

# Revista de Literatura

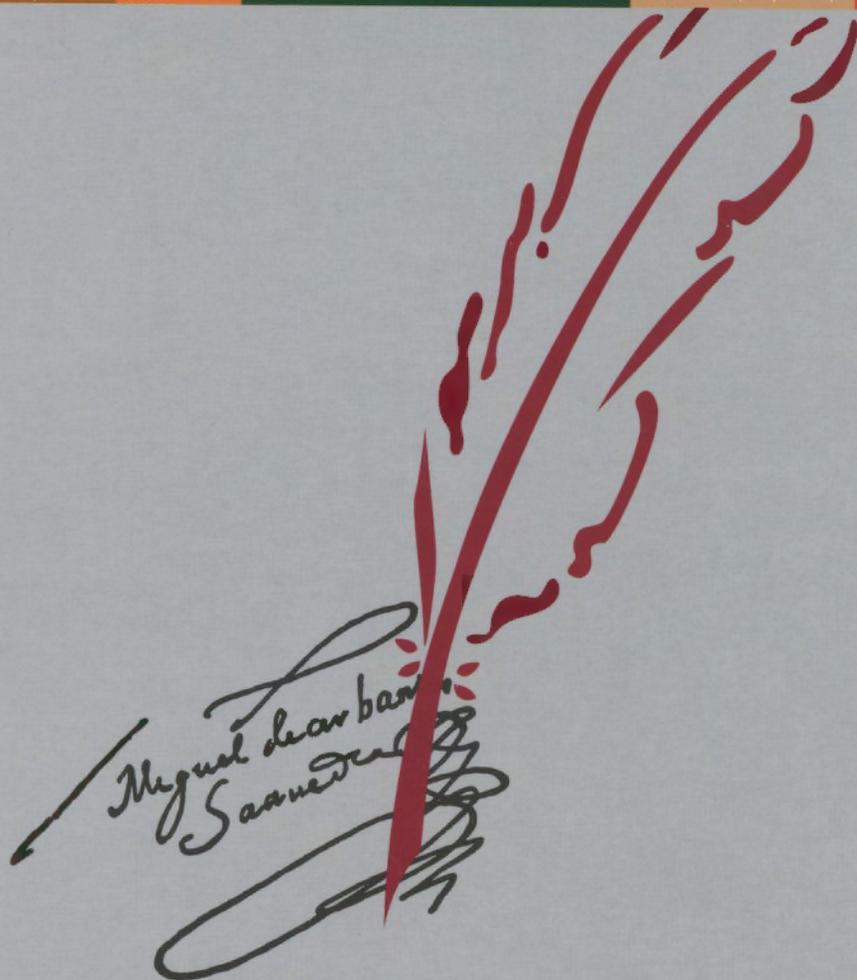
Volumen LXXIX

Nº 158

julio-diciembre 2017

Madrid (España)

ISSN: 0034-849X



**CSIC**

INSTITUTO DE LENGUA, LITERATURA Y ANTROPOLOGÍA

CONSEJO SUPERIOR DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

## Lope de Vega y la fortuna del «juego del soldado»

### Lope de Vega and the Fortune of the «juego del soldado»

Germán Vega García-Luengos

Universidad de Valladolid

vega@let.uva.es

ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0002-7763-1658>

#### RESUMEN

Desde finales del siglo XVI y a lo largo del XVII son abundantes y variados los testimonios del conocido como «juego del soldado» que están presentes en los distintos géneros, y especialmente en el dramático, dada su inherente teatralidad. En la nómina de autores que lo utilizaron, donde figuran nombres como Calderón, Luis Vélez o Sor Juana Inés de la Cruz, destaca Lope de Vega, al que todos los indicios señalan como iniciador de esta historia, digna de ser estudiada con más detalle. Es además quien tiene registrados más casos, hasta cinco, que corresponden a diferentes etapas, géneros (teatro, lírica y relato) y tratamientos (profanos y religiosos); donde además están apuntadas las líneas de desarrollo posterior. En definitiva, el uso de este pasatiempo por parte del Fénix pone de manifiesto una vez más su capacidad de convertirlo todo en literatura, así como su condición de pionero y «marcador de tendencias».

**Palabras Clave:** Lope de Vega; Juego del soldado; siglo XVII; teatro; intertextualidad.

#### ABSTRACT

From the end of the XVI century and throughout the XVII, testimonies about the well-known «Juego del soldado» are abundant and varied in every genre, specially in dramatic one, given its inherent theatricality. Among the authors who used it, where it figures names such as Calderón, Luis Vélez or Sor Juana Inés de la Cruz, Lope de Vega stands out. Everything points that he was responsible for the beginning of this story, worthy of being studied in more detail. Moreover, he is the author with more cases registered, until five, which belong to different periods, genres (theatre, lyric and tale) and treatments (profane and religious), and which point to the subsequent lines of development. In short, the use of this pastime by the Fénix reveals once more its ability to turn everything into literature, as well as its status as a pioneer and «trendsetter».

**Key words:** Lope de Vega; Juego del Soldado; 17th Century; Theatre; Intertextuality.

## 1. INTRODUCCIÓN

Los estudios de la literatura del Siglo de Oro se han preocupado más de las fuentes librescas o históricas que de las que tienen que ver con la vida coetánea. A esta categoría pertenecen, en principio, los juegos, ya sean populares, cortesanos o escolares. El conocido como el «del soldado» ha merecido escasa atención por parte de los investigadores (Dale, 1940: 236 y Vega García-Luengos, 2013: 852-854). Y, sin embargo, es indudable su interés, tanto por el volumen de su presencia en la literatura desde finales del siglo XVI y a lo largo del XVII, con más de una veintena de testimonios localizados, o la entidad de algunos de los escritores implicados, entre los que figuran Lope, Vélez de Guevara, Mira de Amescua, Calderón o sor Juana Inés de la Cruz, como por la variedad de tratamientos que recibe en los distintos géneros y los problemas filológicos que comportan.

En esta ocasión, se dará noticia y explicación de sus primeros registros, en los que ya están presentes muchas de las posibilidades de su desarrollo posterior. Estos casos iniciales, por otra parte, pondrían en evidencia, una vez más, la capacidad de anticipación y liderazgo artístico de Lope de Vega.

