ortega**

Universidad Pública de Navarra  
ESPAÑA  
davinia.rodriguez@unavarra.es

[*Hipogrifo*, (issn: 2328-1308), 3.1, 2015, pp. 223-236]

Recibido: 26-01-2015 / Aceptado: 03-02-2015

DOI: <http://dx.doi.org/10.13035/H.2015.03.01.14>

**Resumen.** Este artículo realiza un pormenorizado análisis del *Auto Sacramental del Juego del Hombre* escrito por Luis Mejía de la Cerda en 1625. La pieza está compuesta tomando como motivo literario un juego de naipes y representando a Cristo como tahúr apostando a la mesa entre la Muerte, el Demonio y el Mundo. Una de las características más destacables es la total presencia del juego dentro de un texto de esencia devota, por la confluencia que supone de la esfera mundana y divina. No obstante, es necesario añadir que dicho entretenimiento gozó de gran popularidad durante el Siglo de Oro, con gentes de todos los estratos sociales siempre dispuestas para la diversión.

**Palabras clave.** Auto sacramental, Mejía de la Cerda, juego de naipes, Cristo, Calderón de la Barca, «Juego del hombre».

**Abstract.** This article contains a deep analysis of the sacramental play *Auto Sacramental del Juego del Hombre* written by Luis Mejía de la Cerda in 1625. The piece is composed taking a card game as the core topic and representing Christ as a player betting amongst the Death, Devil and World. One of the most remarkable characteristics is the absolute presence of the play in a devote text, because of the combination of such mundane and religious features. But it is necessary to say, that this way of leisure was very popular during the Golden Age period, where people of every social class were willing to enjoy.

**Keywords.** Sacramental Play, Mejía de la Cerda, Playing cards, Christ, Calderón de la Barca, «Juego del hombre».

El juego de naipes era una de las formas de ocio más extendidas durante el Siglo de Oro español; tal hecho lo eleva a un notable estrado, teniendo en cuenta la propensión al divertimento que caracterizaba la sociedad contemporánea al reinado de Felipe IV, como bien se puede apreciar en la multitud de bailes, corridas de toros y representaciones teatrales acontecidas a lo largo de sus décadas. Sin embargo, el español de la época trasciende la frontera de situarse como mero espectador, para tomar parte activa en el goce lúdico, a la par que involucra su ingenio y parte de su fortuna. Según aprecia Luque Fajardo en su «Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos» (1603), el manejo de la baraja constituía uno de los eventos más igualitarios que podría tener lugar en una sociedad tan fuertemente estratificada como era la aurisecular:

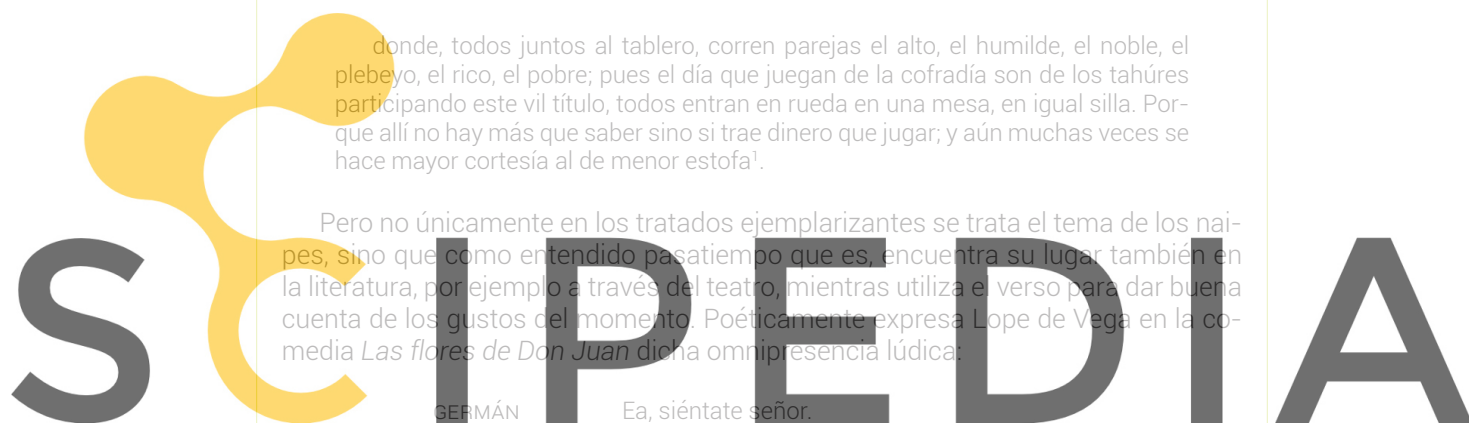
donde, todos juntos al tablero, corren parejas el alto, el humilde, el noble, el plebeyo, el rico, el pobre; pues el día que juegan de la cofradía son de los tahúres participando este vil título, todos entran en rueda en una mesa, en igual silla. Porque allí no hay más que saber sino si trae dinero que jugar; y aún muchas veces se hace mayor cortesía al de menor estofa<sup>1</sup>.

Pero no únicamente en los tratados ejemplarizantes se trata el tema de los naipes, sino que como entendido pasatiempo que es, encuentra su lugar también en la literatura, por ejemplo a través del teatro, mientras utiliza el verso para dar buena cuenta de los gustos del momento. Poéticamente expresa Lope de Vega en la comedia *Las flores de Don Juan* dicha omnipresencia lúdica.

GERMÁN                   Ea, siéntate señor.  
 JUAN                      Donaire, por Dios, tuviste:  
                                   ¿Pues con quién he de jugar?  
 GERMÁN                   Conmigo.  
 JUAN                        ¿Contigo?  
 GERMÁN    Sí.  
 JUAN                        ¿Qué hará quien me viere aquí  
                                   jugar contigo?  
 GERMÁN    Callar;  
                                   como el sacar los aceros  
                                   con el que diere ocasión  
                                   así el jugar es razón  
                                   con quien trajere dineros<sup>2</sup>.

