

2146
leg. 28

JUEGOS
Y
Representaciones populares dramáticas
EN ANDALUCÍA

TESIS

PRESENTADA AL CLAUSTRO DE DOCTORES

DE LA

Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Central

PARA OBTENER EL GRADO DE DOCTOR

por el Licenciado

D. LUÍS MONTOTO Y SEDAS



SEVILLA

Imp. de L. Santigosa, S. en C.

1904

UVA. BHSC. LEG_28_3_n 2146

Juegos y representaciones populares dramáticas en Andalucía

JUEGOS
Y
Representaciones populares dramáticas
EN ANDALUCÍA

TESIS

PRESENTADA AL CLAUSTRO DE DOCTORES

DE LA

Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Central

PARA OBTENER EL GRADO DE DOCTOR

por el Licenciado

D. LUÍS MONTOTO Y SEDAS



SEVILLA

Imp. de L. Santigosa, S. en C.

1904

UVA. BHSC. LEG_2

U/Bc LEG 28-3 n°2146 HTCA



1>0 0 0 0 7 0 6 8 2 7

En conformidad con lo preceptuado, se hace constar que este discurso fué leído y discutido el día 18 de Febrero de 1904, ante el Tribunal de catedráticos de Filosofía y Letras de la Universidad Central, compuesto de los Sres. Dr. D. Prudencio Mudarra y Párraga, marqués de Campo-Ameno, Dr. D. Antonio Sánchez Moguel, Doctor D. Miguel Asín, Dr. D. Rodrigo Amador de los Rios, y Dr. D. J. G. Garijo, habiendo obtenido el graduando en dicho acto la calificación de SOBRESALIENTE.



SEÑORES CATEDRÁTICOS:

Inicióse no ha mucho en la opinión un movimiento favorable al estudio del saber popular. Hombres de buena voluntad aplicáronse á la penosa tarea de recoger materiales adecuados para aquel estudio, singularmente en lo que á la poesía lírica y á la épica se refiere, siguiendo las huellas trazadas por D. Agustín Durán, Fernán Caballero, Milá y Lafuente Alcántara; siendo el resultado de su tarea el que contemos hoy con un buen número de coplas, romances, cuentos y adivinanzas, que son estimados, más que en nuestra patria, en otras naciones en las cuales los cultivadores de las letras humanas aplican-se preferentemente al estudio de las manifestaciones del espíritu popular para alcanzar así el conocimiento perfecto de la literatura de los pueblos. Debióse en parte aquel movimiento de la opinión, á los trabajos de Pittre en Italia, de Fouquier en Francia, y de Coelho en Portugal; y aunque puede decirse que en poco tiempo se lograron provechosos frutos, ese movimiento parece como que se ha debilitado en nuestros días, dando que temer que aquellos esfuerzos generosos sean estériles, si no se persevera en la investigación y en el estudio emprendidos. ¿Cuál sea la causa? Triste es, señores, que el mayor número de los hombres de letras hayan desdeñado el estudio de los asuntos populares, influidos, á no dudar, por una orientación equivocada, que les lleva á rendir culto exagerado á la investigación exclusivamente erudita. No negamos la importancia de algunos de los estudios de erudición con que en los últimos años se ha enriquecido la Literatura Española; pero al par que nos atrevemos á tildar de insignificante el conocimiento de autores, que no contribuyen en poco ni en mucho al lustre de las letras patrias, y de las obras que produ-

jeron, sobre las cuales pesa justamente el olvido, no podemos menos de condenar el empeño que muchos ponen en preferir la averiguación del dato y de la fecha que importan muy poco al estudio de nuestra literatura popular, reflejo fidelísimo del alma española. De lamentar es esto, tanto más cuanto que la juventud, educada de ordinario en la predilección de ese linaje de trabajos, sale de los centros de enseñanza sin la aptitud que pudiera darle otra orientación más provechosa y más en armonía con las exigencias de los tiempos. Por dicha, con tesón y perseverancia muy merecedores de loa, dignísimos miembros del profesorado español, de quienes puede enorgullecerse esta ilustre Universidad Central, trabajan por imprimir nueva marcha á los estudios literarios, dando nuevas orientaciones á esa juventud y abriendo ante sus ojos horizontes más dilatados que los que limita la investigación erudita de datos y fechas perdidos entre el polvo de los archivos, los cuales datos y fechas, como diría el Príncipe de los ingenios españoles, no importan un atélite al entendimiento ni á la memoria.

Corresponder en la escasa medida de nuestras fuerzas al generoso empeño de los sabios profesores á quienes nos hemos referido, es uno, si no el principal, de los objetos que nos proponemos alcanzar con la presente Memoria, desprovista de todo mérito literario, pero bien intencionada, en la cual tratamos de una de las manifestaciones más interesantes de la poesía popular española, manifestación desatendida hasta hoy por la crítica, y aún olvidada de aquellos mismos que, como al comienzo indicamos, han hecho objeto preferente de sus estudios la lírica y la épica popular. Me refiero, señores catedráticos, á las representaciones populares dramáticas en los presentes tiempos: campo que está por espigar y al que nos lanzamos confiando en vuestra benevolencia, compañera inseparable de la sabiduría.

La dramática popular no ha llamado sobre sí la atención de los doctos como un género literario digno de ser considerado en sí mismo. Se han apreciado algunos elementos dramáticos en la adivinanza, en el cuento y en el romance, pero sin el designio de derivar de esa apreciación la existencia de aquel género, y menos el estudio del mismo. Ciertó que en la adivinanza, y aun en la copla misma, encontramos elementos dramáticos, pero en proporción tan mínima que, si son apreciables para el estudio de los géneros intermedios entre la lírica, la épica y la dramática, no lo son para el fin que nos proponemos. Ciertó que algunos elementos dramáticos se encuentran en los cuentos y aún en muchos juegos, entre ellos el titulado *San Miguel y el Diablo*, el cual es una representación simplicísima del sentir popular acerca del deseo del demonio de apoderarse de las almas, y de la tutelar protección del arcángel, representación en que además de la acción, fundamento del juego, hay un diálogo breve entre los prota-

gonistas. Pero ni esos cuentos ni esos juegos han sido estudiados en consideración á aquellos elementos, ni los que lo han sido lo fueron en número bastante para que puedan apreciarse desde el punto de vista de la dramática. Ciertó, por último, que en el romance popular, en que todo es relato, como en cualquiera narración de un hecho humano, el drama está en gérmen. ¿Quién negará que el romance *El Corregidor y la Molinera*, el cual, desdoblado, si se nos permite el vocablo, pasa á ser una novela bajo la pluma de Alarcón, sería una donosa comedia si uno de nuestros ingenios dividiese la acción en escenas é hiciese hablar á cada uno de los personajes con lenguaje apropiado á las situaciones en que se encuentran, á sus pasiones y á su carácter? En él alientan elementos esenciales de la dramática, pero no están desenvueltos en la forma que ese género requiere.

La falta de anteriores estudios de la materia objeto de esta Memoria y la necesidad en que nos hemos visto de acudir á tomar en sus propias fuentes los datos precisos para nuestro trabajo, motivos son que invocamos en disculpa de la pobreza de éste, en la seguridad de que los doctos catedráticos, á cuya probada suficiencia lo sometemos, sólo verán en él un principio de investigación de las actuales representaciones populares dramáticas en una extensa parte del territorio español, el antiguo reino de Andalucía. Si, por fortuna, este tímido ensayo mereciese la aprobación del Tribunal á quien tenemos la honra de dirigirnos, perseveraremos en nuestra tarea y ampliaremos este trabajo, extendiéndolo al estudio de las representaciones populares dramáticas en las demás regiones de la península española. Entonces, acaso, nos atreveríamos á afirmar lo que hoy apuntamos sólo como opinión no suficientemente fundada, esto es: que esas representaciones son gérmenes persistentes de nuestro glorioso teatro nacional.

Indicado brevemente el tema objeto de nuestra disertación, exponaremos también, con la brevedad que este linaje de trabajos requiere, el plan que nos hemos propuesto en el desenvolvimiento del mismo.

Comenzamos por comprender en dos grandes grupos las representaciones populares dramáticas, atendida la materia: representaciones populares dramáticas de carácter cómico (juegos de vendimia ó de cortijo), y representaciones populares dramáticas religiosas. En las primeras estudiaremos los elementos que las integran: el lugar de la representación (teatro), el actor, el asunto y la acción; trataremos seguidamente de los personajes principales que en las mismas intervienen; narraremos luego el asunto de algunos juegos, dando el primer lugar á los que sólo tienen un fin de puro pasatiempo, y el segundo á los que, sin faltar á ese propósito, entrañan un carácter sati-

rico, y, por último, señalaremos algunas particularidades de este linaje de representaciones.

En orden á las religiosas, describiremos las que hemos presenciado así en los grandes centros de población como en los pueblos de corto vecindario de las provincias andaluzas; señalaremos la intervención del pueblo en esas representaciones y los principales misterios religiosos en que la intervención es más directa, concluyendo con algunas breves consideraciones referentes tanto á los juegos de cortijo ó de vendimia cuanto á las representaciones populares dramáticas religiosas.

I

DE LAS REPRESENTACIONES POPULARES DRAMÁTICAS DE CARÁCTER CÓMICO. (Juegos de vendimia ó de cortijo). I *De la escena ó teatro.* II *Del actor.* III *Del asunto.* IV *De la acción.*

I. Aunque por el nombre con que son conocidas estas representaciones (juegos de vendimia ó de cortijo) parece que el lugar ó escenario donde se representan es la viña ó lagar, podemos decir, sin temor de que se nos contradiga, que celebrándose con ocasión de las principales operaciones agrícolas, para descanso, solaz y esparcimiento de los labriegos, lo mismo las hemos presenciado en los lagares que en los caseríos de las haciendas de olivar, y en las *gañanías* y *caserías* de los cortijos andaluces; lo mismo al aire libre, en las eras, sobre las gavillas hacinadas, y en los extensos olivares, que en lugares templados por el fuego que arde bajo la ancha campana de la chimenea y alumbrados por la luz del candil que pende de la viga ennegrecida por el humo; pero más frecuentemente se celebran en las caserías de los cortijos. Es esta dependencia de la casa de campo un local ámplio, de pavimento terrizo, en cuyos extremos suele haber, en el uno el horno en que se cuece el pan para los trabajadores, y en el otro la tahona en que se muele el trigo. Rodean las paredes, y como de una vara de altura, poyetes de material, sobre los cuales, sirviendo de colchón sacos llenos de pajas ó de hojas secas de maíz, duermen los jefes de las cuadrillas de trabajadores, los que se llaman los *mandos del cortijo*, el casero, el aperador y los manijeros de los hombres y las mujeres. Adosada al horno, extiéndese la campana de la chimenea, y á sus piés arden de continuo las brasas sobre las que descuella, enca-

jada en las trévedes, la colosal olla en que se cuecen los garbanzos, ó la enorme cazuela en que se frien las migas. A un lado, la artesa en que se amaza la harina y el artefacto para adelgazar y suavizarla masa; útiles de labranza, hoces, palas, arados, cántaros para el agua, haces de leña y taraje que el horno insaciable va devorando: á otro lado, sacos llenos de semillas y granos, montones de paja para el consumo de la mula que mueve la piedra de la tahona, y, sin orden ni concierto, desperdigados por todo el local, toscos taburetes formados con una tableta y tres ó cuatro palos, y algunas mesillas no menos toscas que los taburetes. Por los rincones, el miserable *hatillo* del trabajador; una manta, unos zahones y algunos trapos. En un ángulo, las tinajas de aceite y los botijos del vinagre; pendientes de las vigas transversales, cuerdas, sogas y ristras de cebollas y ajos. Allí, un arcón donde se guardan los huevos de gallina ó de pava, cuya custodia, como la de todo lo que hay dentro de la casería, corresponde al casero; aquí, pieles de ovejas y cabritos, y, colgadas de la pared y sujetos á grandes escarpas, las astas de buey en que se sirve el aceite á yegüerizos, porqueros y pastores; jáquimas, bocados, estribos, serones y albardas.

Tal es el principal teatro donde los juegos se celebran; y ciertamente es el lugar más apropiado. Allí encuentran los actores cuanto han menester para ejecutar sus *pasos*. Con el humo de la olla y con la ceniza de la leña consumida embadurnan sus rostros, cuando el asunto lo requiere. El costal vacío y las mantas sirven de variadas vestimentas. ¿Insignias? Las cadenas con que se ata á los alanos, guardianes del cortijo y celadores del ganado, ó las sogas con que se hacen las travas para las bestias. ¿Bastones de mando? Los palos y garrotes que luego consume la llama. ¿Espadas y todo linaje de armas ofensivas y defensivas? Las palas, las azadas y los picos. ¿Alfombras y tapices? Las pieles de ovejas y cabritos, ¿Tronos? Las desvencijadas mesillas. ¿Qué mas?... Si el juego lo pide, ellos por arte de *birlibí-logue* convertirán los cuernos en que se reparte el aceite, en preciosos presentes; las albardas, en libros; una orza, en el vaso que contiene la medicina; las anteojeras de la mula de la tahona, en espejuelos; el candil, en lámpara maravillosa; una mimbre, en varita de virtudes; y, por último, con decir «esto es esto y aquello es lo otro» los espectadores van viendo los distintos lugares donde se desarrolla la acción: el campo, la ciudad, el pueblo, el palacio, la casa, el castillo, la Iglesia, la ermita... ¿A qué la decoración? Por ella suple la fantasía del concurso, que todo se lo imagina y representa como si fuera la misma realidad.