## 2. LA ENTRADA EN ESCENA DEL JUEGO DEL SOLDADO

Las dos primeras apariciones datan de los últimos años del siglo XVI y son teatrales, género que habrá de manifestar por este tipo de pasatiempo una atracción especial durante las décadas siguientes, haciendo que los personajes lo interpreten en escena en diferentes situaciones y con enfoques variados, o simplemente lo nombren. Más concretamente, ambos se dan en comedias pastoriles, marca que también estará presente en un número amplio de los testimonios, no solo dramáticos, del juego del soldado a lo largo de su trayectoria. Se encuentran en sendas comedias tempranas de Lope de Vega: *El verdadero amante* y *Los amores de Albanio y Ismenia*. Según Eva Rodríguez, en el estudio reciente que introduce la edición de la primera, ambas «fueron concebidas para estrenarse dentro del ambiente cortesano existente en el entorno del quinto duque de Alba (para el que trabajó Lope entre 1591-1595)»<sup>1</sup>. Aún restringe más la franja temporal de la obra que edita, argumentando que presenta una escena jocosa en la que un personaje recibe una cornada; lo que considera que habría sido inapropiado a partir de mayo de 1593, en que se produjo la muerte por asta de toro de don Diego, hermanastro del Duque (Vega, 2015: 203-205). Aunque no sea fácil calcular el sentido del humor y de la oportunidad con

---

<sup>1</sup> Las bandas cronológicas deducidas por el estudio estrófico de Morley y Bruerton (1968: 58 y 76) son, respectivamente, 1588-1595 y 1591-1595.

nuestra sensibilidad actual, lo cierto es que la misma presencia del pasatiempo del soldado en ambas comedias, como se apuntará más adelante, parece marcar la prioridad cronológica de *El verdadero amante*.

Esta obra ofrece un desarrollo moroso del juego, que permite conocer con detalle su funcionamiento. Los intervinientes son pastores, que al final de la primera jornada deciden entretenerse con lo que llaman «dar librea al soldado» (Vega, 2015: vv. 816-823):

PELORO. Buenos estamos, por Dios,  
para jugar algún juego.  
DORISTO. Bien dices, juéguese luego.  
MENALCA. Alto, inventaldo los dos.  
Mas no ha de ser levantado.  
Por eso, mira cuál sea.  
DANTEO. Yo os diré: demos librea,  
como se suele, al soldado.

No se presenta como una novedad, así lo indicaría el «como se suele» puesto en boca de Danteo. Sin embargo, el detalle con que se exponen sus componentes y pasos nos da una idea de que sí que puede ser original su inclusión en una pieza dramática. Se diría que Lope espera que su auditorio primero reconozca el juego, por ser parte de los ocios cortesanos, pero que también se sorprenda de la novedad de su recipiente teatral.

Es Danteo quien lo dirige —hace de «mano»—, portando un cayado que representa al soldado, y los participantes deben escoger un color y decir lo que significa<sup>2</sup>. Estos serían por orden: verde-esperanza, negro-tristeza, blanco-castidad, colorado-alegría, leonado-alegría también, verde oscuro-esperanza perdida, turquesado-lealtad, oro-(sin definir), encarnado-crueldad, pardo-virtud. A partir de aquí Danteo confecciona un discurso sobre las ropas de colores variados que viste el soldado que se apresta a partir para la guerra. El pastor que oye el color que ha escogido tiene que repetirlo rápidamente; de lo contrario, tendrá su castigo, su «penitencia». Los versos que siguen permiten hacerse una idea de su mecánica (Vega, 2015: vv. 877-907):

¡Oh, qué bien está vestido  
este soldado polido!  
¡Bravos colores tenemos!  
A fe que ha de ir muy galán  
a la guerra que se ofrece.  
¡Oh, qué gallardo parece!  
Todos mirándole van,  
buena es la pluma leonada.

<sup>2</sup> Sobre los colores en el teatro español del siglo XVII, véase Vega García-Luengos (2012).

AMARANTA. Leonada.  
 DANTEO. Y el borceguí  
 no es malo, porque es turquí,  
 y tiene vuelta doblada.  
 ERGASTO. Turquí.  
 DANTEO. Tardose.  
 ERGASTO. No hice.  
 DANTEO. ¡Adelante, buen soldado!  
 Lleva jubón encarnado,  
 aunque a lo negro desdice.

*Está Menalca embebido mirando a Belarda.*

EREUSA. ¡Negro!  
 DANTEO. Ya dije encarnado.  
 Pague Menalca.  
 JACINTO. Es ansí.  
 DANTEO. ¡Hola, Menalca! ¿Estás aquí?  
 ¡Hola, hola, embelesado!  
 Tirale del brazo.  
 PELORO. ¡Hola!  
 MENALCA. ¿Qué es eso? ¡Encarnado!  
 DANTEO. ¡Bien!  
 BELARDA. Su penitencia le den.  
 DANTEO. Y tú la mereces sola.  
 MENALCA. Pues, ¿ya no dije encarnado?  
 DANTEO. Anda, loco embebecido.  
 MENALCA. Alto, penitencia pido.  
 PELORO. Dénsela, que ha confesado.  
 DANTEO. Yo mando que aquel laurel  
 ponga a Jacinto y que diga  
 que es más digna su fatiga  
 de coronarse con él.

El testimonio de *Los amores de Albanio e Ismenia* es una mera alusión al juego, que se produce en una situación pastoril paralela a la que se acaba de ver, y también en la primera jornada (Vega, 1916: 5):

ISMENIA. Regocíjese la fiesta  
 con algún juego, Daliso.  
 DALISO. [...]
   
 Diga Silvana el que sea,  
 pues que en tal conversación  
 de hermosura y discreción  
 es lo mejor del aldea.  
 SILVANA. Siempre a mí me hacéis pensar  
 novedades que os decir.  
 [...]

Ya estoy pensando qué sea,  
 que mil veces se ha jugado,  
*Propósitos y Soldado*.  
 [...]  
 Ahora bien, ya le he pensado.

DALISO.           ¿Cuál es?  
 SILVANA.                 El del *a b c*.  
 ISMENIA.           ¡Bravo juego!  
 ALBANIO.                 No lo sé,  
                           ni en mi vida le he jugado.  
 [...]  
 ISMENIA.           Pues yo os le quiero enseñar,  
                           que de una vez le aprendí.

Como se anunció más arriba, el hecho de que los pastores consideren que ya «mil veces se ha jugado», mientras que a sus análogos en la obra anterior aún les parece apropiado, e incluso requieren que se explique algo su funcionamiento, puede considerarse un indicio de la posterioridad de *Los amores de Albanio e Ismenia*.