1. Cita tomada de Chamorro Fernández, 2005, p. 12. Es esta quizá la obra más famosa del sacerdote y erudito salmantino, en el que a través de un diálogo critica con un tono moralizante la afición al juego, además de erigirse como una especie de enciclopedia de todos aquellos existentes, sus reglas, su origen, etc. Respecto al término *tahúr*, no carecía en aquella época de connotaciones negativas, según define *Autoridades*: «El que continúa mucho en casas de juego, ò es mui diestro en jugar. Tomabase en lo antiguo por el que jugaba con engaños, y trampas, ù dobleces, para ganar à su contrario».

2. Lope de Vega, *Las flores de Don Juan*, p. 22.



Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

El juego impregna la vida y su trasunto en las páginas escritas, a nivel léxico pero también temático y relativo a la construcción de personajes. Buena cuenta de esta prolífica relación nos ofrece el crítico Étienvre<sup>3</sup> en su estudio monográfico sobre el tema, donde analiza la presencia del naipes en bailes, entremeses, textos de carácter divino, político y un largo etcétera. Entre la multiplicidad de ejemplos que aporta, desde mi punto de vista, llama especialmente la atención una pieza de teatro religioso, el *Auto sacramental del Juego del Hombre*, escrito por Luis Mejía de la Cerda y publicado en 1625. En este caso, se combina el asunto del ocio, mediante el binomio entre juego y literatura, con otro de los pilares fundamentales en la realidad del XVII, la religión católica, mediante uno de los géneros cumbres de dicho periodo histórico, el auto sacramental.

Según la realidad descrita, en la España del XVII la «desencuadrada» se barajaba sin cesar, y abundantes eran los juegos: *rentoy, pollas, cientos, repárola, siete y llevar, las pintas, primer, quince, capadillo, tenderete*, etc., siendo uno de los destacados por su refinamiento el *juego del hombre*, también conocido como *tresillo*. Del mismo modo que había entretenimientos del gusto cortesano, otros juegos eran prohibidos, aunque no siempre se pudiera censurar la participación puesto que se llevaban a cabo en recintos privados sin ninguna ordenación. No obstante, arduos eran los esfuerzos de la corona por imponer medidas que acotaran el gran vicio aurisecular en cuanto a dos aspectos principalmente: los lugares donde se jugaba y el material indispensable, la baraja; las causas de dicha observancia tendrían su asentamiento en cuestiones de índole moral, pero no hay que obviar el hecho de los ingresos que suponía a la monarquía el pago de los impuestos requeridos para establecer una casa de juego o adquirir los naipes, cuya falta constituía un delito fiscal:

El uso de estos distintos tipos de barajas (española, francesa, alemana) estaba regulado en los diferentes territorios de la Monarquía española por varias disposiciones legales, pero sobre todo desde la creación del estanco real de naipes<sup>4</sup> a mediados del siglo XVI, que monopolizaba la fabricación, venta y distribución de las barajas cobrando unos derechos de medio real por cada una<sup>5</sup>.

Respecto a aquellos lugares que acogían las apuestas y el barajar, existía asimismo una jerarquía; mientras que las casas de prostitución eran ilegales y se encubría el juego bajo otra forma de «diversión», las llamadas casas de juego contaban con licencias reales y eran regentadas por antiguos soldados, artesanos o nobles con pocos recursos. De entre ellas, los locales frecuentados por aristócratas y cortesanos, eran las denominadas «casas de conversación», donde bajo un pretendido eufemismo tertuliano se apostaba, perdía y engañaba como si de personas de relajadas costumbres se tratara.

3. Étienvre, 1990.

4. Como consecuencia, uno de los términos en lengua germaní utilizado para nombrar la baraja (además de desencuadrada, maselucas o los bueyes) es «el libro impreso con licencia de S. M.» (Deleito y Piñuela, 2008, p. 208).

5. García García, 1999, p. 23.

S

C

I

P

E

D

I

A

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

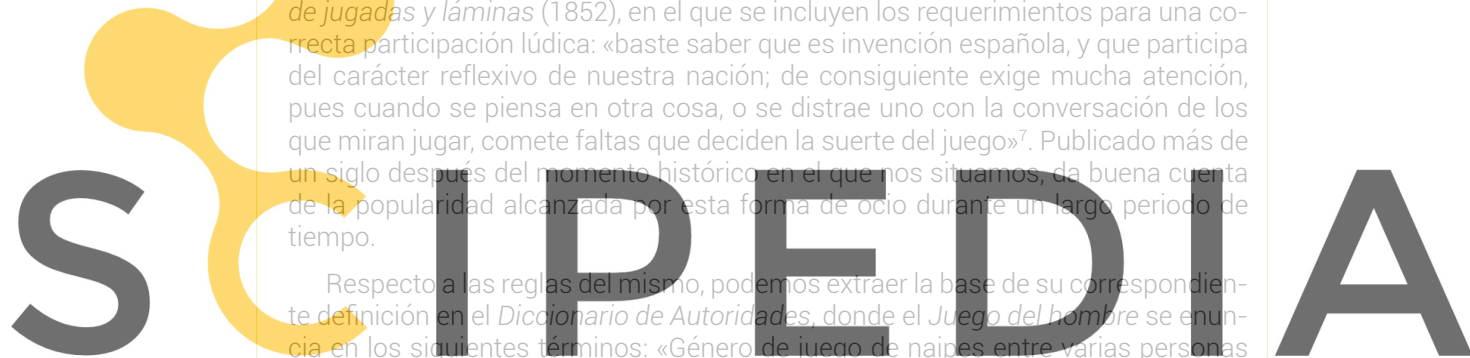
En esta variante de tablaje se entretenían con frecuencia jugando al *tresillo* o *juego del hombre*, cuyo origen es español y asimismo popular en Italia, como bien refiere Calderón a través de sus versos en la comedia palatina *Nadie fie su secreto* (1640): «De España vino con nombre, / opinión, noticia y fama / a Parma, esto no te asombre, / cierto juego que se llama, / señor, el *juego del hombre*». No obstante, además de Italia el juego del hombre se extendió ampliamente por Francia a finales del XVII y las primeras décadas del XVIII. Por la popularidad del juego y la posible ambigüedad respecto a las reglas del mismo, se escribieron tratados teóricos que las explicitaran. Tal necesidad no se presenta en España, donde según Diderot y d'Alembert (en su *L'Encyclopédie*) se ubica el nacimiento del juego, lo que se advierte por la «tranquilidad y flema que requiere y la gravedad de la nación»<sup>6</sup>. También se documentan estas dos características anteriormente referidas en un volumen dedicado al *Juego del tresillo. Arte de jugarlo, con sus leyes, una colección de jugadas y láminas* (1852), en el que se incluyen los requerimientos para una correcta participación lúdica: «baste saber que es invención española, y que participa del carácter reflexivo de nuestra nación; de consiguiente exige mucha atención, pues cuando se piensa en otra cosa, o se distrae uno con la conversación de los que miran jugar, comete faltas que deciden la suerte del juego»<sup>7</sup>. Publicado más de un siglo después del momento histórico en el que nos situamos, da buena cuenta de la popularidad alcanzada por esta forma de ocio durante un largo periodo de tiempo.