Acaso por esto, porque en la casería del cortijo encuentran los actores todo lo que han menester para sus juegos, aquél es el teatro preferido; sin que ello quiera decir que no se representan también

en otros lugares cerrados, como las gañanías y los graneros, ó, según anteriormente indicamos, en la amplitud de los campos, lo cual es más extraordinario.

II. El actor en estos juegos es el hombre aplicado á las faenas de la labranza, ágil, robusto y ayuno de toda cultura. El más ingenioso ó inventa el juego, y la invención es cosa de momento, ó recuerda el que anteriormente ha ejecutado ó visto ejecutar, y explícalo á los que en él han de intervenir, trazándoles las líneas generales del cuadro, pero ocultando siempre el desenlace de la fábula cuando éste ha de ser una mala pasada para el bobo. Este director de escena, que así podemos llamarle, hace durante el juego las veces de apuntador, recordando á los personajes olvidadizos lo que han de decir y ejecutar, y aun hablando en ocasiones por ellos mismos, si la rudeza de éstos es tanta que ni con el auxilio del apuntador pueden echar los vocablos por la boca. Resérvase él de ordinario los papeles de más difícil desempeño, y aún en un mismo juego hace dos y á veces más, para lo cual le basta con desfigurar la voz y cambiar de traje, y encomienda los otros á sus compañeros, según las naturales aptitudes de los mismos. Gente moza los actores, sólo se ve entre ellos una vez que otra un viejo zumbón y chusco de los que nunca faltan en el cortijo; archivo viviente de cuentos, adivinanzas, refranes y cuchufletas. Nunca intervienen mujeres; fenómeno que se explica por la índole del asunto y de la acción, asunto en que el recato mujeril no suele quedar bien parado, y acción ligera, desenvuelta y atropellada, que no se aviene con la debilidad del sexo.

III. Aunque el fin principal del juego no es otro que el de entretener y alegrar al concurso y á los actores, dando esparcimiento al espíritu y aún empleo á sus facultades intelectuales, embotadas durante los serviles y mecánicos trabajos de las faenas agrícolas en que el gañán no pone más inteligencia que la que pondrían el tardo buey y la raja que abre el surco, y el pastor, que la cabra que trisca y ramonea por entre las peñas, y el segador, que la hoz que taja las espigas; ello es que inconscientemente, ó fruto de la reflexión, en el mayor número de los juegos, á poco que sobre ellos se considere, adviértese una idea, un pensamiento que los hace por extremo interesantes al pensador y al sociólogo. ¿Cuál sea el asunto? Un engaño, una fiesta, una burla, á primera vista; una sátira ó una protesta las más de las veces. ¿Propusieronlo los que inventaron el juego? Tal vez no; acaso sí. Ello es que el hombre, por mucha que sea su rudeza, vive y alienta por las ideas, y que éstas, invisibles como el aire, se apoderan de su cerebro y lo determinan á pensar y á ejecutar. Quizá lo finja nuestra fantasía, pero en muchos juegos que hemos presenciado y en algunos de los que reseñamos aquí con la brevedad que nuestro humilde trabajo pide, antojámonos ver como dejos amargos de una condición so-

cial que fatiga al mismo labriego; punzantes sátiras contra males y vicios y anhelos de un estado mejor. Como ejemplos de lo que indicamos citaremos, entre otros, el juego de las Justicias y el titulado D. Juan y D. Pedro.

IV. De ordinario la acción es simplicísima, como en el juego de «La zorra, las gallinas y el perro.» Corre desde el principio al fin sin entorpecimientos, sin episodios que distraigan la atención de los espectadores. Alguna vez es un tanto más complicada, no porque se interpongan acciones secundarias, sino por la extensión de la fábula, el número de personajes que en ella intervienen y la diversidad de lugares en que los sucesos acaecen. Muchos tienen la sencillez de las églogas de Encina, Juan de la Cueva y Lucas Fernández; pero también algunos se complican como los pasos de Gil Vicente, Alonso, Navarro y Lópe de Rueda. Acomodándonos al lenguaje de nuestra dramática, la acción de casi todos los juegos se cumple en un solo acto ó jornada; pero los hay también cuya acción se contiene naturalmente en dos ó más.

La acción en todos es una. La ley de la unidad no se guarda respecto del lugar y del tiempo.

II

PRINCIPALES PERSONAJES DE LOS JUEGOS. I *El Licurgo ó sabidillo.* II *El fanfarrón.* III *El alcalde.* IV *El sacristan.* V *El estudiante.* VI *El médico.* VII *El rústico.* VIII *El bobo.* IX *El Diablo.*—De la entrada del juego.

I. Uno de los personajes común á muchos juegos es *el Licurgo ó sabidillo.* Hombre práctico, como diríamos hoy, adestrado en la experiencia de la vida, sabe al dedillo la gramática parda y habla siempre en sentencia ó por medio de refranes. Conoce el poder del dinero y sabe que «más vale un toma que dos te daré»; media en las cuestiones de sus convecinos y las dirime; practica diariamente lastres reglas de aquella gramática: «dejarse ir, ver venir y estarse allá;» desdenea los libros, porque todo lo que en ellos se lee cosas son que los hombres inventan para sus fines particulares, si no para embaucar á los bobos; no da mucho valor al cariño de las mujeres, y se burla de duendes y diablos, porque así cree en ellos como en el Rey que rabió. Practica la religión á su manera; cree en Dios á puño cerrado y

ve en él no al juez severo sino al padre cariñoso que perdona siempre y hace la vista gorda á los pecadillos de los hombres. Poco dado al rezo y á las prácticas religiosas, conténtase con santiguarse y mascullar la más sencilla de las oraciones. El se lo explica todo sin acudir á las profundidades de la filosofía. Sabe su tantico de historia sagrada, de cuando andaba Dios por el mundo, y no es desconocedor de la historia pátria, si bien sus conocimientos no van más allá de los tiempos en que moros y cristianos andaban á la greña. Es respetuoso con los poderes constituidos; sabe que á la postre siempre ha de haber quien mande y quien obedezca, porque ¿qué sería del mundo si todos fuéramos señores? Bienavenido con la vida, por poco se inquieta; coma él, duerma él tranquilo... y rueda la bola; «tarde ó temprano ello ha de suceder; al que se muere lo enterrarán, no hay mal que dure cien años ni cuerpo que lo resista y... lo único que hay de verdad en la vida es la muerte.» Con un poco más de codicia y un poco menos de cultura, podría tenersele por el Sancho Panza de los juegos. Su intervención en éstos suele ser como Mentor ó consejero del simple, á quien á veces y sin la menor pecaminosa intención por su parte pone con sus consejos en los trances más apurados y ridículos.

II. También desfila el *fanfarrón* ó *valentón* por entre los personajes que dan vida al juego, esgrimiendo á cada instante la navaja, buscando quimera ó pendencia, para la que inventa pretextos; narrando en todo lugar y tiempo sus hazañas, que se cuentan por el número de hombres á quienes ha tendido á sus piés. Sirva de modelo uno de los personajes que intervienen en el juego de «Los jugadores». Como aquél, su mejor razón es la navaja; pero como aquél es vencido por el primero que, harto de sus baladronadas, no quiere soportarlas por más tiempo. Hay en él mucho del soldado fanfarrón de la comedia de Plauto. El valor y el coraje se le escapan por la boca y un ratón le infunde miedo cervical. Este personaje, que la musa cómica ha paseado por la escena en todos tiempos, no es una figura de segundo orden, sino el mismo protagonista del juego.

III. Protagonista también de muchos juegos es *el alcalde*, única autoridad que en los juegos interviene, por la sencilla razón de que es la única que el hombre de campo conoce, apartado de la ciudad es donde radican los poderes. Como autoridad, por fuera ha de ser el blanco de las puyas de sus gobernados. Preséntase manejando un garrote gruesísimo, símbolo de su mando, el cual es siempre el verdadero poder, la ley verdadera, la justicia práctica. Vístese las ropas más extrafalarias, porque la autoridad no lo sería si se vistiese como el común de los hombres. Habla siempre gordo; porque autoridad á medias palabras ó de voz meliflua, no sería respetable. Cuídese de no pedir explicaciones ni razón de sus mandatos: la autori-

dad ni explica ni razona; si lo hiciera, perdería su fuerza y su crédito. Sus decisiones no alcanzan nunca el acierto de los juicios de Sancho en la Barataria. ¡Qué mucho que este personaje de los juegos sea uno de lo que más provocan á la risa! Verdaderamente el alcalde no salió nunca bien librado de la musa popular. Infinitos son los cuentos en que se refieren alcaldadas, y no pocos los que han llegado á ser personajes proverbiales. Raro será el pueblo de Andalucía en que no se refiera alguna conseja que redunde en burla del alcalde. Cuéntase de uno que metió el sol á esportones en la Iglesia, cuya obscuridad era mucha; de otro, que abrigó la torre con una zamarra; de aquél, que no logró entrar una viga en cierto local porque, siendo la puerta más larga que ancha, no acertaba á entrarla de punta, etc., etc. Como personajes proverbiales que sirven de punto de comparación, recuérdense entre otros el *Alcalde de Totana*, prototipo del hombre que se cuida de todo lo que no le importa, y el *Alcalde de mi lugar, que sabía prender y no sabía soltar*.

IV. El *sacristán*, otro personaje de muchos juegos, preséntase bajo dos aspectos: unas veces, como codicioso; otras, como enamorado. Como codicioso es el mercader del templo: sisa la cera y el aceite é inventa milagros hablando por el santo, escondido detrás de la escultura y haciendo por ingeniosos medios que ésta mueva las manos y la cabeza. Como enamorado, requiere á mozas y casadas, y corteja á las viudas. Habla en latín bárbaro que las viejas toman por palabras de los Padres de la Iglesia. Muéstrase en público muy humilde y reverente; y á solas trata y maneja á los santos como á muñecos de palo. Personaje accesorio en algunos juegos, como en el titulado «El Santo y el Milagro», es protagonista en otros que recuerdan los entremeses antiguos y sainetes modernos, como «El sacristán y la viuda». Ajusta los matrimonios y las dispensas como libras de peras; limpia el cepillo de las Animas benditas y se guarda el estipendio de las misas que no se dicen. De ordinario, su codicia y su amor á las mujeres sufren el condigno castigo. Unas veces, es el mismo Santo quien se toma la justicia por su mano, descendiendo de su peana y emprendiéndola á palos con el pícaro simoníaco; otras, el marido y el amante son quienes le muelen las costillas por su apetito desordenado de la fruta del cercado ajeno.

V. Ya como personajes de primera fila, protagonistas, ya como figuras de segundo ó tercer término, aparece en los juegos *estudiantes*, cuyos dos principales atributos son pobreza é ingenio. Son los estudiantes de los juegos aquellos á que llamaron de la tuna, tan diferentes de los de la época actual, cuya condición les obligaba á aguzar el ingenio y á valerse de muchas trazas para perseverar en los estudios. Pobres é ingeniosos se nos presentan en el cuento, y así los vemos en las representaciones populares cómicas. Cortejan á las mo-

zes, no por amor, sino por la pitanza; hurtan á la patrona los huevos y las gallinas, y fíngense santos milagrosos para hacerlos tales y tan estupendos que aflojen la bolsa de la beata ó del bobo que fió en la virtud de la imagen. El estudiante de los juegos es el mismo de nuestras novelas picarescas.

VI. En muchos juegos interviene *el Médico*, el señor Doctor por antonomasia, tipo burlesco, de gran sombrero, gran levita y bastón grande, amén de los espejuelos; de voz campanuda, andar reposado y semblante severo. Habla sentenciosamente y diciendo con frecuencia latinajos. Sus recetas son las más peregrinas que imaginarse puede. Cura siempre á lo albeitar; toma el pulso en las piernas ó las nalgas, administra los venenos más enérgicos y casi siempre mata á sus enfermos. El *señor Doctor* de los juegos es el mismo del cuento popular y del modismo ó frase proverbial. Sabido es que *El físico de Orgaz cataba el pulso en el hombro y la orina en el matraz*, y que *Médicos de Valencia, luengas haldas y poca ciencia*.