### 3. SOLDADOS A LO DIVINO

Las siguientes comparecencias se dan en los primeros años de la segunda década del siglo XVII, que es cuando se produce la mayor concentración de toda su trayectoria, con variedad de géneros y registros. En 1611, se publican los *Juegos de Noche Buena*, de Alonso de Ledesma, conjunto de poemas con entretenimientos a lo divino, cuya séptima posición corresponde a uno de cinco redondillas con el encabezamiento «El juego de vestir al soldado. A las obras de virtud» (Sancha, 1950: 153)<sup>3</sup>:

De la guerra del pecado  
 desnudo el hombre salió,  
 y pues en cueros quedó,  
 vistamos a este soldado.  
 La naturaleza humana  
 vista a su Dios lo primero;  
 que él dará, pues es cordero,  
 para vestirnos, su lana.  
 Y vos, rico descuidado,  
 que veis al pobre mendigo  
 sin calor y sin abrigo,  
 ¿qué mandáis para el soldado?

<sup>3</sup> Para facilitar la lectura de esta y otras citas que siguen, se ha limitado el uso de letras versales en los comienzos de los versos al exigido por la ortografía.

Si por lo que el mundo diga  
 obras de virtud no hacéis,  
 haced vos lo que debéis,  
 y dad al mundo una higa.  
 Vestid al pobre, por Dios;  
 que si lo venís a dar  
 por vuestro particular,  
 una higa para vos.

Las diferencias con el juego que hasta ahora conocíamos son evidentes, y no solo tienen que ver con la dimensión religiosa que le confiere el *contrafactum*. El soldado de Ledesma no va a la guerra con lucidos colores como el de Lope, sino que vuelve «desnudo», necesitado de las prendas que para vestirlo se reclaman a los jugadores. Esta misma condición tendrá en bastantes de las apariciones que vendrán después. Otra diferencia clara estriba en el tipo de elementos que cada participante se asigna: en Lope son colores; en Ledesma, piezas o materiales para arroparse. La pregunta es cuál de los dos planteamientos es el original, o está más cerca de él. A favor de la prioridad del soldado lustroso que parte a la guerra, del que se describen los colores, estaría la cronología. También empujaría en ese sentido el apunte de Dale (1940: 235-236):

Colors, with their symbolic meanings, are mentioned in practically every type of Spanish literature, but I do not find a specific game of *colors* such as that mentioned by Bargagli, No. 96, «de' colori» which he explains briefly as a game in which each lady is to state what colors she would like her knight to wear as he goes into a tournament. In Ringhieri's collection of games the very first is called the game of cavalier, in which a knight pretending to be about to participate in a tournament asks the ladies to give him a device, a motto, and a color both for his clothing and device. The chivalric background of the game is at once evident. Ringhieri's No. 26 is a «giuoco dei colori» in which each player is given a color and its symbol to be used in playing the game which he describes in detail [...] In the Spanish drama a game in which colors figure definitely and as an important part of the pastime is known as dress the soldier. My conjecture is that this is a version of the game of cavalier changed to meet the requirements of the common people.

Pero entre los juegos reunidos contrahechos que Ledesma publicó en 1611, hay otro en el puesto 67 que interesa considerar también, porque está estrechamente ligado al de la comedia de Lope: como en él, los colores que eligen y deben nombrar los contendientes en su momento son el elemento básico para que se desarrolle un funcionamiento también similar. El autor lo ofrece en un romance de 76 versos bajo este encabezamiento: «El juego de las colores. Epílogo a la vida de Cristo y de su madre». Así comienza (Sancha, 1950: 179):

Jugaron a las colores  
 Cielo y Tierra, Limbo, Infierno,

trocando con grande gala  
 las causas por los efectos.  
 El brocado de tres altos,  
 símbolo de grande imperio,  
 tomó Dios, que es uno y trino,  
 como monarca supremo.  
 Tomó pardo y encarnado  
 el Hijo de Dios eterno;  
 que encarnar y trabajar  
 todo viene a ser lo mesmo.  
 El Espíritu divino  
 tomó morado perfecto;  
 que estar el amor en Dios  
 es como estar en su centro,  
 tomó colorado el Hombre,  
 vergonzoso de su yerro;  
 que las colores del rostro  
 culpa y vergüenza las dieron.

Los distintos jugadores —entes abstractos, como si de un auto sacramental se tratara— siguen escogiendo colores de acuerdo con sus significados: el pecador, leonado; el limbo, verde claro; judío, verde oscuro; el infierno, amarillo; el demonio, rojo; el cielo, azul y negro; la Virgen, blanco, azul, verde, rojo; Cristo, encarnado, pajizo, colorado, blanco, pardo, cárdeno, leonado. El poema y el juego acaban así:

A todos tiznó la culpa  
 en el discurso del juego;  
 solo la Madre v el Hijo  
 jamás cometieron yerro.

Es posible que en el de los colores se den relaciones y confluencias con otros juegos; pero las que establece con el del soldado que se acaba de registrar son claras, independientemente de la versión que se considere más genuina. ¿Fundió Lope dos pasatiempos diferentes en su propuesta de *El verdadero amante*? ¿O esta se acerca más a la versión primigenia, que se habría geminado en dos con posterioridad?

En una fecha próxima se publicó el *Romance del juego del soldado hecho a la imagen de Cristo crucificado, para un día de los de Carnestolendas*, del que es autor Gaspar de los Reyes, quien lo incluyó dentro de su *Tesoro de concetos divinos* (1613: 144r-148v)<sup>4</sup>. Esta nueva glosa religiosa del juego, «tan sabido, que habrá pocos / que dejen de conocerlo»<sup>5</sup>, se ofrece en 158 versos como entretenimiento de Carnaval, cuya escritura, jalonada de interpelaciones

<sup>4</sup> Lo menciona Jean-Pierre Étienne en su edición de Caro (1978, II: 212, n. 3).

<sup>5</sup> Se han modernizado la ortografía y la puntuación en las citas de este texto.

y preguntas, parece orientada a su ejecución teatralizada ante un auditorio, al que se le pide que se imagine alrededor del fuego.

El soldado «ha andado en todas las guerras / que a Satanás se le han hecho. / Viene pobre...». En vestirlo consiste el entretenimiento:

Si lo han de vestir los hombres,  
comiencen, que esto es el juego,  
y supongamos que ya  
le han dado un vestido entero.

El castigo que se prevé es uno de los clásicos de este tipo de esparcimientos, al que se ha aludido en el poema anterior de Ledesma: «tiznarán al que errare / con un carbón del infierno». El poema centra su atención en las prendas con que le han vestido y da a entender que nadie repite los nombres que el recitante va mencionando y será él mismo quien lo haga y explique los significados: «yo pienso / que quieren los jugadores / que hable por mí y por ellos». Cada parte del vestuario que menciona remitirá a elementos de la Pasión de Cristo, en quiebros a los que no les falta ingenio y soltura teatral: la camisa es la soga de esparto con que le arrastran del cuello; el jubón, los azotes y golpes; el sayo, las llagas, los cardenales, la lanzada del costado; el sombrero, la corona de espinas; las calzas, medias que permitan las caídas; la capa, la cruz; los zapatos y los guantes, los clavos que atraviesan pies y manos; y, por fin, un lenzuelo, el paño de la Verónica. Todo se remata con una finta más de las que han abundado en el romance:

Oh, qué malos jugadores,  
no han respondido a lo medio,  
pero ninguno ha perdido,  
que bien han jugado oyendo.