Respecto a las reglas del mismo, podemos extraer la base de su correspondiente definición en el *Diccionario de Autoridades*, donde el *Juego del hombre* se enuncia en los siguientes términos: «Género de juego de naipes entre varias personas con elección de palo, que sea triunfo, y el que la elige se llama hombre. [La forma] Más principal y antigua es la que llaman Benegado y se juega entre tres; dando a cada uno nueve cartas, y el que tiene juego entra eligiendo triunfo y para sacar la polla necesita de cinco bazas». Sin embargo, existe un texto impreso en Barcelona en 1631 que pretende constituirse como tratado sobre las reglas del juego del hombre (con una posterior reedición en Zaragoza fechada en 1669, impresa por los herederos de Pedro Lanaja y Lamarca), cuyo título abreviado es *Leyes y constituciones del juego del hombre o espadilla, sacadas de diversos originales por el Doctor Benedicto Glauco*<sup>8</sup>. El responsable de tal empresa es el Doctor Arnaldo Francofurt, alemán de nación y profesor en la Universidad de Salamanca, pseudónimo que según algunos críticos oculta tres posibles identidades los cuales escribirían el texto de manera conjunta: Padre Diego Niseno, Juan Pérez de Montalbán y Luis Pacheco de Narváez. Quizá la apuesta más segura sería la última, puesto que el doctor Arnaldo también firmó el libelo *El tribunal de la justa venganza*, ácida sátira contra Quevedo, mientras que los dos autores mencionados en primer lugar ya habían escrito sus respectivas críticas a la obra y la figura quevediana. No obstante estas no son razones suficientes, y tras un largo y extenso análisis de las diversas

6. Étienvre, 1990, pp. 164-165.

7. D. R. C., *Juego del tresillo. Arte de jugarlo, con sus leyes, una colección de jugadas y láminas*, p. 3.

8. El hallazgo se debe a la pericia de Astrana Marín. Respecto a la autoría de esta obra sigo los datos aportados por Roncero en la edición de *El Tribunal de la Justa Venganza* de Quevedo.



Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

posibilidades de autoría, el investigador Victoriano Roncero en el estudio preliminar de su edición concluye afirmando que dicho impreso es fruto de la pluma de Pacheco de Narváez, que podemos hacer extensiva a las *Leyes y constituciones*...<sup>9</sup>. Así pues, los estatutos del juego naipesco vienen impregnados de un tono burlón ya desde la misma dedicatoria «A las ilustrísimas cuatro sotas de la baraja [...] mayores supuestos y personas de mayor importancia del pueblo». Según aprecia Étienvre en su lúcido trabajo sobre el juego y la literatura, esta carta de la baraja posee un fuerte sentido erótico pues: «representa en realidad, para los españoles de los siglos XVI y XVII, la mujer deshonesto, ésa que precisamente deja asomar sus pies (e incluso las piernas cuando tiene "faldellín"<sup>10</sup>) en actitud provocativa»<sup>11</sup>.

Ya hemos visto algunas muestras, a través de los textos de Lope de Vega y Calderón de la Barca, de que la popularidad de los naipes durante el Siglo de Oro español no escapa de la producción literaria contemporánea. Como antes he mencionado, Étienvre recoge ejemplos del juego relacionado con la literatura: poesía, entremeses y bailes, además de constituirse como metáfora política y bélica. Tal es su omnipresencia que las recreaciones escritas alcanzan incluso el género sacramental; la baraja se transpone a lo divino y los mejores ingenios ofrecen excelsos ejemplos de esta conjugación entre el aspecto lúdico y el talante religioso, ejemplo fehaciente de la realidad de un pueblo que se entrega a los dos con la misma pasión. Uno de los esparcimientos que con más frecuencia se recrean a través de la página escrita es, precisamente, el juego del hombre; las razones más destacables de esta mayoría podrían situarse en la dificultad que entrañan sus reglas, junto a la seriedad y buen cavilar que requiere su ejecución, por lo que a pesar de la extendida fama de los naipes en general, como forma de entretenimiento para personas de cuestionada moral con avaricia pecuniaria, en este caso particular estaría reservado para los más doctos sin debatida decencia. Asimismo, no tanto por el contenido del juego en sí, sino por su propia denominación, se presta con éxito para establecer una relación dilógica entre el «hombre» y la figura de Cristo en la tierra como representante humano de Dios. Explorando las posibilidades literarias de esta relación «a lo divino» se encuentran numerosos villancicos<sup>12</sup> y décimas; sin embargo de entre todas las composiciones de temática lúdico-religiosa es posible destacar tres por la innovación que suponen y la extensa aplicación de la temática.