VII. *El rústico* es el más peregrino de los personajes que en los juegos intervienen y, por tanto, el más digno de ser estudiado. Trabajadores del campo son todos los actores de las representaciones populares cómicas, si bien los más hábiles é ingeniosos de ellos, pero en uno solo se compenetra el personaje real con el fingido, el hombre con el actor. Como el «Yorik» del *Drama Nuevo*, es el hombre que se representa á sí mismo. Y es muy digno de llamar la atención que ese personaje, á quien, para mayor inteligencia, llamaremos el rústico, que habla y procede en la acción como lo que es y como lo que representa, sea siempre en los juegos objeto de burlas y escarnios de los demás interlocutores, tan rústicos como él y que representan personajes de cultura muy superior. Bien podemos decir que el rústico en los juegos es una auto-sátira. Los demás personajes le reprenden por su ignorancia, se burlan de su manera de hablar y de sus modos, de su holgazanería y de su falta de limpieza; le tachan de bobo simple, se ríen de sus amores, lo comparan con las bestias de carga... ¡Son ellos que se burlan de sus propios vicios y defectos! Y el rústico, que quiere representar bien su papel, extrema aquellos defectos y aquellos vicios. Es una mútua reprensión por extremo cómica, cuya consideración llevaría á muy tristes conclusiones. Por lo demás, en el personaje de que tratamos se ve siempre suspicacia, malicia y desconfianza de todo y de todos. Al hablar, apenas si levanta la vista del suelo; la metáfora es su predilecta figura retórica; nunca contesta categóricamente; la anfibología y los eufemismos son sus armas, y, para no dar á entender que saluda al levantarse un poco el sombrero, se rasca la cabeza, para que su interlocutor dude si es que se rasca ó es que saluda.

Claro es que el personaje, siempre el rústico en el fondo, reviste

muy diversas formas, todos los oficios de las numerosas faenas de la labranza: desde el niño que guarda cabras hasta el viejo caduco, figura decorativa de los cortijos y las haciendas, que sólo cuida de las aves de corral; toda la población de los campos, rica y varia de colorido.

VIII. Personaje importantísimo en los juegos es *el bobo ó simple, el gracioso*. *Bobo* lo llamó Juan de la Encina en sus farsas; *Lope de Rueda* lo apellidó *simple*, en sus pasos, y por *bobo, simple y gracioso* lo tuvieron en sus comedias *Lope de Vega, Calderón y Tirso*. *Bobo* se le llama de ordinario en los juegos, y siempre son graciosas sus simplicidades. Cuenta que, de ordinario también, acontece en los juegos con este personaje lo que con el rústico, á saber: que el bobo hace papel de bobo, como por necesidad es rústico el que hace papel de rústico. Cuenta también que la gracia de los juegos (y son muchos) en que el bobo interviene, están tanto en las simplicidades del actor cuanto en el engaño á que se le somete, supuesto que el mismo actor ignora el final ó desenlace del juego en que desempeña papel. Extraño parece ésto á primera vista, mas si se considera que siempre en los juegos de bobos el fin que se persigue es embromar al simple con un desenlace ridículo ó doloroso, fácilmente se comprende que, sin aquel misterio, ningún rústico, por bobo que fuera, aceptaría su papel. El director del juego, que es el más ladino é ingenioso de los interlocutores, adiestra al bobo, explicándole qué ha de hacer y qué ha de decir; pero se cuida mucho de referirle el final del juego, en cuyo secreto todos menos aquél están.

Muchos son los juegos de bobos que hemos presenciado. En unos, es el prototipo del hombre crédulo; cree en duendes, en brujas y en trasgos. Lo natural no le convence; para él la verdad y la razón están en lo maravilloso. Si hace mucho viento es porque andan sueltos los diablos; si truena, que San Pedro se pasea en coche por los caminos del cielo; si el habar se secó fué porque en él hicieron aguas los diablillos... En otros, el bobo es víctima de un miedo cerval á los muertos y aparecidos. En muchos, es glotón como él solo: no hay para él más Dios que su vientre y practica el refrán «dame pan y dime tonto.» En no pocos, es enamorado en extremo; no ama á una mujer, ama á todas las mujeres. Como bobo, sube á veces á los más altos puestos del poder, y vésele esgrimiendo la vara de alcalde; como bobo, codicia la riqueza y también se le ve apaleando el oro. Pero en todos los estados y condiciones llueven sobre él, como sobre el perro, los palos juntos, advitiéndole que «el que sea tonto que abra el ojo ó corra», según el dicho popular. Claro es que por su simplicidad es siempre víctima del más avisado, y se le engaña, no con el engaño, porque el bobo cree en el engaño, sino con la verdad misma.

No entra en la índole de este ensayo hacer un estudio com-

parativo entre el bobo que en esas representaciones interviene, el simple del teatro español en el siglo de oro de nuestra literatura, y el gracioso de nuestro teatro contemporáneo; pero nos aventuramos á decir que, á medida que nos remontamos en el estudio de los orígenes de la dramática española, encontramos más analogías, más semejanzas entre los personajes que en los juegos intervienen y los que desempeñan papel en las composiciones que, como más antiguas, han llegado hasta nosotros; confirmándonos en la creencia de que es por demás importante el estudio de los juegos, objeto de nuestra observación, y en la sospecha de que pudieron influir por manera eficaz en el nacimiento de la comedia española. En demostración de esto, permítasenos hacer desfilar algunos bobos ó simples de las obras de Lópe de Rueda, quien, al decir de Cervantes, sacó de mantillas las comedias. (1) ¿Queréis ver al bobo glotón? Por ahí viene Alameda (*Los criados*), relamiéndose despues de haber comido pasteles en casa de la buñolera. ¿Queréis conocer al que cree en aparecidos y en muertos que hablan? El mismo Alameda (*La carátula*) pasa llevando entre sus manos la cara desollada de Diego Santiago, quien se le aparece luego en la ermita en que fué santero. ¿Queréis al bobo que se fíade todos y en todos confía; al bobo.... bobo? Ahí tenéis á Mendrugó (*La tierra de Jauja*), á quien embaucan dos ladrones para á mansalva robarlo. ¿Lo queréis codicioso? ¡Qué mayor codicia que la de Torubio! (*El paso de las aceitunas*). ¿Enamoradizo? Ved á Rodrigo del Toro (*Rodrigo del Toro*), que no nos dejará mentír. ¿Lo queréis hombre de ciencia? Ahí está el fingido médico Monserrate (*El médico simple*).

¿No son esos simples los mismos bobos que vemos en los juegos, y las fábulas en que intervienen no son idénticas en el fondo á los asuntos de éstos?

IX. Suele intervenir en las representaciones populares como personaje, no principal, sino accesorio, *el Diablo*, ó mejor dicho, el diablillo, el cual se complace en amedrentar al bobo ó simple con su espantable figura, en jugarle malas pasadas, convirtiendo en carbón las monedas, ó robándole algunas prendas ó instrumentos de su trabajo. Más que el poderoso rey del Averno, más que el Satanás del cristianismo, que, como autor del mal, jugó un papel importantísimo en los dramas religiosos, en las comedias de santos y en los autos sacramentales, y á quien vemos (según nota el ilustre catedrático de la Universidad Central, Sr. D. Antonio Sánchez Moguel, en su magistral obra acerca de «El mágico prodigioso») (2), en el drama calderoniano como Padre de la mentira, Príncipe de las tinieblas, y, en una

(1) Prólogo de sus comedias.

(2) Pág. 87 *V.A. BHSC. LEG_28_3_n 2146*

palabra, como enemigo malo de los hombres cuya perdición anhela y procura por cuantos medios están á su alcance, es en los juegos un diablillo travieso, padre de la risa y de las burlas: más que diablo, parece un duende ó geniecillo familiar. No busca el triunfo de la mentira en odio á la verdad, no procura la perdición de las almas; complácese si en la mortificación de los hombres, inspirándoles miedo y burlándolos en sus deseos y ambiciones. Así, no pacta ya con el hombre el ser á plazo fijo dueño absoluto del alma de aquél, á cambio de riqueza, ó del amor ó posesión de una mujer, los dos objetos más codiciados en la vida; pacto que, como hace observar el profesor citado, pertenece á los siglos medios, siendo los monumentos poéticos más antiguos de nuestra patria en que ese pacto figura con los caracteres de ser escrito con la propia sangre del que conviene con el diablo, una *Cántiga* del Rey Sábido, uno de los *Milagros de Nuestra Señora*, del Maestro Berceo, y varios relatos de nuestros Santorales. Es, según el sentir popular, símbolo y representación del mal, negro como las tinieblas, y, como las bestias, tiene rabo y cuernos; pero representación del mal en cuanto contraría á los hombres en sus principales apetitos.

En el mayor número de los juegos que hemos presenciado en los cortijos andaluces, el diablo es una figura que interviene como solución de un problema, de una situación difícil, término del juego; pero siempre con el carácter que le hemos asignado: travieso, juguetón, tentador de las mujeres y aficionado á apalear al concurso. En todos ellos acude invocado, llamado, obediente al deseo del hombre, como si éste fuese su señor y no su esclavo. Así sucede en el juego «El enfermo y el diablo», en el cual, desesperado el Doctor porque ninguna medicina da el resultado que se apetece, exclama: «¡Anda y que te lleve el diablo!» Así también en el de «Los Batanes», en el titulado «El andalúz y el gallego» y en otros muchos, especialmente en aquellos en que el asunto del juego es un trato (compraventa de animales) en que el diablo viene á poner término á la alza y baja del precio, porque, de otra suerte, sería el cuento de nunca acabar.

Nótese que el diablo es invocado por todos los personajes: invócalo el bobo, como en desquite ó en venganza de las burlas de que es objeto; invócalo el doctor, cuando no encuentra la medicina con que curar al enfermo; invócalo el tratante que no logra cerrar el trato; el marido que se vé engañado por su mujer, y hasta el mismo elérigo cuando su palabra es abogada por el rebuzno del asno que la emprende á coces con el púlpito. Extraña esta general invocación, y más extraña aún que nunca sea invocado ni el santo nombre de Dios, ni el auxilio de ninguno de sus Santos. ¿Es acaso que el pueblo, con profundo sentido, huye de mezclar á Dios y los Santos con cosas

de burlas? ¿Es sentida la invocación al diablo, ó es burlesca también, como por su forma lo son todos los juegos?

Nótese, asimismo, que se invoca al diablo frecuentemente para que castigue, como instrumento de justicia; y en este punto convienen la *musa dramática popular* y la *musa erudita*, la cual llevó muchas veces al diablo á la escena como instrumento de la justicia de Dios. Dios condena y el diablo ejecuta la sentencia.

Y no sólo interviene el diablo, de ordinario como personaje secundario, en las representaciones populares de carácter profano, también desempeña papel, en nuestros días, en las solemnidades y representaciones religiosas. Todavía en algunos pueblos de la región andaluza y aún en la misma capital, en la víspera del día de San Bartolomé salen por las calles niños (suelen serlo los monaguillos de la Parroquia titular del Santo) representando diablos, verdaderos diablillos del infierno. Embadurnados los cuerpos, libres de toda vestidura, de negro tinte; llevando cuernos, reales ó simulados, atados á la frente, y luciendo largo rabo, no son otras sus diabluras que pedir monedas por las casas de la collación y atemorizar á los muchachos que al paso encuentran, contentos y gozando de la libertad como en día de asueto. Día de asueto es para el diablo, según la conseja popular, el de San Bartolomé que lo tiene encadenado y bajo sus plantas el resto del año, según lo representan las imágenes. Todavía en algún pueblo de la provincia de Córdoba (Puente Genil) interviene en las representaciones populares religiosas de la Semana Santa el diablo, el cual en los días del Jueves y Viernes Santos entra y sale á su antojo por donde quiere y goza de omnimoda libertad, porque muerto Jesús no hay poder que lo sujete.

En suma: no aparece en los juegos el diablo como el terrible autor del mal, como el Satanás grandioso que pinta Milton; ni como el espíritu del mal de las comedias calderonianas, ni como el Mefistófeles excéptico del poema de Goethe. El diablo en las representaciones populares, como hemos visto y observado, tiene grandes uñas, pero no destroza las carnes del sér á quien acecha como á su víctima; se contenta, cuando más, con arañarlas.

De la entrada del juego. Antes de pasar á exponer el argumento de algunas representaciones populares dramáticas de carácter cómico, trataremos brevemente de un particular común á todos, ó sea de *la entrada del juego*.

Tienen los juegos un prólogo, exordio ó *introito*, no encaminado á explicar en breves palabras el asunto de la representación, sino á llamar y fijar la atención del público, advirtiéndole que va á comenzar el espectáculo. Este *introito* se llama *entrada de juego*, y consiste en un dicho agudo, en alguna puya contra determinado espectador: son cuatro palabras que provocan mas ó menos á risa, según el que

las dice, que de ordinario es el director de la farsa. Sirvan de ejemplo las siguientes *entradas*.

Es llegada la hora de que la representación comience. El público se impacienta, vocea y aplaude. Los actores dan los últimos retoques á su tocado. Ya colocan en el centro de la casería las mesillas y demás objetos que el juego requiere; ya descuelgan una manta, trás la cual ha de ocultarse algún personaje; aquél se echa á cuestras la albarda; el otro se calza por montera el dornajo en que se maja el gazpacho; el de más allá empuña un garrote, y esotro se cubre con la piel de la res que murió de lobado. La impaciencia crece, el vocerío aumenta y la voz chillona de las mujeres demanda que comience la fiesta. De pronto, el director del juego se adelanta hacia una de las muchachas que descuellan en las primeras filas del corro, y cogiéndole y alzándole el delantal, pregunta: «¿Qué hay en este delantal?»—«Fuego»—contesta otro, que será interlocutor en la farsa. «Pues esta es la entrada del juego»—añade el primero; y deseguida comienza el espectáculo entre las carcajadas y las rechiflas del concurso.