Entre las obras de Alonso de Ledesma y Gaspar de los Reyes, apareció *Pastores de Belén, prosas y versos divinos* (1612), de Lope de Vega<sup>6</sup>, en cuyo libro tercero se explota el juego espaciosamente, con injerencias de carácter muy dispar, que dan como resultado uno de los testimonios más extensos de todos los que registra la literatura áurea. Y, de nuevo, su tratamiento es el del *contrafactum* religioso, como cabía esperar de su incorporación a esta suerte de novela pastoril «a lo divino» que es la obra del Fénix: el soldado al que hay que vestir es el Niño Jesús. La forma de plantearse en el inicio del pasaje apunta cuestiones de cierto interés para la historia que se trata de explicar (Vega, 2010: 434):

<sup>6</sup> Aunque son de noviembre de 1611 las fechas más tempranas de las licencias de la *princeps* (Madrid: Juan de la Cuesta-Alonso Pérez 1612). Véase Profeti (2002: 221-224).

En tanto que los pastores suspendían las selvas, las fuentes y los montes con su apacible canto, Feniso y Pireno habían determinado que, a contemplación del santísimo Niño, desnudo sobre las pajas de aquel dichoso pesebre, se entretuviesen los pastores en el juego del soldado, que les pareció muy a propósito de su desnudez y frío, y de la valentía con que venía, no de la guerra, sino del Reino de la Paz a la guerra del mundo [...]. No fue difícil de concertar el juego, por la noticia que de él tenían todos; y así fueron eligiendo las colores con grande regocijo, los que como más diestros se ofrecieron, y más amor y devoción mostraron.

Así pues, una vez más se apunta que es algo bien conocido por todos. El segundo aspecto reseñable lo constituye la posición temporal de la guerra. A ella se apresta a acudir el Niño Jesús, quien encarna la figura del soldado, por lo que en este aspecto coincidiría con el planteamiento primero de Lope de Vega en *El verdadero amante*; sin embargo, las palabras del narrador reflejan que conoce también la versión que ponen de manifiesto Ledesma y Reyes de que el soldado vuelve desnudo de ella: «venía, no de la guerra, sino del Reino de la paz a la guerra del mundo». El tercer aspecto es que de nuevo el escritor cifra en los colores, y no en las ropas, la mecánica del juego. Los pastores contendientes se suceden en su elección y en la explicación de su significado, lo que a veces les lleva a proliferas digresiones conceptuosas, de las que vuelven a duras penas: Aminadab escoge el encarnado; Finarda, el azul; Pireno, el blanco; Dositea, el pardo; Elisio, el verde; Niseida, el malva; Damón, el púrpura; Rosarda, el colorado; Nectalvo, el amarillo; Elifila, el morado; Ergasto, el negro; Lucela, el leonado. Conseguidos los doce colores y nombrado el Rústico «por juez y maestro del juego», pueden iniciarlo: el susodicho personaje elabora un relato en el que va nombrando diferentes conceptos que deben hacer reaccionar con la mención en voz alta de los colores asociados por parte de quienes han optado por ellos. El «castigo» de los que yerran consiste en cantar unos versos en loor del Niño o de la Virgen. Se trata, por lo tanto, del mismo planteamiento de la comedia antedicha, según el cual los jugadores deben decir los colores que han elegido; sin embargo, *Pastores de Belén* presenta una variante que lo hace más complejo: lo que el narrador menciona no son los nombres de dichos colores, que los jugadores dramáticos se limitaban a repetir, sino los significados de los que deben colegirse<sup>7</sup>.

Una nueva ejecución del pasatiempo sobre el tablado, con claves semejantes a las que se acaban de ver, se lleva a cabo en *El nacimiento de Cristo*, comedia publicada en la *Veinticuatro parte perfeta de las comedias del Fénix de España Lope de Vega Carpio* (Zaragoza: Pedro Verges, 1641), que Morley y Bruerton agrupan entre las de «dudosa o incierta autenticidad» (1968: 517), a pesar de que no encuentran en su métrica nada que rechace su atribución a

<sup>7</sup> Solo en una ocasión el relato menciona un color, «blanco», al que el pastor que lo ha elegido responde con el significado, «divinidad» (Vega, 2010: 440).

Lope, y la datan entre 1613 y 1615. Aunque el humor está muy presente en este caso, se trata del mismo juego contrahecho a lo divino: el Niño Jesús es el soldado al que hay que vestir (Vega, 1893: 404-407):

- GINÉS. Jesús viene a ser soldado,  
aunque capitán nació;  
él está desnudo.
- DELIA. Y yo  
le vi vestir de encarnado;  
doyle la misma color.
- GINÉS. Al color sentido dad.
- DELIA. Significa humanidad.
- LAURENCIO. Yo le vi lleno de amor,  
y le visto de morado.
- SILVANA. Yo, que le vi los cabellos,  
más que el sol y el oro bellos,  
le vestiré de dorado.
- GINÉS. ¿Qué significa?
- SILVANA. El poder.

Y así sucesivamente: azul-celos, verde-esperanza, blanco-pan. Cuando los intervinientes oigan al narrador los colores elegidos dirán en alto sus significados, y si oyen los significados responderán con los colores. Así pues, está planteado de forma más ágil y variada que en las dos propuestas anteriores de Lope; lo que puede ser indicativo de su posterioridad. El juego se lanza veloz y bien trabado, hasta que Bato comienza a confundirse continuamente y debe pagar con «penitencias» consistentes en mamonas y tirones de pelo.