En 1625 se publica en Madrid la obra de Lope *Triunfos divinos con otras rimas sacras*, que entre tantas obras de carácter culto incluye un romance de ciento sesenta versos titulado «El juego del hombre», lo que concordaría con los breves escritos dedicados al asunto lúdico anteriormente referidos. No obstante, también

9. Roncero López, 2008, pp. 17-24.

10. Falda corta y con vuelo que usan las campesinas sobre las enaguas (*DRAE*).

11. Étienvre, 1990, p. 23.

12. Son textos muy propicios para tratar el tema de Dios humanizado en la tierra a través de la figura de Cristo, al situarse temporalmente durante el nacimiento del mismo en Navidad. Esta relación se sustenta en la denominación de Cristo como «hijo del hombre», la más recurrente en el Nuevo Testamento para referirse a Jesús, aunque dicha expresión se remonta al *Libro de Daniel*, 7, 13-14. También encontramos ejemplos en el auto: «Hoy nuevamente habla a todos [Dios] / en mí, su humanado hijo» (vv. 54-55); «A mí, / llámanme el hijo del hombre» (vv. 818-819).

escribe el Fénix un auto sacramental *Los dos ingenios y esclavos del Santísimo Sacramento* (composición anterior a 1615, sin fecha determinada) utilizando como recurso escénico el juego, el cual aparece como personaje junto a cuatro vicios. La baraja se utiliza aquí por el valor simbólico contenido en los cuatro palos, que representan en la pieza a los vicios. Finalmente, el Juego es acusado por sus trampas y el Mundo lo encierra en jaulas junto a sus compañeros. Esta pieza sacramental hace uso de un modo superficial del asunto naipesco para su incursión en el aspecto divino.

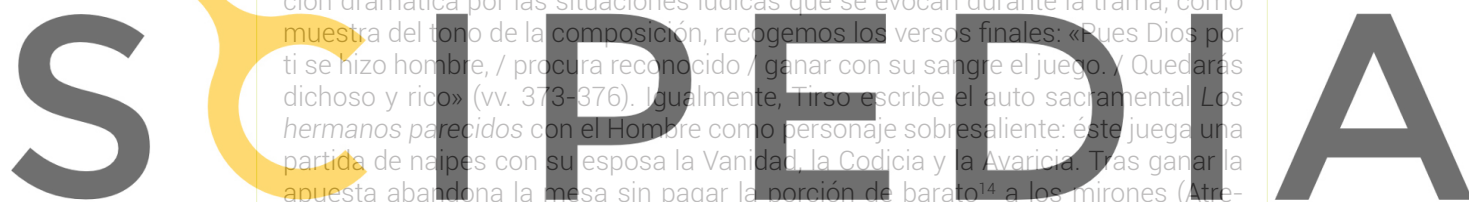
Otra de las grandes plumas auriseculares, el mercedario madrileño Tirso de Molina, recurre asimismo al mencionado esparcimiento naipesco como inspiración para sus composiciones teológicas; de este modo se articula la loa del auto *El colmenero divino*<sup>13</sup> cuya primera representación se fija en 1621, siendo por tanto un texto próximo al romance de Lope. Estos trescientos setenta y seis versos que recogen (como otros tantos autos sacramentales) la totalidad de la Historia Sagrada (Antiguo y Nuevo Testamento); posteriormente se publicaron en 1635 dentro de la miscelánea *Deleitar aprovechando*, que aún poesía, prosa y teatro. El juego del hombre aquí no se explicita, aunque se entiende como sustrato para la articulación dramática por las situaciones lúdicas que se evocan durante la trama; como muestra del tono de la composición, recogemos los versos finales: «Pues Dios por ti se hizo hombre, / procura reconocido / ganar con su sangre el juego. / Quedarás dichoso y rico» (vv. 373-376). Igualmente, Tirso escribe el auto sacramental *Los hermanos parecidos* con el Hombre como personaje sobresaliente: éste juega una partida de naipes con su esposa la Vanidad, la Codicia y la Avaricia. Tras ganar la apuesta abandona la mesa sin pagar la porción de barato<sup>14</sup> a los mirones (Atrevimiento, Engaño y Deseo). Los dos primeros salen por él y dan muerte a Cristo, equivocándose con el Hombre, su «hermano parecido».

Sin embargo, se conserva un texto sacramental que ya desde el título alude a la importancia que tiene el «juego del hombre» en el desarrollo de la acción, y por lo tanto la conversión de los «naipes a lo divino»<sup>15</sup> es evidente. Se trata del *Auto sacramental del Juego del Hombre fundado sobre la parábola del Sembrador y la Zizaña* escrito por Luis Mejía de la Cerda en 1625. El texto teatral se conserva en un manuscrito de la BNE, con signatura ms. 14.873 y fue reproducido por primera y única vez en 1915 por el hispanista Louis Imbert, tras la sugerencia de Menéndez Pidal. En la actualidad, el auto se encuentra sin una edición crítica correspondiente, y tan solo contamos por tanto con esta transcripción del original autógrafo. Sobre el autor, Mejía de la Cerda, se conocen pocos datos, entre ellos su origen sevillano y que ocupó el puesto de relator de la Real Audiencia de Valladolid; en cuanto a la fecha de composición del auto es posible destacar la cercanía que presenta con las

13. Para un análisis más profundo, ver Arellano, 1998.

14. «"Dinero dado por el tahúr a sus compinches". Se usó, al menos, con los verbos dar y pedir (*dar barato* o *dar el barato*, *pedir el barato*). "Dar barato era dar alguna propina los ganadores en el juego de naipes a los mirones o pobretes que acudían a las puertas de los garitos; también se decía *pedir el barato*, a veces la puede exigir por fuerza el baratero" (Tesoro)», cita extraída de Chamorro Fernández, 2005, p. 77.

15. Terminología que utiliza Étienvre para titular el capítulo dedicado a las obras literarias que aúnan el juego con el aspecto religioso.



Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark



obras antes mencionadas de Lope de Vega y Tirso de Molina, hecho que contribuye a pensar en una especie de práctica extendida al tratar la temática del naipe desde un punto de vista religioso concentrada en un breve periodo de tiempo.