Veamos otra entrada de juego. El director, empuñando un garrote muy grueso, muéstralo á uno de los interlocutores, y le pregunta: «¿Esto que es?»—«¿Eso es un porro?»—contesta aquél—«Pues es las narices de tío Geromo» (uno del concurso, de nariz grande y gruesa)—le replica el primero.—«Y eso ¿qué es?»—pregunta el segundo; y le contesta el otro:—«¿Eso? nada.»—«Pues esa es del juego la entrada.»

Como se ve, la entrada del juego se endereza á predisponer al público para la risa y á imponer atención. No son fórmulas precisas, no son palabras sacramentales, no suponen un estudio anterior; son chispas de la hoguera del ingenio; improvisación del momento, motivada las más veces por los defectos físicos de algún espectador, si no por la condición ó cualidades de alguna de las mozas.

III

ARGUMENTOS DE ALGUNOS JUEGOS

Juegos de carácter puramente burlesco. I El juego del sastre. II El juego del sembrador y el recobero. III El juego de la zorra, las gallinas y el perro. IV El juego de la venta de las cabras. V El juego de los galápagos. VI El juego del matrimonio desgraciado. VII El juego de la embarazada. VIII El juego del enfermo y el diablo. IX El juego del milagro del Santo. X El juego del estudiante.—*Juegos de carácter satírico.* I. El juego de los juicios. II. El juego de los jugadores. III. El juego de don Juan Trampa. IV El juego del Cura y el aguador. V El juego del andaluz y el gallego. VI El juego del Santo, VII El juego de Pontonquillo. VIII El juego de D. Juan y D. Pedro. IX El juego de la dispensa.

En corroboración de las afirmaciones consignadas en los apartados que anteceden pasamos á narrar el argumento de algunos juegos, procurando expresar con la fidelidad que nos sea posible las acciones que hemos presenciado y notando pormenores que los hagan más perceptibles. Nada ponemos de nuestra cosecha. Así como las observaciones que anteceden son fruto propio, aunque pobre, de nuestro humilde discurso, así la materia objeto de este capítulo pertenece por juro de heredad al pueblo, de quien la hemos copiado.

Consecuentes con nuestra sospecha, anteriormente indicada, de que en todos ó casi todos los juegos hay un designio de carácter simplemente cómico ó perceptiblemente satírico, comprenderemos los que vamos á consignar en dos grupos; en el primero daremos á conocer los que exclusivamente se encaminan á divertir y recrear, y en el segundo los que buscando también solaz y entretenimiento advierten y enseñan como enseña y advierte la poesía.

Juegos de carácter puramente burlesco. I. *El juego del sastre.* Supónese que la escena representa el taller de un sastre de aldea. En el centro, una mesilla y sobre ésta unas tenazas, que harán oficio de tijeras; sogas de esparto (el hilo), una plancha y algunos costales vacíos (las prendas en hechura). Laméntase el sastre de que el trabajo lo abrumba y de que no encuentra en el pueblo oficiales que le ayuden, razón por la cual no puede cumplir con sus parroquianos, en tanto que sus acreedores le acosan y mortifican. Cuando más desesperado está, maldiciendo de su suerte, entra el bobo á pedir unos mendrugos de

de pan. Repréndele el sastre, porque, á su decir, los hombres deben tener algún oficio y trabajar en él y no andar á la limosna, y el bobo le replica que él tiene un oficio, el de sastre, pero que su fortuna es tan negra, que nadie le ocupa. Ve el sastre el cielo abierto, como vulgarmente se dice, y propone al bobo que le sirva de oficial, por lo que le dará muy buen salario. Acepta aquél la proposición, después de ponderar lo mucho que valen sus puntadas, porque siempre cose con empleita, y deseguida el maestro hace como que le entrega algunas prendas para que las cosa. La distribución de las prendas la ejecuta en la siguiente forma: «Ahí tienes esos pantalones (le dice, señalando á una de las muchachas del corro);—que les sienten bien las costuras. Toma este chaleco—(señala á otra moza);—que le abras bien los ojales. A estos pantalones—(indica otra muchacha);—estréchale mucho la cintura», *et sic de ceteris*. Esta distribución provoca la risa del concurso y lo alborota, risa y alboroto que crecen cuando después que el sastre se ausenta quiere el bobo cumplir con lo que su maestro le ha encargado y se acerca á las mozas indicadas, las cuales no se dejan estrechar, ó abrazar, que es lo que el bobo pretende. En esta escena, que es la más cómica del juego, el público toma parte en la representación, siendo á un tiempo mismo actor y espectador. La vuelta del maestro sosiega al concurso; y es de advertir que el bobo ha entregado antes á un espectador las tenazas (léase tijeras) que sobre la mesa estaban. El sastre llega sudoroso y agitado. Persiguiendo, según dice, sus acreedores, y es forzoso valerse de alguna traza para librarse de las uñas de aquellos demonios del infierno. ¿Qué hacer? ¿Qué imaginar? Ocurrísele un medio. El bobo se fingirá muerto; expondrá el cadáver á la puerta de la casa, pedirá á los transeuntes para hacer bien por su alma y con la colecta pagará á sus acreedores. Como lo imagina se hace. Embadúrnase el bobo la cara con la ceniza que saca del horno, y échase en el suelo cuan largo es. Arrástralo el maestro hasta el sitio en que se supone estar la puerta, y empiezan á pasar vecinos, los cuales á las voces lastimeras del maestro aflojan las bolsas. No pasa ya nadie y el muerto se impacienta y resucita. Llámase á la parte de lo recolectado y el maestro accede al reparto, verificándolo en la siguiente forma: «Este cuarto para mí; éste para tí; éste para la plaza y... un cuerno para quien tiene las tenazas.» Con ésto termina el juego y empieza la matraca contra el malaventurado espectador en quien el bobo depositó las tijeras, queremos decir, las tenazas.

II. El juego de *El sembrador y el escobero*. Aparece nuestro hombre sembrando la tierra que ha comprado á fuerza de economías y privaciones. Después de labrada, ¿de qué la sembrará? Trás de meditarlo mucho y de pesar las ventajas ó inconvenientes de decidirse por ésta ó por otra semilla, acuerda sembrarla de chochos.

Así lo verifica, y se va, volviendo á poco. ¡El sembrado está que es una bendición de Dios! ¡Qué abundante cosecha anuncia! El buen hombre se las promete felices y hace cuenta sobre las crecidas ganancias que reportará. En esto pasa un recobero, y sin encomendarse á Dios ni al diablo, entra con la recoba sembrados adentro. ¡Aquí de la indignación del amo! «¡Eh, mal hombre! ¿Está V. ciego? ¿No ve V. que me está destrozando los chochos? ¿No ve V. que la burra se los está comiendo?» El mal hombre dice que por allí va la vereda, y que, como por la vereda puede pasar todo bicho viviente, él sigue su camino y no se vuelve atrás así lo aspen. Sobre si por allí va ó no la vereda, contienden con calor y llegan á las manos, á punto que acierta á pasar el cura del pueblo, quien, sabedor de la causa por que aquellos hombres riñen, trata de apaciguarlos, diciéndoles que el caso no ha de resolverse á puñaladas, sino en justicia y por los trámites de ley, para lo cual llaman al señor Alcalde y al medidor (agrimensor). Preséntanse éstos, á poco, seguidos del aguacil de Cabildo, que trae á costas una albarda (el libro de las Leyes); y el medidor, valiéndose de una sogá, mide á diestro y siniestro en busca de la consabida vereda. Ajustadas las medidas, falta sólo aplicar la ley oportuna al caso de autos, y ésta es la escena más cómica. «Veamos—dice el Alcalde—el capítulo primero.» El alguacil hace como que pasa las hojas del libro (la albarda) y lee con voz campanuda lo que el capítulo reza, que es una puya ó desvergüenza encaminada á zaherir á alguno de los espectadores. No, no es ese el capítulo que debe aplicarse. Léese otro, y sucede lo propio; y así sucesivamente, hasta dar con uno que es lo sumo de la desvergüenza y de la gracia, y provoca que lleguen á las manos cuantos intervienen en el juego, con lo cual éste termina.

III. El juego de *La zorra, las gallinas y el perro*. Es un pobre hombre que se mira en sus gallinitas, porque con los huevos que ponen y los pollos que crían va pasando la vida como Dios le da á entender. Pero está visto que el demonio se ha propuesto acabar con la hacienda del tío Juan (llamémoslo así). ¿Quién le hurta las gallinas? ¿Los ladrones...? ¿Se las comerá la zorra? ¡La zorra, la zorra es! ¿Y si no es la zorra? Llega la noche. Para aclarar el caso, el tío Juan se esconde detrás de una tinaja en el corral. Pasan unos instantes y sobre las bardas aparece la zorra. «¡Ah, pícara; tú eres la que te comes las gallinas!» (El mozo que representa el papel de zorra preséntase desfigurado con una piel negra de borrego, anda á cuatro pies y procura imitar los movimientos del animal). Al siguiente (ha pasado la noche en un vuelo), el tío Juan se decide á comprar un perro. Un vecino tiene, por casualidad, uno (*Panseco* es llamado) más valiente que el Cid y capaz de dar buena cuenta de todas las zorras que saltan las bardas de los corrales. Compra *Panseco* (el actor que representa este

papel va cubierto con otra piel blanca de borrego, y también anda á gatas), llévalo al corral y amo y perro aguardan la llegada de la zorra. Salta ésta en busca de las gallinas, la acomete *Panseco*, sale el tío Juan, y (aquí el desenlace) la zorra no es zorra, es el vecino que vendió á *Panseco* al dueño de las gallinas, el cual vecino, auxiliado del perro, que se pone de parte de su amo, la emprende á golpes con el pobre del tío Juan.

IV. El juego de *La venta de las cabras*. Intervienen en este juego, uno de los más libres que hemos presenciado, un cabrero, un tratante en ganados y varias cabras (otros tantos actores). Todo él redúcese á los términos en que el trato se verifica. El vendedor pondera la riqueza de la mercancía y el comprador la deprime. Suben y bajan en el precio, á medida que recíprocamente se convencen de las buenas ó malas condiciones de las cabras, y en esto los interlocutores lucen su ingenio. Finalmente, el comprador las tacha de que, teniendo muy flácidas las subres, habrán de dar poco jugo. El convencerle de lo contrario, valiéndose de reprobadas artes (no se realizan, basta con la intención), concluye con el juego.

V. El juego de *Los galápagos*. Trátase de la venta de un galápago. Actores, el comprador, el vendedor y el galápago. El fin del juego, embromar al bobo que hace el papel de anfibio. Para ello lo colocan entre dos tablas que le atan al pecho y á la espalda, á punto de que no pueda moverse. Está como Sancho entre los dos paveses. Las condiciones del animal y el regateo del precio componen la primera parte del coloquio. El principal motivo de risa es la caída del bobo, empujado por uno de los interlocutores, y su afán por desembarazarse de las tablas que lo aprisionan. Ya en tierra, y para probar el vendedor la excelencia del galápago, echa sobre él agua, tierra, ceniza, y aún intenta chamuscarlo con las brasas que de la fogata coge.

VI. El juego de *El matrimonio desgraciado*. Malhumorados andan los cónyuges. Nueve meses de padecer la mujer, sin lograr alivio con las medicinas, capaces son de agriar el genio más angelical. Ninguno de los médicos del lugar cierta con la causa del pertinaz padecimiento. Es preciso consultar opiniones más autorizadas, y como al marido no le duele gastar dinero, y como la mujer lo desea, encaminan sus pasos á la ciudad vecina. Apenas llegan, llaman al mejor médico de la localidad. Este, asustado ante la gravedad de la dolencia y desconociendo la causa que la ocasiona, manifiesta al atribulado matrimonio que precisa consultar con otras lumbreras de la ciencia médica. A ello accede el marido; se celebra la consulta, y, tras larga y erudita disertación, convienen los galenos en que el mal que aqueja á la paciente es un embarazo. Esto por lo que hace referencia al diagnóstico; porque en lo tocante al tratamiento propinan por lo pronto unas unções en los sitios doloridos. La mejoría alcanzada

con lo recetado es pasajera. De nuevo tornan los dolores, ahora más intensos que antes, y vuelven á llamar al doctor. De nuevo reconoce éste á la enferma y la auxilia hasta que da á luz. El marido entonces, sorprendido por el parto, jura que no es el padre de la criatura; contradiciéndolo el médico y la parturienta. Mantiene cada cual y con acaloramamiento sus respectivas creencias, y acaban por venir á las manos.