En el planteamiento inicial no se habla de la guerra de la que viene o a la que va el Niño soldado, pero este punto se aclara más adelante en el relato de Ginés a favor de la segunda opción, que se identifica con las otras propuestas lopistas: «A la guerra viene / tan niño, que apenas tiene / fuerzas el hombro sagrado / para llevar la bandera / morada» (Vega, 1893: 406). La presencia del pasatiempo en esta comedia, con las características de contenido —incluso rarezas— comunes a las que presenta en *Pastores de Belén*, creo que es un buen respaldo de su atribución al Fénix: en ambos textos se le llama «capitán»; hay coincidencias en los colores elegidos: azul-celos, morado-amor, verde-esperanza; todos ellos precedidos —lo que sin duda es el punto compartido que hace más evidente la relación entre las dos obras— por el «encarnado», con idéntica significación de «humanidad», y con referencias paralelas a la razón por la que ocupa esa posición inicial: «Hoy en encarnado velo / viene este niño soldado» —se dice en la comedia— (Vega, 1893: 405); lo que, sin duda, remite a lo que se cuenta en *Pastores de Belén*: «Esa color, dijo Finarda, es del paño limpio de aquella Virgen sin mancha original, aunque de la tela de Adán, de quien cuantos nacieron la sacaron, excepto la que había de vestir al mismo

Autor de la naturaleza» (Vega, 2010: 434). En otro orden de cosas, también es un refrendo de la eficacia cronológica del método Morley-Bruerton.

Lope vuelve una vez más al juego para elaborar el extenso romance titulado *El soldado vestido*, que incorpora a *Triunfos divinos, con otras rimas sacras* (1625)<sup>8</sup>. Debió de escribirlo no mucho después del mes de marzo de 1622, en que se celebraron las canonizaciones de San Isidro, San Ignacio, San Francisco Javier y Santa Teresa, a los que se menciona en versos consecutivos con más extensión y encomio que al resto de los santos aludidos. El poema comienza refiriendo sintéticamente la vida de Cristo hasta llegar a la crucifixión, en que se encuentra desnudo clavado en la cruz<sup>9</sup>:

Viole y le ve, y le ha de ver  
 desta manera la Iglesia,  
 que fue su divina esposa,  
 y ansí a su madre se queja:  
 desnudo está vuestro hijo,  
 Virgen, al fin de la guerra,  
 vestidle, que es compasión  
 que roto y pobre se vea.  
 Ya le vestí, le responde  
 la pura angélica reina,  
 del paño de mis entrañas,  
 color carne de doncella.  
 Si tiene roto el vestido,  
 su mayor victoria es esa,  
 que la túnica inconsútil  
 ya los soldados la juegan.  
 La Iglesia entonces mirando  
 la gallarda soldadesca  
 que en su estandarte milita  
 y que en la triunfante reina  
 encomendó su vestido,  
 y los apóstoles llegan  
 luego a vestir el soldado...

Al igual que las anteriores explotaciones del pasatiempo por parte de Lope, los distintos participantes adjudican colores al desnudo. Y, de nuevo, el elegido en primer lugar se pone en relación con el «pañó» de la Virgen, tal como se acaba de ver en *Pastores de Belén*. Si el significado hermana los dos testimonios, los separa el color, que en la primera obra se aplica al «encarnado» y en la segunda al «carne de doncella», es decir al malva, según apunta el propio Lope en el pasaje de 1612: «Y yo, prosiguió Niseida, [le vestiré] de color de malva, que es un morado claro, que llaman por otro nombre carne de doncella,

<sup>8</sup> Cito por Vega (1777: 141-146).

<sup>9</sup> Se han modernizado la ortografía y la puntuación.

pues a nadie le viene, ni puede venir, como a este soldado niño, que tantas faltas nuestras ha soldado, pues la carne que tiene es de doncella, antes, entonces y después y para siempre» (Vega, 2010: 437-438). Los apóstoles le visten de amarillo; los profetas, de azul; los mártires, de carmesí; los confesores, de pardo; los jesuitas Ignacio y Francisco, de negro; las vírgenes, de blanco. A continuación, distintos santos le proporcionan las prendas y las armas a las que se les asocia: Teresa, un sayal; Dámaso, una capa de seda; Pablo, un montante que trocó en un libro santo; Pedro, un alfanje pequeño; Tomás, una alabarda; Esteban, piedras; Pedro Mártir, daga y cuchilla; Lorenzo, fuego; Felipe y Andrés, leña; Guillermo, una cota; Jorge, una lanza; Acacio, peto, espaldar y escarcelas; Francisco, una bandera; Sebastián, flechas; los santos evangelistas, plumas; Dimas, cuerdas. Todo culmina con una alusión eucarística, que está anunciando los empleos que con esta misma figuración se llevarán a cabo más adelante en piezas para la fiesta del Corpus (Vega, 1777: 145-146):

Pero porque el esconderse  
suele ser estratagema,  
dijo Amor: «para que esté  
su Majestad encubierta,  
yo quiero hacerle un vestido  
que de blanco pan parezca  
con un velo de accidentes  
que le vista, y no se vea».  
Alabaron la invención  
ángeles, cielos y tierra,  
hasta el mismo purgatorio,  
porque a todos aprovecha.  
Con este vestido Cristo  
hoy glorioso se pasea  
en carro triunfal de gloria,  
que sus vivanderos llevan.

#### 4. TESTIMONIOS TEATRALES DE VÉLEZ DE GUEVARA Y MIRA DE AMESCUA

También a los primeros años de la segunda década del XVII corresponde otra de las comparencias importantes, la de la comedia de Luis Vélez de Guevara *Don Pedro Miago*, escrita en 1613. Una vez más son personajes rústicos quienes proceden a jugarlo en la primera jornada. Esta vez no se ha convertido a lo divino, aunque, al igual que ocurría en *El nacimiento de Cristo*, se ha explotado humorísticamente. El pasaje resulta hoy bastante difícil de entender, como pone de manifiesto la publicación moderna de la pieza que ha llevado a cabo George Peale, uno de los principales expertos en el dramaturgo y responsable de la edición crítica de sus obras completas, que precisamente

abrió con este texto (Vélez, 2005)<sup>10</sup>. El editor identifica bien el juego con el que menciona Rodrigo Caro en un pasaje de *Días geniales o lúdicos* (1626)<sup>11</sup>; sin embargo, no aclara adecuadamente las claves de su ejecución, necesarias para que la enrevesada escena cobre sentido. A buen seguro que los contemporáneos no se encontraron con este inconveniente, porque no hacía falta que les explicaran en qué consistía algo de sobra conocido. Precisamente, testimonios como el de esta comedia muestran bien a las claras la popularidad de la que tuvo que gozar.

En las cercanías de Valladolid, un oso ha arrebatado al noble don Jimén y se lo ha llevado a una cueva. El rey decide entrar a rescatarlo, seguido por los demás miembros de su séquito. Al lugar que acaban de abandonar ha llegado un grupo de labradores, que cantan y deciden divertirse con el juego del soldado:

BERRUECO. Si al soldado le vestimos  
de tan galanos quillotos,  
no tien que pedille al Rey  
merced nenguna, pordíobre.  
MINGO. Ya que viene, no ha de ir pobre  
de nuestras manos.