La estructura dramática del texto de Mejía de la Cerda es sencilla, y se sitúa más cercana a los autos de Lope o Valdivielso que a la complejidad alegórica de Calderón. Tal afirmación no parte exclusivamente de parámetros literarios, sino que en la segunda década del siglo XVII el género aún se encontraba en una suerte de etapa embrionaria, de incipiente desarrollo que llegaría a su culmen con los autos calderonianos. Cuando esta pieza religiosa se escribe, aún se están explorando las posibilidades del género, aunque también es necesario mencionar que no solo la armazón teatral, sino la calidad literaria de Calderón serían difíciles de alcanzar. No obstante, a pesar de los múltiples aspectos que separan la obra de Lope, Calderón y Mejía de la Cerda, las tres coinciden en un aspecto que hace viable la comparación: utilizan un mismo pasaje neotestamentario como macrotexto argumental<sup>16</sup>, las parábolas de la semilla y la cizaña y del sembrador. Asimismo, como he expresado en otro trabajo: «A pesar de que exista una intertextualidad sobresaliente, no debemos olvidar que además estas piezas están continuamente salpicadas de referencias, alusiones, imágenes, etc. procedentes de los diversos textos bíblicos, adquiriendo una función que el investigador (Arellano) clasifica como "microtextos"»<sup>17</sup>. El título sacramental de Lope es *La siega*, escrito durante los últimos años de vida del poeta y *La semilla y la cizaña* de Calderón, con fecha de 1651; la comparación con la obra del relator sevillano, en cuanto a valor literario y dramático resultaría improcedente, pero sí es necesario prestar atención a las diversas formas de verter al modo alegórico y divino un sustrato bíblico similar. Además, no debemos olvidar que quizá la característica más destacable del auto, y que en mi opinión tiene valor por sí misma, es el haber articulado una pieza sacramental siguiendo las pautas de una partida de naipes. Imbert, editor del texto, también es consciente de las limitaciones del auto, aunque le concede un justo valor: «If it has no literary value, it is nevertheless simple, dignified and well balanced. It can compare favorably with the autos of Lope de Vega or those of Valdivielso, but it lacks the dramatic action found in the autos of Calderón»<sup>18</sup>. También es preciso acudir a él para abordar brevemente la cuestión de la métrica en el auto: «The meters employed in *El Juego del Hombre* are those usually appearing in the autos and plays of this period, viz., quintillas, redondillas, décimas, silvas and romance intermingled with sort songs»<sup>19</sup>.

Comienza el auto que nos ocupa con la llegada de Cristo en traje de labrador, humano en la tierra enviado por Dios y dispuesto para la siembra del trigo en su heredad. Junto a su fiel compañero, el Celo, explica cómo al igual que la semilla, él debe morir para lograr la salvación de los hombres; este misterio se hará efectivo a través del pan y el vino, presencia material de su cuerpo y sangre durante el sacra-

16. Concepto expresado por Arellano y desarrollado ampliamente con ejemplos de autos calderonianos en Arellano, 2001, pp. 59-101.

17. Rodríguez Ortega, 2014a, p. 21.

18. Imbert, 1915, p. 240.

19. Imbert, 1915, p. 240.

mento de la Eucaristía, recordatorio diario de la crucifixión de Cristo para la salvación del hombre y estableciendo así la superación de la Ley Escrita y la instauración de la Ley de Gracia. De este modo se expresa Cristo en el auto:

CRISTO	Ser labrador y labrado a mí solo me conviene. Labrador soy de terrones; que mi divina palabra, a fuerza de sangre, labra diamantinos corazones <sup>20</sup> . Ser labrado con disgustos también me cuadra, de suerte, que ha de labrarme la muerte para dar vida a los justos. (vv. 96-105)
--------	---

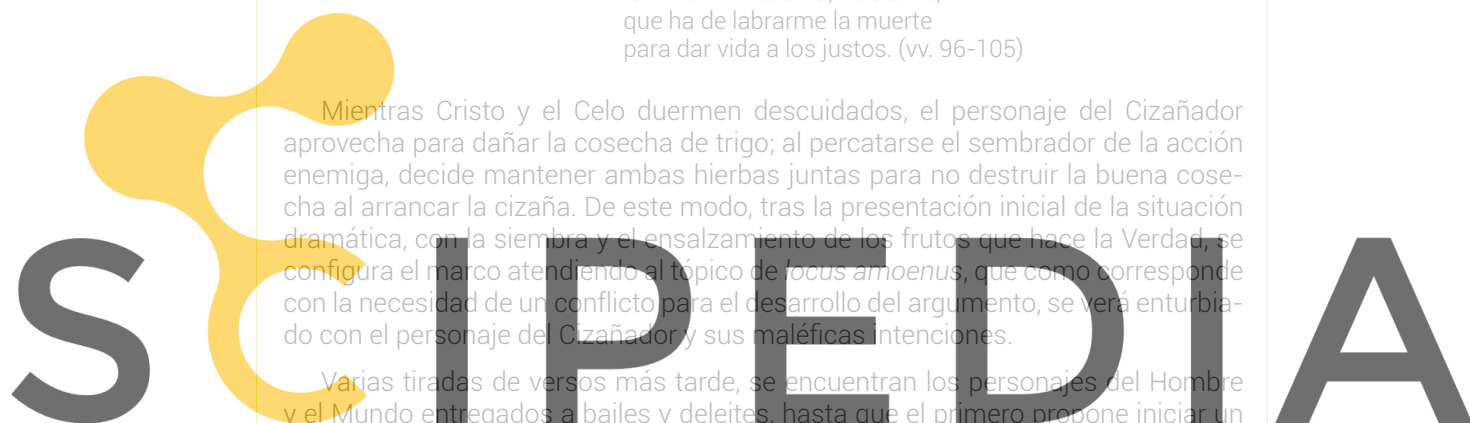
Mientras Cristo y el Celo duermen descuidados, el personaje del Cizañador aprovecha para dañar la cosecha de trigo; al percatarse el sembrador de la acción enemiga, decide mantener ambas hierbas juntas para no destruir la buena cosecha al arrancar la cizaña. De este modo, tras la presentación inicial de la situación dramática, con la siembra y el ensalzamiento de los frutos que hace la Verdad, se configura el marco atendiendo al tópico de *locus amoenus*, que como corresponde con la necesidad de un conflicto para el desarrollo del argumento, se verá enturbado con el personaje del Cizañador y sus maléficas intenciones.