VII. El juego de *La embarazada*. El marido está desesperado con los padecimientos de su mujer, que no son otros que los consiguientes al embarazo. La interesada, caprichosa como su estado requiere, tiene el capricho de que la lleven al pueblo donde es fama que reside un doctor que practica curas milagrosas. Accede el marido á los deseos de la mujer. Llegan al pueblo, llaman al doctor, y éste (tipo de lo más grotesco) reconoce á la enferma, pondera la gravedad de la dolencia, recita latinajos ininteligibles, le pulsa en las piernas y en las nalgas, y le receta, por último, unas ayudas de caldo de aceituna, sal y pimienta picante. La aplicación de las ayudas es de las escenas más graciosas del juego. Pero la medicina no da resultado y nuevamente llaman al doctor. De nuevo acude éste, vuelve á reconocer á la enferma y le receta otro medicamento disparatado. Tampoco sirve la medicina, y el doctor, por último, receta que le den fricciones en las piernas y que le hagan comer en abundancia. La enferma se resiste á las fricciones y precisa llamar á dos personas (dos espectadores) para que sujeten á la paciente. Acuden éstos, y el director del juego, el marido y el doctor los atan brazo con brazo. En esta forma dan las fricciones á la enferma y deseguida le aplican á la boca pan mojado en agua, pan que la paciente escupe á la cara de los enfermeros, los cuales, comprendiendo la burla de que son objeto, abandonan la escena entre la rechifla del concurso.

VIII. El juego de *El enfermo y el diablo*. ¡Pobrecito! Hace días que los dolores no le permiten conciliar el sueño. El médico le ha recetado todas las medicinas de la botica, pero en vano. Desesperado, el doctor exclama: «¡Anda y que te lleve el diablo!» Como evocado por mágico conjuro aparece éste. Desnudo de cintura para arriba y de piernas y muslos, sólo tapa lo que el pudor veda dar á los cuatro vientos. Todo él está embadurnado con hollín. Lleva en la cabeza unas estreves invertidas, y en cada una de las patas de las estreves tomizas ardiendo. Ante tan horrible aparición huyen doctor y enfermo. El diablo la emprende entonces con el concurso, y termina el juego.

IX. El juego de *El Milagro del Santo*. ¿Qué le ocurre al pobre cabrero para que lllore desconsolado? Mucho y muy grave. Guardaba un *hato* de cabras; durante su sueño se le han dispersado por el monte y no logra encontrarlas. Mas poco ha de durarle su duelo. Un pas-

tor compasivo, enterado de sus cuitas, ofrécele el remedio de su mal, proponiéndole la visita al santo milagroso que, por providencial destino, favorece al pueblo. Dicho y hecho: el cabrero y el pastor acuden á la ermita donde se venera al santo. Ambos piden y ruegan que parezcan las cabras; pero es en vano: el Santo no está por hacer milagros. Repitense las súplicas, y el santo no las escucha. Por fin, la imagen se ablanda á tanto ruego, porque ágita los brazos y parece como que se dispone á hablar. El cabrero, gozoso, se aproxima á la imágen bendita, y cuando cree que va á escuchar la resolución del caso que tanto le ha apesadunbrado, recibe sobre su cuerpo el agua de un barreño que el santo milagroso guardaba entre los pliegues de su túnica.

X. El juego de *El estudiante*. El camino es largo y todavía falta un poco para llegar al pueblo. No ha topado ni con una venta, ni con una mala posada, y no ha comido en todo el día. ¡Cómo echa de menos á las mesoneras dadivosas y las gallinas que él hurtaba saltando las bardas de los corrales! Pero ¿qué es aquello? ¡Una viña! ¡Qué uvas tan hermosas! Y el estudiante hambrón, sin encomendarse á Dios ni al diablo, éntrase por la viña, y, ésta quiero, ésta no quiero, no deja vid por catar. ¡Gracias á Dios que ha aplacado su hambre! Pero ¡oh, desdicha! Ahí llega el guarda de la viña, con la escopeta al hombro, colérico y dispuesto á castigar al ladrón. El estudiante cae de hinojos y por Dios le pide que lo perdone. Ha comido las uvas, pero considere que el hambre es mala consejera. El guarda de la viña no se ablanda. El ladrón ha de devolver las uvas robadas, ó, de lo contrario, pagará con la vida su delito. ¿Devolver las uvas comidas? ¿Cómo hacerlo, aunque quisiera? Nada hay imposible en el mundo; y el estudiante, constreñido por el guarda, devuelve el cuerpo del delito, como humanamente puede devolverse lo comido; pero, y esta es la escena más cómica del juego, por un descuido cáesele al guarda la escopeta, que el estudiante recoge, y amenazando éste á aquél con matarlo, si no le obedece, le obliga á que á su vez engulla las uvas tan traídas y llevadas.

Juegos de carácter satírico. I. El juego de *Los juicios*. Un pobre hombre, en los momentos en que rebuscando aceitunas caídas de los árboles llega á reunir una *mantilla* (medida que contendrá á lo sumo setenta ú ochenta aceitunas) es sorprendido por el guarda, que lo apresa. Lo conduce ante el juez, para que éste lo juzgue y condene con arreglo á la ley. Llegan al lugar en que aquél, empuñando una vara muy larga, administra justicia. Comparecen ante su señoría, que está sentado en el puesto más alto, envuelto en una manta que suple por la toga, y encasquetado á la cabeza un dornillo que hace las veces de birrete, primero un hombre feroz por el aspecto y la facha, blandiendo una descomunal navaja. Dice el alguacil, que lo tiene sujeto, que

aquel tunante acaba de herir á un su convecino... El juez se sonríe y dice: «¡Bah; no es nada! ¡A la calle ese hombre!» El alguacil suelta al preso. Otro alguacil llega trayendo á otro hombre, á quien se acusa de que ha dado muerte á su amigo. Nueva sonrisa del juez y vuelta á decir: «¡Bah; eso no es nada! ¡A la calle ese hombre!» Llega el turno al que hurtó las aceitunas. El juez oye atento el relato del hecho, muestra en el semblante gran sorpresa y grande admiración, y dice por lo bajo: «¡Malo! ¡malol» El caso es grave y es preciso consultar con el libro de las leyes. Registra el Código (una albarda), y trás meditarlo mucho, fruncir el ceño, mirar con espantados ojos al criminal y hacer otras análogas manifestaciones de indignación y coraje, condena al pobre hombre á ochenta años de presidio por hurto de ochenta aceitunas. Con esto y con emprenderla á palos con el condenado todos los aguaciles, termina el juego.

II. El juego de *Los jugadores*. No lo hay más valiente en el mundo. Con su baraja y su navaja se busca la vida y no hay hombre para él. Ha matado más gente que arenas lleva la mar. Todos le temen, todos se le rinden. «Si yo encontrara—dice—who se jugase algunos reales.» Entra un pobre hombre, que á la legua va diciendo que es bobo por todos cuatro costados. «Buen hombre, ¿quiere V. jugarse conmigo unos cuartos?» El bobo acepta y comienzan á jugar á las cartas. El valiente, valiéndose de sus malas artes, gana algunas manos; pero el simple cae en la cuenta del engaño y se resiste á seguir jugando. El baladrón trata de imponerse por la tremenda y lo amenaza con darle de puñaladas, diciendo que lo hará pedazos si el juego no continúa; pero el bobo no se amedrenta, y, á medida que se muestra más animoso, los fieros del valiente se van apagando. De pronto, el simple cae muerto. Su contrincante, que no le ha causado mal alguno, se horroriza ante el cadáver y tiembla como un azogado. Aquella muerte repentina debe de ser obra del diablo. ¿Qué hacer? Se desespera, llora y pide á grandes voces que el diablo se lo lleve antes que la justicia lo prenda; y en efecto, aparece el demonio, que la emprende con el muerto y con el fanfarrón.

III. El juego de *Juan Trampa*. Tiénese por el hombre más acaudalado del mundo y pregoná que cuenta las onzas de oro por millones. Pero ¡oh, realidad espantosa! Cuando más alardea de sus soñadas riquezas, acuden á su casa un sin número de acreedores que van á cobrarles las cuentas y le amenazan con demandarlo. Don Juan Trampa promete satisfacer á todos y logra que se avengan á esperar el pago, pero sólo por un día. Las horas vuelan y Don Juan Trampa se desespera y hasta piensa en el suicidio, cuando acierta á llegar su compadre, quien, al enterarse de las angustias del tramposo y de que ha decidido quitarse la vida para librarse así de las garras de sus acreedores, le dá una varita de virtud, encargándole que cuando al-

guno de aquellos se presente, diga éstas ó parecidas palabras: «Varita de virtud, por la virtud que Dios te ha dado, conviérte á este hombre en estatua». No se hace esperar la llegada de los que van por su dinero, quienes quedan convertidos en estatuas al pronunciar el tramposo aquellas sacramentales palabras. Llega el compadre, y, al ver lo ocurrido, felicita á Don Juan, ponderando la virtud de la varita y rogándole que se la devuelva; pero aquél pide á la varita mágica que también convierta en estatua á su compadre, y así se verifica, con lo cual se da fin al juego.

IV. El juego de *El cura y el aguador*. Un sacerdote, celoso cumplidor de los deberes de su sagrado ministerio, recién llegado al pueblo, procura que sus feligreses descarriados vuelvan al buen camino. Para lograrlo, emplea la predicación como supremo recurso.

Cierto día en que, en la plaza del pueblo y subido en un púlpito, dirige la palabra á los fieles, acierta á pasar por aquel lugar un aguador, conduciendo un asno cargado de cubas de agua. Ver el asno al cura, rebuznar y tratar de atropellarlo, todo es uno. El cura, medio muerto de miedo, ruega al aguador que contenga al animal. (La escena se repite dos ó tres veces.) El aguador no le hace caso, y el asno arremete contra el púlpito, echándolo á rodar juntamente con el cura. Este, atropellado, huye del animal, y con voz estentórea llama al diablo, que aparece en el momento y la emprende con actores y espectraladores.

V. El juego de *El andaluz y el gallego*. Camina á pie desde Andalucía á Galicia un gallego que, en fuerza de trabajos y privaciones, ha logrado reunir algunos reales, con los que piensa acomodarse en su lugar. Pasa por delante de un batán y se detiene á contemplarlo embobado. «¡Buen batán es éste!»—exclama:—«Si yo fuera el dueño, en poco tiempo lograría un gran caudal.» El verdadero dueño, un andaluz, ladino y habilidoso, que gracias al ingenio había puesto en marcha el batán, adivinando el pensamiento del gallego y queriendo hacer raja de la simplicidad y codicia de éste, propónеле la venta del artefacto. El gallego ve el cielo abierto y da por el batán mucho más de lo que vale. Recibido el precio, el andaluz se marcha y el gallego queda dueño absoluto de lo que tiene por una verdadera alhaja. Pero ¡oh, desencanto! Cuando pretende poner en movimiento el batán, ve con asombro y dolor que no funciona, y, desesperado, llama al vendedor. Acude el andaluz, que achaca á torpeza del gallego lo que es deficiencia del artefacto, y sólo cuando aquél le da algunos cuantos reales, pone en movimiento el batán. Márchase por segunda vez el andaluz, y se repite la escena; esto es, el batán no funciona y el gallego se desespera. Vuelve el vendedor y convence al comprador de que su torpeza es la causa de todo, proponiéndole que le ceda el batán por la mitad del precio en que lo había adquirido. El gallego,

dos y todos regresan sin haber podido cumplir la comisión, con desencanto y rechifla de los vecinos.

El juego no tiene final. Concluye cuando los actores se cansan de inventar pretextos para justificar el no haber podido llegar á Roma á pedir la anhelada bula.

IV

BREVES CONSIDERACIONES ACERCA DE LOS JUEGOS DE VENDIMIA Ó DE CORTIJO

Salta á la vista que la índole de estos juegos es esencial y formalmente dramática, toda vez que en ellos concurren los elementos que integran este género de poesía popular, perfectamente distinguidos y separados. En ellos se ve un asunto ó argumento, un plan y una acción en que éste se desenvuelve. Como representación teatral, nó-tanse los tres factores principales: teatro, actor y espectador; todo embrionario, todo en germen, pero todo definido. Y es de advertir que no son estos juegos un patrón fijo con arreglo al cual han de representar los actores, ó, lo que es lo mismo, que no siempre son idénticos el desarrollo del plan, los incidentes y el diálogo. Conocido el asunto, trazadas las líneas generales del cuadro y asignando á cada personaje el carácter que representa, al ingenio del actor queda en gran parte el desenvolvimiento de la acción, el provocar incidentes inesperados y aun el diálogo mismo. Los actores, por tanto, no son autómatas que se mueven á placer del inventor de la fábula, ó papagayos que repiten las palabras aprendidas de aquél; y esta circunstancia presta grande interés al juego, que se aproxima á la realidad más que la comedia armada de todas armas, en que el actor pone muy poco ó nada de su propio pensamiento, concretándose á traducir ó reflejar el ajeno. Esta circunstancia también motiva en la representación incidentes cómicos, porque no todos los actores tienen la habilidad ó el talento bastante para con sus palabras y sus acciones portarse como pide el papel que desempeñan ó la situación en que están colocados. Con razón ha dicho un sabio profesor que fué de la Universidad Literaria de Sevilla, cuya muerte, ocurrida no há mucho, lloran cuantos aman la Ciencia española: «El juego no está dibujado más que en sus principales contornos: es como el perfil de un cuadro, es como un bordado sin relleno, es la obra nacional que espera la obra de un individuo, es un molde que permite vaciar infinitas figuras, un tipo inagotable de formas que se acomodan á todos los gustos, á to-

das las creencias, á todas las circunstancias, es una creación general, si vale expresarse así, como la del Burlador de las Mozas, que así puede motivar la mística leyenda del sevillano Miguel de Mañara, como la caballeresca del capitán Montoya, ó la escéptica del endiablado estudianto salmantino D. Felix de Montemar.» (1)

Es de notar también que muchos juegos tienen por fin último una burla, una chanzoneta contra uno ó más espectadores, á quienes se convierte en actores, haciéndoles representar papel de bobos, como sucede en los titulados *El sastre* y *La embarazada*, y que en algunos todo el público es objeto de esas burlas, como acontece en aquellos en que el diablo sale al final para emprenderla con los actores y con el público.