Uno tras otro, con el propio Jimén a la cabeza, los nobles van saliendo de la gruta. Falta el rey. Preocupados por su paradero, oyen algo de lo que dice la labradora Teresa, directora del entretenimiento —«Él lleva gallardo talle, / y va de verde vestido»—, que es interpretado por los nobles como que han visto pasar al monarca, y deciden preguntarles por él. Los rústicos contestan lo que les parece sinsentidos, porque en realidad están repitiendo las prendas que va nombrando Teresa. El punto culminante de la burla se alcanza cuando, ante las insistentes preguntas de don García sobre el rey, el gracioso Barrueco, creyendo que forman parte del juego, no para de nombrar la prenda que le corresponde, «calzones». Los nobles terminan dándoles de palos y se descubre el equívoco. Se trataría, pues, de una derivación del típico esparcimiento cortesano que intenta explotar jocosamente el contraste entre nobles y rústicos, y que las literaturas románicas llevaban repitiendo y variando desde las pastorelas y serranillas.

Por lo que al juego se refiere, su mecanismo no depende de los colores, aunque se nombran algunos genéricamente —«¡Qué de colores / de plumas en el sombrero...»— o en particular —«verde vestido», «la daga lleva dorada»—, sino de las ropas y complementos: «daga», «espada», «plumas», «banda»,

<sup>10</sup> El pasaje abarca los vv. 344-474.

<sup>11</sup> En esta obra se encuentra una descripción somera del pasatiempo, la más conocida y repetida por los estudiosos que se han visto en la necesidad de poner una nota al pie explicativa de su mención en algunos textos (Caro, 1978, II: 212-213).

«calzones». En la escena hay muchas elipsis, señal de que el público no necesitaba explicaciones: nada se dice de si va o viene de la guerra; y sí, de que hay que vestirlo —«Si al soldado le vestimos / de tan galanos quillotos...»— y de que su estatuto es el de pobre —«Ya que viene, no ha de ir de pobre / de nuestras manos»—, a pesar de que del relato de Teresa se deduce que va flamantemente vestido. Así pues, esta versión tiene posos de casi todas las que llevamos vistas: colores, pobreza del soldado, etc. Pero nada de eso es sustancial para la gracia del pasatiempo, que estriba en que los contendientes tengan reflejos para decir las palabras que importan.

El propio Luis Vélez vuelve a acordarse del soldado en una comedia de poco tiempo después *El conde don Pero Vélez y don Sancho el Deseado* (1615), si bien en esta ocasión es rechazado por los posibles contendientes y no se llega a ejecutar. La situación es pareja a las anteriores: unos rústicos se encuentran a la noche en el campo y quieren entretenerse. Merece la pena citar el pasaje, que no conoció Dale (1940), por la noticia que da de distintos juegos (Vélez, 2002: vv. 2678-2700):

PELAYO. Sentémonos mientras hace  
a la noche compañía  
la luna, que en los estanques  
anda engañando a los peces.

URSOLA. ¡Vaya algún juego!

PELAYO. ¡Empezalde!

GILA. ¿Irá el del *soldado*?

URSOLA. No,  
que es viejo y juego de sastres,  
y aunque agora esté desnudo,  
buen tiempo es de andar en carnes.

GILA. ¡Los *propósitos* juguemos!

URSOLA. Es para discretos, pase.

MINGO. ¡*Aposentemos al Rey*!

URSOLA. Es juego cansado y grave.

GILA. ¡Vaya el de *pizpizagaña*!

URSOLA. Es de niños.

PELAYO. ¡Todos callen  
con *el de la burra*!

MINGO. Es juego  
ése de las Navidades.

GILA. ¿Y *alza tú y dámela tú*?

MINGO. No querrá nadie tiznarse.

URSOLA. ¡*Casemos las damas*!

PELAYO. Eso  
es más gustoso y más fácil,  
y es noche de casamientos  
la de San Juan.

Por lo que respecta al juego del soldado —que, nótese, se propone en primer lugar—, la mención hace evidente su antigüedad («es viejo»), que son las prendas su elemento principal («juego de sastres») y que el soldado es pobre («y aunque agora esté desnudo»).

Los dos últimos casos localizados por el momento en las tres primeras décadas del siglo XVII pertenecen al repertorio de Antonio Mira de Amescua, otro de los dramaturgos importantes de las primeras fases de la Comedia Nueva, cuya vida transcurrió entre los mismos años que la de Luis Vélez, con el que además compartió espacio y la particularidad de ser los dos únicos entre los poetas cómicos destacados que no publicaron ningún volumen de sus obras dramáticas. Lo que singulariza a Mira de Amescua dentro de esta pequeña historia es que con él entra en el auto sacramental el juego del soldado, anunciando los usos de Calderón.

Al igual que en Vélez, una de las apariciones supone un desarrollo extenso del motivo, mientras que la otra se limita a mencionarlo; lo que también, como en estos y otros ejemplos ya considerados, permitiría ordenarlos en el tiempo. La primera de ellas se encuentra en el auto sacramental titulado *La guarda cuidadosa*, editado por Agustín de la Granja, quien le dedica un excelente estudio introductorio, en el que fecha su escritura en torno a 1625 y lo identifica con el auto que en 1641 se representó bajo la denominación de *La ronda del Mundo*. Lo que no hace el editor es reconocer que el juego al que se entregan morosamente los personajes en una de las escenas centrales de la pieza (vv. 838-981) no es pura invención del dramaturgo, sino que se incardina en la notable, aunque cambiante, tradición de la que dan cuenta estas páginas.

Cristo quiere alegrar al Alma para que no eche de menos los placeres del Mundo, una vez que ha decidido abandonarlos para recluirse en la Viña que él guarda. Para ello pide a los personajes alegóricos de Razón Natural, Verdad y Fe Celestial que acudan a divertirla, para lo que propone que «juguemos algunos juegos». Es Razón quien tiene la idea de que sea el que ahora nos ocupa:

Entre los pastores usan  
 vestir un soldado, al cual  
 le ofrecen varios colores  
 que, en oyéndolos nombrar  
 el dueño, refiere o pierde.