Varias tiradas de versos más tarde, se encuentran los personajes del Hombre y el Mundo entregados a bailes y deleites, hasta que el primero propone iniciar un juego de naipes, puesto que tiene preferencia por dicho divertimento. Así, se muestra una primera escena de baraja entre los dos personajes presentes en escena, que se indica de modo extradialógico mediante una acotación: (*Habían entre sí aparte pasando los naipes como que juegan pintas conversando*) (tras v. 746a). A continuación, sale Cristo al tablado con la intención de liberar al hombre del «yugo de estos tiranos» (v. 749), aludiendo, según la partida que se establece después al Cizañador, el Mundo y la Muerte. Cristo va a redimir al Hombre de su pecado original a través de sus deleites, las cartas, mientras en su discurso equipara esta situación con la de aquel primer Adán que fue condenado por sucumbir a la tentadora manzana. De esta manera se actualiza la Historia Sagrada desde el origen en el Génesis hasta el momento actual que se representa en el auto.

Antes del comienzo del juego, y en un momento de máxima tensión dramática, el autor decide incluir una escena de decisiva importancia dentro de la religión católica y del género sacramental: la Eucaristía<sup>21</sup>. Se prepara la mesa a tal efecto

20. *Diamantino*: «Duro, persistente, inquebrantable» (DRAE). También, como recoge Arellano en el *Repertorio de motivos de los autos sacramentales de Calderón*: «...en el Nuevo Testamento el corazón designa el centro anímico-espiritual del hombre. Dado que es el punto de partida de toda acción humana, Dios inscribirá sus leyes en los corazones (*Hechos*, 8, 10)», entrada correspondiente a *corazón*, Arellano, 2011. En todas las citas se modernizan las grafías y ortografía, siempre que el cambio no sea relevante para el sentido del texto.

21. Para ampliar esta recurrencia se puede consultar Arellano y Duarte, 2003, pp. 17-20.



Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark



y Cristo bebe del vino y come del pan que simbolizan su sacrificio en la cruz por la redención del hombre, en una escena de fuerte impacto teatral, por su carácter mismo de anticipación de la muerte del hijo de Dios, conocida por todos los fieles.

El Cizañador, ofendido tras tal ilustración, propone sumarse al juego del hombre, relacionado con Cristo por su naturaleza humanada y en contraste con él mismo, quien tiene más altas aspiraciones. Esta figura alegórica encarna ahora el demonio, lo que podemos deducir de la siguiente escena: «*Quítale el Celo el asiento al Cizañador y hácelo sentar cayendo en el suelo [...]* VERDAD: Espera; ¿no te bastó la primera, / sin dar segunda caída?» (vv. 989-995), en clara alusión a la representación del demonio como ángel caído. Además, es necesario mencionar el hecho de que el Celo y Cristo se refieren al Cizañador como Luzbel en varias ocasiones. Comienza entonces la representación de los momentos más emblemáticos de la Pasión a través del juego de cartas, mientras el Hombre entrega sus naipes a Cristo, enfrentado a solas contra el Cizañador, el Mundo y la Muerte. Por si queda alguna duda del proceso que se está llevando a cabo, podemos poner como ejemplo el siguiente diálogo:

(Saca unos naipes la muerte)

MUERTE	Estos son
HOMBRE	buenos. Pinturas distintas
CRISTO	traen. Hombre, son estas pintas
	dibujos de mi pasión. (vv. 940-944)

Entonces se establece la apuesta: mientras el Hombre cuenta con pocos haberes, Cristo únicamente solicita de él que muestre arrepentimiento, para que le ofrezca su propia vida. El Mundo provee la honra, el Cizañador su poder y los triunfos de la guadaña trae la Muerte. Se escenifican a partir de ahora diversos episodios evangélicos presentes en la Pasión de Cristo, momento bíblico con una fuerte carga dramática ya en su origen, por el desarrollo de los acontecimientos y el fin del Señor en la cruz. Precisamente, utilizando esta base textual neotestamentaria, el autor comienza a articular lo que sería el clímax de la pieza teatral, mediante el establecimiento de la partida de naipes entre los contrincantes antes mencionados. Sin embargo, de nuevo, en comparación con la obra calderoniana *La semilla y la cizaña*<sup>22</sup>, podemos comprobar como la recreación que se hace es más sencilla y apenas explota las posibilidades alegóricas de los autos: los personajes en escena no se tornan en actantes ejecutores de la Pasión, ni se utilizan los elementos presentes en la escenografía. La recreación bíblica se hace mediante la simbología presente en los diferentes palos naipes, a través de alusiones directas mientras se van jugando las bazas.

22. Un estudio detallado del modo en que se escenifica la Pasión de Cristo en este texto puede encontrarse en Rodríguez Ortega, 2014b. En resumen, se utilizan los personajes presentes en escena al comienzo del conflicto, y para representar algunos pasajes del *via crucis* se hace uso de los elementos resultantes de la siembra (cañas, piedras y espinas) también disponibles en el tablado.