De estos juegos puede decirse lo que el P. Mariana escribía en su tratado contra los espectáculos públicos: «Representáanse costumbres de hombres de todas clases, calidad y grado con palabras, meneos y vestidos al propósito, remedando el rufián, la ramera, el truhán, mozos y viejos, en lo cual hay muchas cosas dignas de notar y muy graciosas, porque no sólo se refieren con palabras, sino que se ponen delante de los mismos ojos, y lo que tiene muy mayores fuerzas, añádense burlas y dichos graciosos para mover la gente á risa, cosa que por sí sola deleita mucho, principalmente si tocan ó muerden las costumbres ajenas y la vida.»

Finalmente: son los *juegos de vendimia ó de cortijo* representaciones dramáticas de asunto sencillo, simplicísimo las más veces, en las cuales los interlocutores pertenecen á la clase de labriegos, á cuya inventiva queda en el momento de la representación la invención del diálogo. Representaciones que se ejecutan en los campos, los lagares y las *caserías* de los cortijos, por gente rústica, burlescas unas veces y satíricas otras, diferéncianse de los juegos de escarnio en que en ellas no se llega ni á lo francamente licencioso, ni á lo sumo de lo grosero, y en que la acción es más compleja y el asunto de mayor importancia. Escritos siguiendo el desenvolvimiento de la acción, purgado el lenguaje de los vicios de dicción en que por necesidad abunda, divididos los momentos de esa misma acción en escenas, y agrupadas éstas en actos, cuando los cambios de tiempo y lugares lo exigen, fácilmente podrían llevarse á la escena de nuestros teatros urbanos. Como todos los elementos que los integran son populares y en ellos todo es natural, castizo y del terruño, entrañan datos importantes no ya para el estudio de la gramática nacional, sino también para la consideración del etnógrafo, el filólogo y el sociólogo. Solaz y esparcimiento de los rústicos, son digno empleo de las facultades anímicas de éstos, embotadas ó adormecidas por las rudas y mecánicas labores de la labranza.

(1) D. Federico de Castro, *Flora de España*, 28_3_n 2146

REPRESENTACIONES POPULARES DRAMÁTICAS RELIGIOSAS

Toca ahora, siguiendo el plan que nos hemos trazado en este breve estudio, ocuparnos en la narración de las representaciones populares dramáticas de carácter religioso, en las provincias del antiguo reino de Andalucía; prefiriendo en nuestro exámen las que se celebran en Sevilla, por intervenir en ellas mayor número de elementos artísticos, y las que se ejecutan en algunos lugares de su provincia, porque en éstas es más directa la intervención del pueblo.

Cuadro á la verdad extenso y variado, rico de color y pormenores, es el de la representación popular del Misterio de la Pasión y Muerte de Jesucristo, en la Semana Santa; única representación religiosa en los días que alcanzamos, cierto, pero hermosa, magnífica, como expresión del sentir de todo un pueblo y de su total pensamiento en presencia del sublime drama del Calvario. A pintar ese cuadro concurre todo el pueblo; á avivar su colorido contribuyen todas las artes bellas, la poesía, la música, la pintura y la escultura. A la grandeza del asunto, á lo sublime del plan, á lo hermoso de su desenvolvimiento corresponde la magnitud del teatro. ¿Cuál mejor escenario que aquellas plazas y calles donde se levantan majestuosos edificios, muros y torres que recuerdan otros pueblos y otras edades; y aquellos templos donde las artes de la imitación con los pinceles de Murillo, Zurbarán y Roelas, y los cinceles de Montañés, Roldán y Duque Cornejo dejaron vivos testimonios de la fé religiosa de otros siglos; y aquella catedral que guarda, como en precioso relicario, cenizas de santos y mártires, inventores de mundos, reyes, príncipes y guerreros, en la cual el arte español ha escrito en vidrios, mármoles, lienzos y bronces sus páginas más hermosas? Verdaderamente el drama que se representa requiere el más portentoso escenario. Pobres serían aquellos teatros que en el interior de las Iglesias se levantaban en la Edad Media para la representación de escenas del Antiguo y del Nuevo Testamento, pasajes de vidas de Santos ó Misterios de la religión; pobres los que algún tiempo después se elevaron en lugares inmediatos á los templos y en las plazas públicas con ocasión de la fiesta del Santísimo; pobres los que se construían en los alcázares de los reyes y en los palacios de los potentados para que en ellos lucieran las gracias y los primores de las comedias religiosas de Lope y Calderón; pobres nuestros modernos teatros, aunque las artes los decoran, y el lujo, la riqueza y el boato los alimentan, pobres, muy po-

bres serían todos ellos comparados con la ciudad donde se representa el drama de la Pasión y Muerte de Jesús, drama en el cual, por singular privilegio, todo un pueblo es actor y espectador, así en las naves del templo, como al aire libre y bajo un cielo casi siempre azul y clarísimo.

Como concepción artística, el drama está calcado en el relato de los Evangelistas y consta de tantas escenas como son los momentos más salientes de la Pasión y Muerte del Redentor, desde la entrada en Jerusalén entre palmas y olivas, hasta el instante de la Resurrección. Para celebrar cada uno de estos Misterios existen numerosas Cofradías ó Hermandades, instituídas el mayor número en siglo XVI, las cuales rivalizan en celo por la riqueza y esplendor del culto. Llegaron estas Hermandades á su apogeo cuando las artes de imitación se remontaron á mayor altura. Fué entonces cuando la brillante pléyade de artistas que honraban á la metrópoli de Andalucía pusieron á contribución sus sobrenaturales aptitudes para dar al pueblo en imágenes peregrinas testimonio elocuentísimo de la fé cristiana. Entonces surgieron, al mágico poder del arte cristiano, las imágenes de Cristo, cuya descripción escapa á la pluma más hábil y á los más diestros pinceles; figura principal del drama, figura que no había de ser representada por el hombre, porque la criatura es indigna de representar á su Creador. Sólo el arte, por lo que tiene de divino, puede tímidamente aproximarse al modelo, y por eso el arte se atreve á una representación que no tiene nada de terrena. Y en efecto, en las imágenes de Cristo la materia desaparece obscurecida por la divinidad. ¿Qué hay de humano, qué hay de terreno en las que representan al Cristo en el Huerto de las Olivas y en el instante de pedir á su Eterno Padre que, si es posible, aparte de sus labios el cáliz amarguísimo del dolor; atado á la columna en el pretorio; ciñendo corona de espinas, empuñando cetro de caña y expuesto á las burlas de los judíos; abrumado bajo el peso de la Cruz, por la calle de la Amargura; caído y auxiliado por el piadoso Cirineo; enclavado en el santo madero, pronunciando las siete simbólicas palabras de su divino testamento; exhalando en el afrentoso patíbulo el último hálito de su vida; cadáver ya entre los brazos de los Santos Varones que lo bajan de la Cruz; en la falda luego de su desolada Madre, y yacente, por último, en el sepulcro de que ha de surgir glorioso al tercero día para ascender á los cielos? No, no hay criatura humana que pueda representar tantos y tan sublimes Misterios. Sólo el arte pudo reflejarlos, y el arte los reflejó á maravilla. A maravilla también representó en aquellos días, y en no menos peregrinas imágenes, los dolores de la Madre Santísima siguiendo al Hijo amado por la calle de la Amargura, acompañándolo en los instantes de su muerte, contemplándolo muerto entre sus brazos, y sola y abrazada al madero santo.

*íris de paz que Dios puso
entre las iras del cielo
y los pecados del mundo.*

Agrupó también el arte en torno de esas dos figuras principales del drama, las accesorias que completaban el Misterio que había de representarse: las de los Apóstoles, sobresaliendo entre todas las del Evangelista San Juan, y las de Simón Cirineo, los Santos Varones, la Santa mujer Verónica, y otras, representantes del pueblo judío; las combinó con singular acierto, y formó el *paso*, expresión total del Misterio que en andas recorre las calles de la ciudad. Pero aún faltaba más en la representación del drama en que, como hemos indicado, el espectador es á un mismo tiempo actor.

¿Hasta qué punto y de qué modo intervenía é interviene el pueblo en la representación del drama? Los *pasos* van precedidos de los hermanos de la Cofradía (penitentes, *nazarenos*), cubiertos con túnicas y antifaces, llevando hachas de cera el mayor número, y otros las insignias de la Hermandad; síguenlos, representando las cohortes romanas, los llamados vulgarmente *armados*, niños imitando ángeles, y dos mujeres, la *Verónica*, que ostenta pintada en un lienzo la divina faz del Salvador, y la *Fé*.

Y aún es más directa la intervención del pueblo. La admiración ante las portentosas imágenes; los gritos de júbilo por la que es patrona y protectora de su barrio ó su gremio; los suspiros que al dolor arranca la contemplación de los Cristos, pendientes de la Cruz, y de las Vírgenes, velado el rostro por las lágrimas que resbalan por las mejillas... cuanto el espectador siente al ver desfilar Cristos y Dolorosas, se condensa en una copla, en un cantar, en una *saeta* que, disparada por un corazón creyente, rompe el silencio de la noche y va de corazón en corazón avivando en todos el sentimiento.

La *saeta*—y permitidme, señores, esta digresión en gracia al asunto—es la copla religiosa por excelencia, suprema forma de la poesía lírico-religioso-popular, en la cual, aunque en germen, encuéntranse elementos dramáticos. Coplas de cuatro, cinco ó más versos, pueden clasificarse en dos grandes grupos: unas afectan el carácter de narrativas y parecen restos de romances populares ocultos á la investigación erudita; otras son esencialmente afectivas, pasionales, si se nos permite el vocablo. Las primeras se refieren á la Pasión y Muerte de Jesús, ó explican algunos de sus pasajes representados en los *pasos*; las segundas son brevísimas imprecaciones ó lamentos de dolor expresivos del estado del alma.

Asistamos en el teatro y en los momentos en que el pueblo andaluz, así en las ciudades como en las villas y las aldeas, canta esas sentidísimas coplas, dignas de ser recogidas en el que sería el más interesante de todos los cancioneros españoles. Por entre la apiñada

muchedumbre avanza el *paso* que representa á Jesús llevando la Cruz á cuestas. Corona de espinas ciñe las sienes del Justo; de su frente caen hilos de sangre y en sus ojos arde el fuego del amor. Parece que de los entreabiertos labios de la imágen va á escaparse el ¡ay! de la angustia suprema. El artista ha puesto en aquel rostro la expresión inefable del dolor que se resigna. La noche extiende sus sombras. Las estrellas van apareciendo poco á poco en el azul obscuro del cielo, actores también en el sublime drama que se representa. Sobrecogida de temor religioso, la muchedumbre calla: no tiene más que ojos para mirar al Nazareno y corazón para sentir con su dolor. Una voz aguda, vibrante, trémula, rompe el silencio de la noche. La voz canta:

*Miraló: por allí viene
el mejor de los nacidos,
atado de pies y manos,
con el rostro ennegrecido.*

Y apenas se ha extinguido el último acento del cantor anónimo, otros cantores entonan otras coplas. La muchedumbre se revuelve; las madres toman en brazos á sus hijos, y los hombres se empinan para ver mejor. Por un extremo de la calle y en dirección opuesta á la que lleva el *paso* de Jesús, aparece el de la Santísima Virgen. La imágen de estotro *paso* representa á la Madre de Dios cuando acompañada del discípulo querido corría desolada en busca del hijo de sus entrañas. El artista puso pendiente de los párpados de la Virgen perlas preciosas, no tanto como las lágrimas que imitan. Viste rica túnica de terciopelo, y cae desde su cabeza, prendido por corona de plata cuajada de piedras preciosas, manto amplísimo bordado en oro. Brillan en su pecho, despidiendo rayos de luz, diamantes, esmeraldas y rubíes, las más preciadas joyas de los vecinos del pueblo. Ciñen su garganta collares de perlas, y lleva clavado en el pecho un puñal de plata. Los *pasos* avanzan y se encuentran, y los cantores anónimos cantan:

*En calle de la Amargura
Cristo á su madre encontró.
¡No se pudieron hablar
de sentimiento y dolor!*

*En calle de la Amargura
el hijo á su madre encuentra:
el Hijo lleva la Cruz,
pero á su Madre le pesa.*

¡Preciosas saetas, que expresan la mortal angustia que sintieron Madre é Hijo viéndose frente á frente en el camino del Calvario!

*¡No se pudieron hablar
de sentimiento y dolor!*

¡Preciosas saetas, que expresan cómo entiende el pueblo que sienten las madres los dolores de los hijos!