El que basten cinco versos para dar cuenta de los aspectos esenciales del pasatiempo confirma lo conocido que era por todos, personajes y espectadores. Una vez más se señala entre esos rasgos fundamentales su adscripción pastoril y se cifra su ejecución en elegir colores por parte de los jugadores, para con posterioridad reconocerlos cuando sean mencionados o perder. Hasta tal punto a Mira de Amescua —y a sus receptores, obviamente— le parece que los colores son componente capital del juego, que los menciona, aunque en realidad

lo que elegirán los personajes no son tales sino valores y entes abstractos, a razón de dos cada uno: Alma escoge «obediencia» y «honra»; Verdad, «redención» y «vida»; Fe, «memoria» y «sacrificio»; Razón, «milagros» y «poder». Es Cristo quien dirige el juego con un relato que contempla distintos aspectos de la historia de la redención, en el que irán nombrándose los términos que cada contendiente debe identificar como suyos y nombrar. Si al principio los aciertos son la norma, no tardan en producirse fallos de unos y otros, que comportan justificaciones por parte de los que yerran y penalizaciones por la de Cristo; de todo lo cual se extraen interpretaciones alegóricas cargadas de intención doctrinal. El juego y la paz que lo hace posible se interrumpen cuando tocan alarma «el Mundo y sus secuaces».

El otro caso de Mira de Amescua se encuentra en el auto navideño titulado *El sol a medianoche*. Si los datos documentales indican que habría sido compuesto con anterioridad a 1627, año en que, según su editora moderna Ana M. Martín Contreras, la compañía de Juan Acacio Bernal lo habría representado junto en el Corpus de Valencia (Mira, 2007a: 664), el que la presencia del juego se limite a su mención y rechazo por parte de los personajes, que consideran que ya han abusado de él, parece apuntar que el auto es posterior al de *La guarda cuidadosa*, escrito —recuérdese— hacia 1625 (Mira, 2007b). Se trataría, por lo tanto, de dos obras con una cronología muy próxima. Otra vez son los pastores quienes, sentados alrededor del fuego, lo proponen como posible divertimento (vv. 902-910):

FLORINDO. ¡Hola! Juguemos a un juego,  
pues que ya juntos estamos  
todos.

CELIO. Por mí, que sea luego.

CINTIO. Uno apacible escojamos  
para el rededor del fuego.

SILVIA. *La pájara pinta.*

CELIO. No,  
que es viejo.

FLORINDO. Pues sea *el soldado*.

CINTIO. Ya aqese habemos jugado  
mucho.

## 5. UNA BREVE RECAPITULACIÓN

La última cita da cuenta del uso intensivo del juego del soldado. Se diría que Cintio, como otros personajes en algunos de los pasajes vistos, se está refiriendo a su presencia en la vida real, aunque no la podamos confirmar con testimonios directos, sino precisamente a través de esos reflejos que la cotidianidad deja en la literatura, todo lo deformados o reorientados que se quiera.

De lo que sí hay constancia es de su explotación literaria para los fines más diversos.

El pasatiempo aparece en obras pertenecientes a distintos géneros. Los hay en textos narrativos, en poemas líricos, pero dominan con claridad las piezas teatrales, poniendo en evidencia su sustancial dramaticidad, al tiempo que la voracidad del teatro por hacerse con todo tipo de materiales: este es uno de los factores principales que hicieron de él una suerte de *Summa* de la literatura, de la cultura y de la vida de la época<sup>12</sup>. Y fue, sin duda, una de las razones de su irrefrenable éxito.

La variedad alcanza, asimismo, a los tratamientos. Una parte de las ocurrencias corresponde a *contrafacta* religiosos, con una especial orientación hacia lo navideño. La desnudez de Cristo en el pesebre o en la cruz propicia la aplicación. En el primer caso coopera poderosamente además la adscripción pastoril que tiene desde sus primeras muestras literarias. Tampoco falta el registro humorístico. La palma en la utilización jocosa se la lleva la comedia de Vélez *Don Pero Miago*; aunque tampoco carecen de sal las bromas en el desarrollado en *El nacimiento de Cristo*, atribuible a Lope.

Esta historia aquí bosquejada confiere al Fénix el papel más destacado, por razones de diverso orden. Están las cifras en primer lugar: hasta en cinco ocasiones, en momentos distantes en el tiempo, el escritor se fijó en el juego, y lo hizo desde ópticas diferentes, tanto profanas como religiosas, y en obras pertenecientes a géneros distintos: teatro, lírica y relato. Una importancia especial tiene la consideración de que es suyo el primer aprovechamiento moroso constatado del pasatiempo, el de *El verdadero amante*, cuyas características además dan pie para pensar en su entronque con tradiciones que vienen de antes y la posibilidad de que esté más cerca del origen de su trayectoria española que el resto de los ejemplos: una trayectoria que habría ido, por lo tanto, de formulaciones más refinadas y complejas a otras más populares y simples. Por determinar queda si el juego del soldado y el de los colores, que se muestran como diferentes en Ledesma, proceden o no del mismo tronco.

El intento de arrojar alguna luz sobre la génesis y desarrollo de este elemento lúdico ha cooperado también con la posible solución de algunos problemas de autoría o cronología: así, los paralelismos en su tratamiento entre *El nacimiento de Cristo* y *Pastores de Belén* respaldan con fuerza la atribución a Lope de la primera; igualmente, la forma en que lo abordan *El verdadero amante* y *Los amores de Albanio y Ismenia* apunta la prioridad cronológica de aquella; otro tanto podría pensarse de *La guarda cuidadosa* con respecto a *El sol a medianoche*, autos sacramentales de Mira de Amescua. Aparte de las cuestiones de historia literaria aclaradas o aún pendientes de explicación, es evidente que un mejor conocimiento del juego ayuda a la filología a cumplir

<sup>12</sup> Para esta idea de *Summa*, ver Ruiz Ramón (1971: 155).

con su primera obligación: propiciar que los lectores actuales comprendan los textos con la facilidad que lo hacían los contemporáneos de su escritura, aun en casos enrevesados como el de *Don Pedro Miago*.

El soldado de nuestro juego aún tendrá larga vida en las décadas restantes del siglo XVII, y también variedad de empleos, a las órdenes incluso de otros grandes de las letras auriseculares, como Sor Juana Inés de la Cruz o Pedro Calderón. Esa historia también merecerá la pena contarla.

#### BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Caro, Rodrigo (1978). *Días geniales o lúdicos*. Jean-Pierre Étienvre (ed.). Madrid: Espasa-Calpe, 2 vols.
- Dale, George Irving (1940). «Games and Social Pastimes in the Spanish Drama of the Golden Age», *Hispanic Review*. 8, 3, pp. 219-241. doi: <https://doi.org/10.2307/469856>
- Mira de Amescua, Antonio (2007a). *El sol a medianoche*, en Agustín de la Granja (coord.), *Teatro completo*. VII. Ana María Martín Contreras (ed.). Granada: Universidad de Granada, pp. 759-817.
- Mira de Amescua, Antonio (2007b). *La guarda cuidadosa*, en Agustín de la Granja (coord.), *Teatro completo*. VII. Agustín de la Granja (ed.). Granada: Universidad de Granada, pp. 149-199.
- Morley S. Griswold y Courtney Bruerton (1968). *Cronología de las comedias de Lope de Vega*. Madrid: Gredos.
- Profeti, Maria Grazia (2002). *Per una bibliografia di Lope de Vega. Opere non drammatiche a stampa*. Kassel: Ed. Reichenberger.
- Reyes, Gaspar de los (1613). *Tesoro de concetos divinos*. Sevilla: Clemente Hidalgo.
- Ruiz Ramón, Francisco (1971). *Historia del teatro español (desde sus orígenes hasta 1900)*. Madrid: Alianza Editorial.
- Sancha, Justo de (ed.) (1950). *Romancero y cancionero sagrados. Colección de poesías cristianas, morales y divinas*. Madrid: Atlas. BAE 35.
- Vega Carpio, Lope de (1777). *Triunfos divinos y otras rimas sacras*, en *Colección de las obras sueltas, así en prosa como en verso, de frey Lope Félix de Vega Carpio...* XIII. Madrid: Antonio de Sancha.
- Vega Carpio, Lope de (1893). *El nacimiento de Cristo*, en *Obras de Lope de Vega publicadas por la Real Academia Española*, III. Madrid: Establecimiento Tipográfico Sucesores de Rivadeneyra, pp. 387-409.
- Vega Carpio, Lope de (1916). *Los amores de Albanio e Ismenia*, en *Obras de Lope de Vega publicadas por la Real Academia Española*, I. Nueva edición. Madrid: Revista de Archivos, Bibliotecas y Museos, pp. 1-39.
- Vega Carpio, Lope de (2010). *Pastores de Belén, prosas y versos divinos*. Antonio Carreño (ed.). Madrid: Cátedra.
- Vega Carpio, Lope de (2015). *El verdadero amante*, en Luis Enrique López Martínez (coord.), *Comedias de Lope de Vega. Parte III*. Eva Rodríguez (ed.). Madrid: Gredos, t. II, pp. 201-378.
- Vega García-Luengos, Germán (2012). «Sobre los colores que se ven y se oyen en la *comedia nueva*», en Yves Germain y Araceli Guillaume-Alonso (dir.), *Les couleurs dans*

- l'Espagne du Siècle d'Or. Écriture et symbolique*. Paris: Presses de l'Université Paris-Sorbonne, pp. 159-186.
- Vega García-Luengos, Germán (2013). «Juegos y pasatiempos con colores en el teatro español del siglo XVII», *Bulletin of Spanish Studies*. XC, 4-5, pp. 845-870. doi: 10.1080/14753820.2013.802597
- Vélez de Guevara, Luis (2002). *El conde don Pero Vélez*. William R. Manson y C. George Peale (ed.); Thomas E. Case (est. introd.). Newark, Delaware: Juan de la Cuesta.
- Vélez de Guevara, Luis (2005). *Don Pedro Miago*. William R. Manson y C. George Peale (ed.). Newark, Delaware: Juan de la Cuesta.

Fecha de recepción: 25 de enero de 2017.

Fecha de aceptación: 17 de febrero de 2017.

# Revista de Literatura

Volumen LXXIX

Nº 158

julio-diciembre 2017

330 págs.

ISSN: 0034-849X

## Sumario

### Estudios

Ramón Luis Herrera Rojas.—*Apuntes para una teoría de la poesía infantil*  
*Notes for a Theory of the Infant Poetry*

Luis Galván Moreno.—*La lógica bidimensional y la interpretación de textos de ficción*  
*Interpreting Fictional Texts in Two-Dimensional Logic*

Soledad Pérez-Abadín Barro.—*Estrategias imitativas en las Églogas pastoriles de Pedro de Padilla: la huella de Ovidio*

*Imitative Tactics in Pedro de Padilla's Églogas pastoriles: the Ovidian Mark*

Erik Coenen.—*Antonio Coello, coautor de El monstruo de la Fortuna*  
*Antonio Coello, Co-Author of El Monstruo de la Fortuna*

Germán Vega García-Luengos.—*Lope de Vega y la fortuna del «juego del soldado»*  
*Lope de Vega and the Fortune of the «juego del soldado»*

Paulino Pandiella Gutiérrez.—*La inconclusa edición crítica de las De situ orbis explanationes in Dionysium Afrum de Pedro Juan Núñez a través de la correspondencia de Gregorio Mayans y Francisco Cerdá*

*The Unfinished Critical Edition of Pedro Juan Núñez's De Situ Orbis Explanationes in Dionysium Afrum through the Correspondence of Gregorio Mayans and Francisco Cerdá*

Irene Donate Laffitte y José Bernardo San Juan.—*Los «teatros» de La Patria (1849): la crítica teatral del joven Antonio Cánovas del Castillo*

*The «Teatros» of La Patria (1849): The Young Antonio Cánovas del Castillo and his Theatre Criticism*

Noelia Iglesias Iglesias.—*Los entresijos paratextuales de un «cuento extraño» de Rosalía de Castro: El caballero de las botas azules*

*The Paratexts of a «Cuento Extraño» by Rosalía de Castro: El caballero de las botas azules*

Esteban Gutiérrez Díaz-Bernardo.—*Jacinto Octavio Picón y el reto de la verosimilitud*  
*Jacinto Octavio Picón and the Challenge of Verisimilitude*

María Jesús Fraga.—*Espacio de reflejos. Las autosemblanzas de El Liberal, 1908-1909*  
*Mirror Spaces. Self-portraiture in El Liberal, 1908-1909*

Joaquín Moreno Pedrosa.—*Ficción y autobiografía en la construcción del sujeto lírico. Dos visiones contemporáneas del intimismo*

*Fiction and Autobiography in the Construction of the Lyrical Subject. Two Contemporary Views on Intimism*

### Notas

Manuel Ángel Candelas Colodrón.—*Los paratextos de la Cima del Monte Parnaso Español (1672) de José Delitala: diálogo intertextual con El Parnaso Español (1648) y Las Tres Musas Últimas Castellanas (1670) de Quevedo*

*The Paratexts of the Cima del Monte Parnaso Español (1672) by José Delitala: intertextual dialogue with El Parnaso Español (1648) and Quevedo's Las Tres Musas Últimas Castellanas (1670)*

### Reseñas de libros



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE ECONOMÍA, INDUSTRIA  
Y COMPETITIVIDAD



CSIC

ISSN 0034-849X



<http://revistadeliteratura.revistas.csic.es>

[editorial.csic.es](http://editorial.csic.es)