Comienza entonces la partida con una baza de oros que gana el Cizañador, a la que Cristo aporta un tres de bastos, símbolo de los apóstoles Juan, Diego y Pedro que durmieron «como leños» mientras Jesús era prendido en el monte Getsemaní, fragmento que se sitúa en *Mateo*, 26, 36-46 y se recrea en el auto a través de los siguientes versos:

CRISTO	Juego de mano el tres de bastos, de Diego, de Juan y Pedro, que viéndome en la oración se durmieron en el huerto. (vv. 1060-1063)
--------	--

De nuevo se juegan oros, ocasión en la que se hace referencia a las treinta monedas por las que Judas vendió a su maestro a los fariseos, que en los evangelios se recoge en *Mateo*, 26, 14-16, lo que trastoca el orden cronológico de los sucesos en la vida de Jesús, pero atiende a cuestiones de organización del texto dramático. Va aumentando la tensión y comienza a vislumbrarse la violencia física en el siguiente intercambio dialógico entre Cristo y el Cizañador, suceso tomado de *Lucas*, 22, 35-38:

CRISTO	Gané: juego el de dos espadas de dos cuchillos que veo que mis discípulos tienen.
CIZAÑADOR	¿No les mandaste tú a ellos, que las túnicas vendiesen para comprarlos? (vv. 1092-1097)

# SCIPEDIA

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark

Unos versos más tarde, el Cizañador hace un juego de palabras entre la polla<sup>23</sup> de la partida y el gallo que cantan tras las tres negaciones de Pedro al responder a la pregunta de si conocía a Jesús, que por ejemplo se puede encontrar en *Lucas*, 22, 54-62. El destino de Cristo parece inevitable, mientras las bazas se van sucediendo a favor de él mismo en la partida. Si han jugado ya bastos, oros y espadas, ahora le toca el turno al palo de copas. Mientras Cristo siente ya la agonía de su muerte, sale con el rey, aludiendo a Herodes «que loco y necio / embriagado de sus vicios / hace de mí menosprecio» (vv. 1160-1163) a la vez que el lector recuerda el momento en que el pueblo hebreo, ávido de violencia, presenta al Mesías en el palacio del mandatario para solicitar que lo crucifique tras los azotes de los centuriones romanos. El nuevo tanto que gana Cristo, le otorga la cruz: «El basto atravieso / de la cruz que me da el mundo» (vv. 1183-1184); a continuación el penitente pide algo de beber, mientras la Muerte gana la última baza y levanta la guadaña temblorosa para dar muerte al Mesías. Los rayos y truenos se suceden, los sepulcros se abren, tienen lugar terremotos, que escenifican de forma visual y sonora la culminación de una vida en la cruz, para redención del género humano. La acotación nos dibuja

23. *Polla*: 'Puesta en el juego'. «En el juego del hombre y otros se llama así aquella porción que se pone y apuesta entre los que juegan» (*Aut.*), Rodríguez Chamorro, 2005, p. 126.

la apoteosis eucarística tras el momento de dolor del Hijo, pasaje tan típicamente sacramental de culminación de los autos:

*Parece Cristo glorioso en la cruz. En una mano una hostia muy grande, en la otra un cáliz. Desde la hostia al suelo hay espigas de trigo, y abajo, pajas largas con espigas, como sembrados. Desde el cáliz hay pámpanos hasta abajo y en el tablado abra desde aquellos pámpanos y sarmientos un pedazo como viña. (tras v. 1269)*

Se retoma en estas escenas finales el planteamiento del inicio del auto, en el que se recreaban las parábolas de la semilla y la cizaña y del sembrador, que sin embargo no fueron mantenidas en la segunda parte del auto, sino que se sustituyeron por una composición alegórica en torno a la partida de naipes, sin hacer mención alguna al esquema argumental previamente trazado. Se dibuja un marco en el que se inscribe la historia a través de la recurrencia a las parábolas neotestamentarias, para más tarde abandonarlas por completo y cambiar de escenario a otro que represente el juego, mientras que al final de la obra se torna al resultado de la siembra, a cuyo proceso no hemos atendido durante el avance del auto. Este hecho hace que el texto de Mejía de la Cerda no se pueda comparar con la sublime arquitectura alegórica y teatral dibujada por Calderón en muchas de sus obras; no obstante, es necesario el estudio del *Auto Sacramental del Juego del Hombre* por su condición de paso intermedio en la evolución del teatro sacramental desde su supuesto origen en las farsas medievales hasta la culminación del género.

Cabe suponer que la cercanía en la composición de las obras sacramentales de Lope de Vega, Tirso de Molina y Mejía de la Cerda pudiera estar relacionada con alguna coyuntura de carácter histórico, más allá de la repercusión social del esparcimiento naipesco. Es representativo el hecho de que en un breve periodo de tiempo se publiquen tres piezas teatrales que tratan en mayor o menor grado el tema del juego del hombre, con muestras de tan excelsas plumas como las ya referidas. Sin embargo, un análisis más detallado de este aspecto nos llevaría por caminos alejados del presente trabajo y que bien podría retomarse en una futura ocasión. En todo caso, como he indicado anteriormente, es interesante analizar el modo en que un mismo sustrato textual se ejecuta por diferentes autores dramáticos en torno a un mismo género literario; y no solo eso, sino la utilización que hace el sevillano de los naipes y el juego para llevar a escena un pasaje tan dramático para el catolicismo como es la Pasión de Jesús. Uno de los vicios por antonomasia del español del XVII se utiliza para volver a contar la muerte del Mesías, los naipes se tornan a lo «divino» en palabras de Étienvre, a través de otro de los grandes placeres auriseculares, el teatro. Porque resulta necesario recordar el carácter de los autos como reflejo de la realidad contemporánea, tantas veces unidos al contexto social, político y económico en el que se inscriben, y no únicamente como digresiones acerca de cuestiones de pura teología; traté esta peculiaridad por extenso en un estudio sobre dos autos calderonianos, cuyas palabras iniciales se citan a continuación:

Una parte importante de la crítica considera los autos sacramentales como un ejemplo de manifestación literaria ajena a la concreción espacio-temporal, *sub specie aeternitatis*, capaz de establecer un recorrido que abarca desde el Antiguo Testamento hasta la realidad aurisecular en apenas dos mil versos. Y no solamente a nivel argumental, sino de convivencia de personajes sobre el tablado. Es cierto que el dramaturgo moldea las fuentes según sus intereses dramáticos, sin embargo, no es acertado entender los autos fuera del momento histórico en el que fueron escritos. Calderón articula algunos textos en torno a acontecimientos recientes de gran relevancia como en el caso de *El Año Santo en Roma*, *La procesión de la fe* o *Los misterios de la misa*...<sup>24</sup>