*¡El Hijo lleva la Cruz
pero á su Madre le pesa!*

El pueblo, poeta delicadísimo, cree que el madero de la Cruz, bajo el cual se rendían los hombros del Cristo, abrumaba con mayor pesadumbre el corazón amante de la Madre Virgen; y cree también que el dolor que destroza las entrañas es mudo:

*¡No se pudieron hablar
de sentimiento y dolor!*

A los *pasos* que representan á Jesús con la Cruz á cuestas y á la Virgen buscando á su Hijo, sigue el de las tres Marías. Así lo pregonaba otro cantor:

*Ya vienen las Tres Marías
con los cálices de plata,
para recoger la sangre
que Jesucristo derrama.*

Otro *paso* simula el Calvario. Jesús, enclavado en el santo madero, convierte la mirada al Buen Ladrón que acaba de decirle: «Señor, acuérdate de mí cuando estuvieres en tu reino.» A la izquierda del Justo, Gesta se retuerce con los estertores de la agonía y blasfema del *Rey de los judíos*. La voz de la muchedumbre (porque voz de la muchedumbre es la *saeta*) canta:

*Alza los ojos y mira
ese Señor soberano;
que si estás arrepentido,
el remedio está en tu mano.*

Muy luego llega el *paso* de la *Expiración*. Cristo pende de la Cruz. Levemente inclinada la cabeza, alza los ojos al cielo y parece que pronuncia el *Consumatum est*, síntesis magnífica de la Redención.

La misma voz rompe en esta magnífica oración fúnebre:

*Ya murió mi Padre amado,
ya murió mi Redentor,
ya murió en la Cruz clavado
mi Dios, mi Padre y mi Amor.*

Murió Jesús y la Naturaleza lloró su muerte: se oscureció el sol, retembló la tierra en sus ejes, se rompió por la mitad el velo del templo y los que dormían el sueño de la muerte surgieron de sus sepulcros, como mucho antes Lázaro, el hermano de María, volvió á la vida al mandato categórico del Nazareno: *¡Lázara, veni foras!* Pero ¿á qué explicar lo que el pueblo, cantando, nos refiere en las frases, concisas cuanto enérgicas, de los Evangelistas?

*La tierra sintió su muerte
y los cielos se nublaron;
las sepulturas se abrieron,
los muertos resucitaron.*

*El sol se vistió de luto
y la luna se eclipsó;
las piedras se quebrantaron
cuando el Señor expiró.*

Poco es para el pueblo, al relatar los efectos que en la Naturaleza produjo la muerte del Hijo de Dios, decir que se rompió el velo del templo, que los muertos resucitaron y que se quebrantaron las piedras, símbolo de la dureza. Su fantasía inventa una imagen más poética: *el sol se vistió de luto*. ¡Vestir de luto el sol! Un poeta culto ¿expresaría mejor el duelo de la Naturaleza por la muerte de Jesús? Personificada la Naturaleza, ¿cabe muestra mayor de su pena que el luto del sol?

Jesús muerto pende de la Cruz. El cantor anónimo cree que las espinas de la corona martirizan todavía al Justo, y, movido á compasión sublime, canta:

*¿Quién me presta una escalera
para subir al madero
y quitarte las espinas
á Jesús el Nazareno?*

Otra voz, en son de respuesta, le responde:

*Ya vienen las golondrinas
con su pico muy sereno,
á quitarte las espinas
á Jesús el Nazareno.*

y otro cantar añade:

*En el monte Calvario
las golondrinas
le quitaron á Cristo
tres mil espinas. (1)*

Como se vé, también por medio de *saetas* se entabla un diálogo que al par expresa los sentimientos de la muchedumbre y narra y describe la escena representada.

Pero ¿se busca prueba más tangible de la intervención del pueblo en el drama? Elijamos dos momentos de la representación: á la puerta del templo de San Lorenzo, en Sevilla, donde se venera la imagen del Señor del Gran Poder, y en el campo del barrio de la Macarena que tiene por patrona á la Virgen de la Esperanza.

¿Hora? La media noche del Jueves Santo. Ni el más leve ruido interrumpe el silencio. La muchedumbre se agrupa á las puertas del templo, que aún permanecen cerradas, ansiosa de presenciar la salida de la milagrosa imagen. Abrense aquéllas de par en par y comienza el desfile de los penitentes, lentos, pausados, precedidos de la Cruz, abrazados los blancos cirios y desplegadas las túnicas. Súbito brilla la luz entre las tinieblas, suenan á lo lejos los cánticos de los sacerdotes y aparece el *paso* sobre el que descuella la imagen de Jesús Nazareno llevando la Cruz á cuestas. Un suspiro de angustia

(1) Luis Montoto, *Las saetas*.

se escapa de todos los pechos, todas las miradas convergen á la divina imagen y á todos los ojos suben las lágrimas. ¡Imagen peregrina! ¡Sueño realizado del artista que supo expresar por maravillosa manera toda la grandeza del Dios poderoso del Sinaí y toda la resignación del Dios humilde del Calvario! Es Jesús, Jesús mismo llevando sobre sus hombros la Cruz en que habrá de ser crucificado; Jesús que soporta por amor el peso de todos los pecados de los hombres; es Jesús doloroso y dolorido, pero Jesús fuerte, poderoso. El dolor acentúa las líneas de su rostro; pero la dulzura de su mirada y la expresión de sus labios, que parecen que van á exhalar hálitos amorosos, desvanecen y como esfuman aquellas líneas. Amor y poder, dolor y resignación, misterios del Dios hombre que, víctima propiciatoria, se inmola por la salvación del género humano: he aquí lo que ha logrado el genio de Martínez Montañés; he aquí lo que representa la imagen que el pueblo contempla embebecido al fulgor de las estrellas y al resplandor de las lucecillas que la alumbran. Ni un grito, ni una voz interrumpe el religioso silencio: oíríase el latir de todos los corazones y el misterioso lenguaje de la oración fervorosa. Sigue al *paso* muchedumbre de hombres y mujeres, los cuales acompañan á la imagen por vía de penitencia; unos, descalzos; otros, llevando una cruz á cuestas, como si quisieran compartir con el Nazareno la carga del leño santo; y de vez en cuando aumentan la majestad de aquella escena el ronco redoblar de los tambores y la voz de algún espectador que entre las sombras entona una saeta. Tras el paso de Jesús del Gran Poder va el de la Virgen; imagen también de peregrina belleza, en la cual supo el artista expresar toda la fuerza del dolor de una madre.

Alborea. Por las calles de la ciudad dirigense las gentes hacia la Macarena, ansiosas de presenciar el regreso de la Virgen, patrona de aquel barrio, y su tránsito por el campo de la Resolana. No se diría, al ver pintado el gozo en todos los semblantes, que ha amanecido el Viernes Santo, ni que en aquel momento se conmemora la muerte del Dios-Hombre. Todo es júbilo y contento. Parece como que la ciudad alborozada celebra una gran fiesta. El extenso campo de la Resolana es reducido espacio para contener á la muchedumbre que se revuelve y se agita, vocea y canta. Espera la llegada de la Virgen á quien el pueblo ha dado los más expresivos y cariñosos nombres, poniéndola, en su característico lenguaje, como término de comparación con todo lo bueno y todo lo hermoso, la *Virgen de la Esperanza*. Y cuando llega el *paso*, alumbrado por centenares de candelas que parecen agrupación de luceros, un grito de júbilo rayano en frenesí ensordece el espacio, mezclándose con los acordes de las bandas militares, con las voces de los vendedores ambulantes y con las coplas que cantan los vecinos del barrio, orgullosos de que

su Virgen es «la más hermosa de todas las Vírgenes.» Ciertamente: la imagen es de peregrina belleza, y sobre ella ha acumulado el fervor religioso de los vecinos de aquel barrio un tesoro de alhajas y de primores de arte. A su paso por entre la muchedumbre, de todos los labios salen palabras de admiración y de alabanza. Las madres toman en brazos á sus hijos y los presentan á la Virgen como esperando su bendición; las mozas arrojan sobre las andas las flores que han servido para adornar sus cabellos, y hombres, mujeres y niños, todos á una, piden á la Virgen de la Esperanza remedio en sus aflicciones, consuelo en sus amarguras, y milagros para los trances amargos de la vida.

VI

DE LAS REPRESENTACIONES POPULARES DRAMÁTICAS RELIGIOSAS EN MARCHENA Y EN OTROS PUEBLOS DE LAS PROVINCIAS DE ANDALUCÍA

Como representaciones religiosas de singular carácter y con pormenores muy dignos de ser notados, narraremos las de los principales *Misterios* de la Pasión, como se celebran en Marchena, pueblo de la provincia de Sevilla, de populoso y rico vecindario, acomodándonos en un todo á la realidad.

Es la hora del amanecer del Viernes Santo. La muchedumbre acude á la plaza de la iglesia donde se venera la imagen de Nuestro Padre Jesús. Abrense de par en par las puertas del templo y salen los penitentes, unos con cirios encendidos, llevando otros unas tablas pintadas, ó esculturitas, llamadas *pasos*, y, precediendo á las imágenes de Jesús con la Cruz á cuestas, la Virgen y el Evangelista, colocadas en sendas andas y vistiendo riquísimas túnicas de terciopelo bordadas en oro. Diríjese la procesión al lugar llamado «*las columnas romanas*», donde hace alto. Allí, uno de los cofrades, el de mayor mando (el secretario las más veces), pasa lista, esto es, organiza la Cofradía, para lo cual nombra por orden los *pasos* que en ella figuran, empleando la siguiente fórmula: «*La Verónica*» (número primero de los *pasos*), respondiéndole el hermano que lleva la tabla ó esculturita correspondiente: «*Andando va*». Este llamamiento se repite tantas veces cuantos son los *pasos* (ciento treinta y ocho).

Estos *pasos*, como hemos indicado, consisten en tablas en que aparecen pintados los asuntos de sus respectivos títulos, y en pequeñas esculturas rotuladas también. Los asuntos están tomados del Antiguo y del Nuevo Testamento, comprendiendo desde el Sacrificio de

Isaac hasta el Entierro de Jesús. Llama poderosamente la atención que en todas las tablas ó *pasos* aparece la figura de un hombre tuerto.

Ordenados los *hermanos de paso* y seguidos de los *hermanos de horquilla*, que alumbran á las imágenes, la procesión se dirige á la plaza del Ayuntamiento. Al pasar delante de un viejo palacio perteneciente al duque de Osuna, salen hombres que representan á los *sayones* (judíos que prendieron á Cristo) y hacen como que prenden á Jesús, encerrando el *paso* en aquel vetusto edificio. En tanto son llevadas las imágenes de la Virgen y el Evangelista bajo las arcadas de la plaza.

Verificado el Prendimiento en la forma expresada, comienza la representación de la Pasión. Un sacerdote, asomado á uno de los balcones de cualquiera de las casas de la plaza, explica los pasajes desde el Prendimiento hasta que Jesús fué llevado á la presencia de Herodes y Pilato. Al llegar á este punto y decir que Pilato lo sentenció, ábrense las puertas del palacio ducal y por ellas van desfilando hombres á pié y á caballo, que representan á las legiones romanas, músicos, penitentes y, por último, la imagen de Jesús. En estos instantes, el pregonero, desde otro balcón de la plaza, pronuncia la sentencia, que dice así: «Esta es la justicia que manda hacer Poncio Pilato, Presidente de la Judea, Regente en Jerusalén por el Imperio Romano y la gracia del emperador Tiberio César. Dentro de mi palacio, juzgo, sentencio y pronuncio (sic) á ese hombre llamado Jesús Nazareno, por alborotador del pueblo, mágico y hechicero, facineroso y malhechor; por levantar tumultos predicando falsas doctrinas por todo Jerusalén, blasfemando irreverente del santo nombre de Dios, y por ser contrario al Imperio Romano. En vista de su delito, mando que con todo rigor se lleve por las calles públicas de Jerusalén, en medio de dos ladrones, para mayor afrenta y desprecio, llevando sobre sus hombros la cruz donde ha de morir, hasta llegar al monte Calvario, y, enclavado en ella con tres clavos, muera afrentosamente, para que con su justa muerte muera también la maldad, y sirva de horror á los hombres y de temor á todos los malhechores. Quien tal hizo que tal pague.»

Concluido el pregón, llevan lentamente las andas en que va Jesús, imitando con los movimientos las tres caídas. La Mujer Verónica se adelanta y con un lienzo blanco hace como que enjuga la faz de la imagen, lienzo que luego muestra á la multitud. A una voz del predicador, que refiere cómo el Evangelista busca ansioso á su maestro, por una de las calles que en la plaza desembocan aparecen las andas en que va la imagen de San Juan, las cuales andas son llevadas al lado de las de la Virgen, y ambas se dirigen al encuentro de las de Jesús, lo que impide la guardia romana. En esos instantes óyese nuevamente la voz del pregonero repitiendo la sentencia de Pilato. El predicador

entonces pide fervorosamente á Dios que se digne de manifestar por medio visible la verdad de la Pasión de Cristo. Seguidamente aparece en otro balcón de la plaza un niño, vestido de ángel, y da el siguiente pregón: «Esta es la Misericordia y Divino Amor que manda el Eterno Padre, Presidente de la Gloria y Rey de Cielos y Tierra, que ejecuta por los hombres, permitiendo que Jesús su hijo, por enamorado de ellos y haber tomado á su cargo la culpa del linaje humano, queriendo voluntariamente pagar por todos ellos á la Divina Justicia, siendo azotado y escupido, y coronado de espinas, y muerto en una cruz, porque así conviene á su voluntad santísima, y porque es tanto su amor á los hombres que consiente hasta en dar la vida por ellos. Porque quiso, así murió.»