En conclusión, desde mi punto de vista el auto sacramental de Mejía de la Cerca bien merecía una investigación minuciosa por las particularidades que presenta: la utilización del juego del hombre como eje para la articulación dramática del asunto eucarístico. Uno de los placeres más mundanos, y a la vez extendidos en la sociedad del XVII es vertido alegóricamente y situado en posición estratégica dentro de una pieza de teatro religioso; a pesar de la enorme distancia que podía separar la festividad del Corpus Christi (durante la cual se representaban los autos sacramentales en las plazas de las principales ciudades españolas) del frenético barajar de las casas de conversación, nos encontramos frente a un texto que aúna los dos ámbitos. Esta confluencia es posible debido a dos causas principalmente: como ya hemos mencionado, dentro de las recreaciones naipes, el juego del hombre era de los más refinados y extendido entre los cortesanos, puesto que requería detenimiento y reflexión en sus bazas. De este modo, no es típico de garitos y fulleros, sometido a las más bajas trampas y ardidés, sino que necesita de cierto intelecto para llevarse a cabo. Y en segundo lugar, la denominación misma de «juego del hombre» que permite establecer un claro y operativo paralelismo entre el protagonista del naipe y la figura del Mesías como representante humano de Dios en la tierra; así, un Cristo tahúr se erige como actante principal del texto con cuya muerte se concluye el auto. Podemos, por tanto, soslayar la falta de calidad literaria y estructural del auto sin temor a perder las buenas costumbres, en favor de todas las cuestiones previamente aludidas.

#### BIBLIOGRAFÍA

- Arellano, Ignacio, «Estructura teológica y alegórica de la loa de *El Colmenero divino* de Tirso de Molina», en *Memoria de Tirso*, ed. Luis Vázquez, Madrid, *Revista Estudios*, 1998, pp. 71-92.
- Arellano, Ignacio, *Estructuras dramáticas y alegóricas en los autos de Calderón*, Pamplona/Kassel, Universidad de Navarra/Reichenberger, 2001.
- Arellano, Ignacio, *Repertorio de motivos de los autos sacramentales de Calderón*, Pamplona, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra, 2011, <<http://dadun.unav.edu/handle/10171/20441>> [26/11/2014]

24. Rodríguez Ortega, 2012, p. 241.

- Arellano, Ignacio y Enrique Duarte, *El auto sacramental*, Madrid, Laberinto, 2003.
- Calderón de la Barca, Pedro, *Nadie fíe su secreto*, 1999, <<http://www.comedias.org/calderon/Nadfie.html>> [26/11/2014].
- Chamorro Fernández, María Inés, *Léxico del naípe del Siglo de Oro*, Gijón, Trea, 2005.
- D. R. C., *Juego del tresillo. Arte de jugarlo, con sus leyes, una colección de jugadas y láminas*, Madrid, D. M. R. y Fonseca, 1852.
- Deleito y Piñuela, José, *La mala vida en la España de Felipe IV*, Madrid, Alianza, 2008.
- Diccionario de Autoridades* (1726-1739), <<http://web.frl.es/DA.html>> [26/11/2014]
- Diccionario de la Real Academia Española* (1726-1739), <<http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>> [26/11/2014].
- Étienvre, Jean Pierre, *Márgenes literarios del juego. Una poética del naípe: siglos XVI-XVII*, London, Tamesis, 1990.
- Franco-Furt, Arnoldo, *Leyes y constituciones del juego del hombre o espadilla, sacadas de diversos originales por el Doctor Benedicto Glauco*, Zaragoza, Herederos de Lanaja y Lamarca, 1631.
- García García, Bernardo J., *El ocio en la España del Siglo de Oro*, Madrid, Akal, 1999.
- Imbert, Louis, «El Juego del Hombre: Auto Sacramental», *Hispanic Review*, 3, pp. 239-282, 1915.
- Molina, Tirso de, *Loa a El colmenero divino*, en *Obras completas. Autos sacramentales*, ed. Ignacio Arellano, Blanca Oteiza y Miguel Zugasti, Madrid/Pamplona, Instituto de Estudios Tirsianos, 1998.
- Rodríguez Ortega, Davinia, «Más sobre la historia y el género sacramental: los autos de 1651», en *El universo simbólico del poder en el Siglo de Oro*, ed. Álvaro Baraibar y Mariela Insúa, Nueva York/Pamplona, Instituto de Estudios Auri-seculares (IDEA)/Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra, pp. 241-255, 2012.
- Rodríguez Ortega, Davinia (ed.), *La semilla y la cizaña*, de Pedro Calderón de la Barca. Pamplona/Kassel, Universidad de Navarra/Reichenberger, 2014a.
- Rodríguez Ortega, Davinia, «El Judaísmo escandalizado: representación de la Pasión en el auto *La semilla y la cizaña*», en *La violencia en el teatro de Calderón*, ed. Manfred Tietz y Gero Arnscheidt, Vigo, Academia del Hispanismo, 2014b, pp. 447-458.
- Roncero López, Victoriano, «Estudio preliminar», en Luis Pacheco de Narváez, *El Tribunal de la Justa Venganza*, Pamplona, EUNSA, 2008, pp. 11-38.
- Sagrada Biblia. Nuevo Testamento. Traducción y notas*, Pamplona, EUNSA, 2004.

Vega, Lope de, *Triunfos divinos con otras rimas sacras*, Madrid, Viuda de don Alonso Martín, 1625.

Vega, Lope de, *Comedias escogidas de Frey Lope de Vega y Carpio. Tomo Tercero*, Madrid, Imprenta de Ortega, 1830, pp. 5-146.

Vega, Lope de, *Obras de Lope de Vega, VI, Autos y coloquios*, ed. Marcelino Menéndez Pelayo, Madrid, Atlas, 1963.