Terminado el pregón del ángel, continúa el predicador refiriendo los episodios de la Pasión, y, al llegar al pasaje del Descendimiento de la Cruz, aparecen los Santos Varones, que desclavan el cuerpo de Jesús, lo bajan y colocan en los brazos de la Virgen, á quien rodean tres mujeres, que representan á las tres Marías. Seguidamente se deposita la imagen de Cristo en el sepulcro (una urna de cristal y plata) y vuelve la procesión á la iglesia de donde salió.

De todo lo relatado, con brevedad imperiosa, se deduce que las representaciones religiosas en Marchena ostentan un carácter popular; pudiendo afirmarse que éste alcanza mayor importancia que la intervención eclesiástica. La Iglesia es la directora, y no podía ser de otra manera supuesto el asunto representado; pero su intervención reduce sólo á dirigir por boca del predicador, y aún eso no en todos los casos, pues en el Prendimiento de Jesús aquélla no interviene. El pueblo, por el contrario, es quien lo hace todo. Vemos, asimismo, que la representación es completa, pues comienza con el Prendimiento y termina en el Entierro, y que en todos y cada uno de los episodios que la componen, el pueblo tiene asignado papel importantísimo. El es quien, valiéndose de algunos hermanos de la Cofradía, lleva á hombros las imágenes de Jesús, María y San Juan; de él salen los *sayones* que prenden á Cristo; él proporciona el contingente para las legiones romanas; á él pertenecen el pregonero que publica la sentencia dictada por Pilato, y el niño que, en forma de ángel, hace saber la voluntad del Dios Padre acerca de la Pasión del Hijo; del pueblo son la Santa Mujer Verónica, las Tres Marías, los Santos Varones y los penitentes, y él, por último, desempeña el papel de espectador.

Obsérvase también que, juntamente con esas representaciones, intervienen otras de carácter verdaderamente profano: nos referimos á las llamadas *molederas*, que no son otra cosa que pujas encaminadas á que las andas en que va la imagen de Jesús ó la de la Virgen

avancen ó retrocedan, ó para que canten ó no saetas algunas mujeres del pueblo.

II. Descendamos de los grandes centros de población donde el arte y la riqueza conspiran á la grandiosidad de las representaciones religiosas, á los lugares de poco vecindario, y, á medida que descendemos, advertimos que en esas representaciones concurren más elementos dramáticos; que lo que en aquéllas es cuadro plástico, aquí es verdadera acción, interviniendo mayor número de personajes, Profetas, Patriarcas, Angeles, Demonios, Padres de la Iglesia, etc., etc., y actuando otros en las escenas del Prendimiento de Cristo, el Descendimiento de la Cruz, el Santo Entierro y la Resurrección. En estas representaciones juegan papel juntamente la imagen y el hombre; hay diálogos y coloquios en que intervienen tres ó más personajes, y narración de cuanto pasa á la vista del espectador. En lugares donde la representación no es dramática, un sacerdote desde el púlpito, en la calle ó en la plaza, explica sucesivamente cada una de las situaciones que las imágenes fingen, y aun habla por éstas mismas.

Como ejemplo de una de esas representaciones describiremos aquí la que, refiriéndose á un pueblecito de la provincia de Córdoba, narra, como presenciada por él mismo, un notable escritor de nuestros días (1).

«Todos los momentos del alto misterio de la Redención, dice, se figuran por medio de imágenes que se llevan en andas y cuyos movimientos silenciosos y solemnes va explicando un predicador desde un púlpito erigido en medio de la plaza y que la muchedumbre rodea. Sólo hablan los seres humano. Los sobrehumanos callan, salvo algunos ángeles, que cantan lo que dicen. Así por ejemplo, el pregonero desde el balcón de las Casas Consistoriales lee en alta voz la sentencia que condena á Jesús á muerte afrentosa en una cruz y entre dos ladrones por enemigo del César y por otros muchos delitos. El predicador exclama entonces: «Calla, falso pregonero; calla, viperina lengua, y oye la voz del ángel que dice...» Enseguida aparece en otro balcón de la casa mejor que está enfrente del Ayuntamiento, el niño de seis ó siete años más bonito, más inteligente y de más dulce voz que en el lugar hay; y primorosamente vestido de ángel, con tonelete de raso blanco bordado de estrellitas de oro, con resplandentes y espléndidas alas y con corona de flores, canta una sencilla y sublime contra-sentencia, que comienza diciendo: «Esta es la justicia que manda hacer el Padre Eterno», y luego explica con enérgica concisión que no se opone á la claridad, los misterios de la Encarnación y de la Redención. Los principales personajes del Antiguo Testamento discurren en la procesión, Elías, Ezequiel, Daniel, Isaías,

(1) D. Juan Valera, *BHSC: LEG_28-3_n 2146*

Amós y los demás profetas, así como los reyes, jueces y príncipes, Melquisedec, David, Moisés, Salomón y muchos más. Todos llevan en la aureola ó nimbo que coronan sus cabezas, inscrito el nombre de cada uno; distinguiéndose además por los atributos que en sus manos tienen: David lleva el arpa, Salomón un modelo del templo y Moisés las Tablas de la Ley.

Conforme va pasando cada procesión, se ejecutan pasillos, que casi siempre explica un nazareno cantando una *saeta*. Para prevenir y llamar la atención del público hacia cada pasillo, dos ó tres nazarenos hacen resonar las trompetas. Como primorosos fenómenos artísticos que se advierten en esas representaciones citaremos la Cruz, que llevan en andas, grande y negra como de ébano bruñido con remates de plata, sin Cristo, de la que penden siete anchas cintas verdes, blancas y rojas de los tres colores de las virtudes teologales. Del extremo de cada cinta va asido un niño, ó un grupo de niños representando los siete sacramentos de la Santa Iglesia. Otros niños con vestiduras talares y con alas de querubines llevan en sus hombros el arca de la alianza.»

Finalmente: una de las principales cofradías en todos los pueblos de la región andaluza es la del Santo Entierro, que hace estación en la noche del Viernes Santo. En ella sólo hay hermanos de la Cruz, llevando cada cual la suya á cuestras y haciendo gala de que es pesada y grande. En una urna de cristal y plata ó carey, va encerrada la imagen yacente de Jesús, seguida de hombres, mujeres y niños con hachas de cera y guardando todos el mayor silencio.

VII

BREVES CONSIDERACIONES ACERCA DE LAS REPRESENTACIONES POPULARES DRAMÁTICAS RELIGIOSAS.

Nótase desde luego en presencia de las actuales representaciones religiosas que han sido objeto de nuestra observación y que hemos intentado describir brevemente pero con toda fidelidad, que esas representaciones están reducidas hoy, por sus asuntos, á los pasajes de la Pasión y Muerte de Jesús; siendo preferidos, entre éstos, tanto en los grandes centros de población cuanto en los pueblos de más escaso vecindario, las escenas del Prendimiento, del encuentro de las imágenes de Cristo y de la Virgen en la calle de la Amargura, del Descendimiento de la Cruz y del Santo Entierro. Adviértese asimis-

mo que la intervención popular es más directa allí donde las bellas artes han contribuido menos al esplendor del culto católico y á la suntuosidad y magnificencia de las fiestas religiosas.

Terminaremos esta parte de nuestro trabajo consignando la opinión de un escritor de costumbres de nuestros días. Según éste, los grupos de figuras bíblicas que componen los *pasos* son reminiscencias de los *autos sacramentales*, siendo uno de los asuntos favoritos de los autores la caída y redención del hombre, é interviniendo como personajes obligados Adán, Eva y la serpiente, y en un pueblo de la Mancha se ejecuta actualmente el día del Miércoles Santo una procesión que representa el Paraíso terrenal con aquellos personajes; añadiendo que el *paso* de la Resurrección en muchos pueblos es una representación del auto de Calderón *El Pastor Fido*. Por nuestra parte, podíamos agregar que en algunos *pasos* de las cofradías de Sevilla encontramos muchos elementos que recuerdan los protagonistas de algunos *autos*, entre ellos la Muerte, figurada por un esqueleto humano, teniendo abrazada la guadaña y descansando sobre el mundo por el cual se enrosca la serpiente. Sea el que fuere el valor que quiera dársele á aquella opinión, á nuestro entender no destituida de todo fundamento, atendido el mútuo auxilio que las bellas artes se prestan conspirando al mismo fin, tímidamente preguntamos: Así como nuestros artistas tomaron muchos elementos de los *Misterios*, *Moralidades* y *Autos* para el asunto y composición de los *pasos*, ¿los autores de esas piezas dramáticas religiosas no se inspiraron también, para ejecutar sus obras, en las representaciones populares? Así como encontramos en las de carácter cómico gérmenes que, desarrollados, viven en la comedia moderna, ¿sería muy aventurado señalar en el drama religioso elementos también de las representaciones populares, en cuanto afectan ese carácter?

VIII

CONCLUSIONES

Hemos terminado este pobre trabajo. Para estudiar la dramática popular en nuestros días tenemos dos grandes fuentes de conocimiento: las representaciones populares cómicas y las representaciones populares religiosas. Constituyen las primeras en Andalucía, única región objeto hasta hoy de nuestra investigación, los *juegos de vendimia ó de cortijo*; y las segundas, las *fiestas religiosas de la Semana Santa*, celebradas por Hermandades y Cofradías. No podemos señalar cuándo aparecen esas representaciones; pero, dada la naturaleza de las mismas, acaso se remonten á los orígenes de nuestro teatro.

Si las representaciones dramáticas, como se ha repetido, en la edad media aparecieron en los claustros de las catedrales y en los templos con la representación de sencillos *Misterios*, y, más tarde, de los *Autos sacramentales*, saliendo luego para tomar carta de naturaleza en los teatros profanos, ¿sería muy aventurado indicar que al par que las representaciones dramáticas en las iglesias ejecutábanse también en los campos los que llamamos juego de vendimia ó de cortijo? ¿Hasta qué punto y de qué modo influyeron esos juegos en las primeras manifestaciones del Teatro Español? No nos atrevemos á dar una contestación categórica á esta pregunta; pero es lo cierto que encontramos en los juegos los mismos elementos cómicos que notamos en las más antiguas y sencillas piezas dramáticas de nuestro teatro, no sólo en cuanto á los asuntos, sino también en su desenvolvimiento y en los mismos personajes que intervienen en la acción. Idénticos son los coloquios, pasos y entremeses, con que nuestro teatro alborea, á los juegos de vendimia ó de cortijo que hoy se celebran; y, por lo que á nosotros respecta, al presenciar éstos, hemos creído que asistíamos en la representación de los entremeses de Lope de Rueda, ó de los pasos de Gil Vicente.

Notaremos en cuanto á las representaciones religiosas, que fuéron creciendo en importancia á medida que desaparecía de nuestra escena el drama de idéntico carácter. «Al finalizar el primer tercio del siglo XVII, escribe un autor citado antes, grande era la decadencia á que había venido en nuestra patria el drama religioso. Arrojado del templo donde nació y donde por largos siglos había sido auxiliar del culto y de la devoción de los fieles, perseguido por la censura de varones doctos, relegado á los corrales y plazas públicas y á las compañías de faranduleros, en desigual competencia con el drama

profano, más grato á las muchedumbres y más del gusto de los autores de comedias, bien puede asegurarse que al bajar al sepulcro el gran Lope de Vega, esto es, en 1605, arrastraba en la escena española la más precaria vida. Sólo las características piezas menores de nuestra dramática, nuestros *Autos sacramentales*, conservaban algo más el favor popular, sobre todo desde que el genio y la piedad insigne del gran Calderón vinieron á prestarles nuevos encantos y prestigios.» (1) Fué entonces, precisamente, cuando rivalizaron las Cofradías en celo por exhibir á las muchedumbres las imágenes más peregrinas y los más ricos y complicados *pasos*, á cuyo fin contribuyeron en los grandes centros de población los eximios artistas que legaron á la posteridad sus nombres gloriosos. Puede decirse, sin aventurar mucho, que el drama religioso huyó del teatro y se amparó de las representaciones populares en forma y de la manera que las vemos hoy. ¿Qué subsiste de las antiguas comedias religiosas en sus especies *Vidas de Santos*, *Moralidades*, *Ejemplos* y *Autos sacramentales*? Los elementos dramáticos que se contienen en las representaciones populares.

Concluimos este nuestro tímido ensayo preguntando: ¿Son las actuales representaciones dramáticas populares gérmenes subsistentes del Teatro Español?

(1) Sanchez Moguel, *Op. cit.*

UVA BHSC LEG_28_3_n 2146

UVA BHSC CDG_M_3_n 2146