

EL DUQUE HA DE MORIR TRAGEDIA DE LOPE DE VEGA CARPIO.

Personas que hablan en ella.

Gaspar de Guzmán
Ana Caro de Mallén
Catalina de Zúñiga y Sandoval
Cristóbal Jiménez de Sandoval
Catalina de Erauso
Félix Lope de Vega
Margarita de Austria
Un criado

Juan de Tassis
Francisco de Quevedo
Sor Margarita de Austria
Fray Luis de Altaga
Rodrigo Calderón
Luis Pacheco de Narváez
Un verdugo
Una moza de trapio



Año

MMXXIII.



CON PRIVILEGIO.

DIRIGIDA POR EUGENIO MARTÍN LANZAROTE
Con la inestimable colaboración de Luis Martín Lanzarote

Carta del autor:

Desde hace años comienza a molestar me sobremanera cómo la derecha política (o extrema derecha en algunos casos) ha robado y hecho suya la historia de España. Me resulta muy triste cómo mucha gente no quiere saber nada del pasado, por el simple y triste hecho de que lo asocian con una panda de acipámpanos y mamelucos que no son nadie para apropiarse de un patrimonio intangible y universal.

Parte de la gracia de *El duque ha de morir* es reivindicar esa historia. Hacerla de todos. Disfrutarla, vivirla y entenderla sin un prisma político que nos distorsione la realidad. Por eso mismo he querido darle a esta historia un cariz más humano, más sincero y, si se me permite, más cruel o poético en algunos pasajes.

A efectos prácticos este rol en vivo / tragedia de enredo, trata sobre las bajas pasiones del ser humano. Sus deseos, sus anhelos, sus envidias, sus amores, sus odios, su rabia y su ambición desmedida. Cargada de todo tipo de personajes complejos, espejos a su vez de la sociedad pasada y presente. Escenas de confabulación pura, reinterpretaciones de habladurías de la época, poesía, sentimiento, amores tóxicos, amores puros, traiciones, asesinatos, ejecuciones y mentes maquiavélicas que dirigen todo desde el confortable anonimato de las sombras.

He querido romper un poco el paradigma, trayendo convenciones de género que aún no existían durante el siglo XVII (o sí, pero no como las conocemos hoy día) al formato de la tragedia, uno de los cuatro grandes subgéneros del teatro clásico español del Siglo de Oro. Para ello esta obra tendrá un poquito de las películas del Padrino de Coppola, un toque a lo Ocean's Eleven, un poquito de la filmografía de Guy Ritchie, guiños a House of cards o Sospechosos habituales entre otros. Jugando con narrativas del presente en la historia pasada, para hacerla más asequible y cercana al espectador actual.

Me he divertido mucho investigando sobre todos los tejemanejes que envuelven esta gran historia, sus personajes, sus motivaciones y sus versos. Espero que seáis capaces de disfrutar de ella tanto como yo, gracias por interesaros en *El duque ha de morir*.

-Eugenio Martín Lanzarote-
Madrid, febrero de 2023

EL DUQUE HA DE MORIR

Una tragedia de enredo / rol en vivo por escenas

Tratar de resumir o englobar todos los eventos o temas que podrían salir en esta obra es un verdadero dolor de cabeza. Así que empezaremos por algo simple:

*“Para no morir ahorcado,
el mayor ladrón de España,
se viste de colorado”*

Esta famosa copilla, que fue todo un “trending topic” en Madrid de 1618, hace alusión al final de la carrera política de una de las figuras protagonistas de este rol en vivo: Francisco de Sandoval y Rojas, el duque de Lerma. El que ha sido, es y será uno de los mayores hijos de puta que han campado por las Españas (y mira que otra cosa no, pero hijos de puta hemos tenido unos cuantos). Un claro ejemplo de ambición, corrupción y astucia. Aderezado con el mejor contexto socioeconómico que hemos tendido a nivel estético y narrativo, nuestro bienamado Siglo de Oro.

¿Y cómo es que un hombre tan poderoso cayó? De eso, queridos jugadores, es de lo que trata esta intrigante historia. Ya que vosotros encarnareis a los principales protagonistas de esta conjura, a través de los casi veinte años que tardó en llevarse a cabo. Una historia llena de suspense, traiciones, asesinatos, poesía, robos e ingenio, mucho ingenio.

Pero antes de todo, dejadme que os presente al resto de nuestros protagonistas:

Dramatis personae

- Gaspar de Guzmán, gentilhombre y futuro conde de Olivares.
- Fray Luis Aliaga, dominico y confesor del rey Felipe III.
- Cristóbal Gómez de Sandoval, futuro duque de Uceda e hijo de Lerma.
- Rodrigo Calderón, favorito de Lerma y futuro marqués de Siete Iglesias.
- Francisco de Quevedo, futuro escritor y político.
- Juan de Tassis, poeta y conde de Villamediana.
- Sor Margarita de la Cruz, archiduquesa de Austria y tía de Felipe III.
- Catalina de Zúñiga y Sandoval, condesa de Lemos y hermana de Lerma.
- Catalina de Erauso, la futura Monja Alférez.
- Ana Caro de Mallén, futura dramaturga aurea.

*Félix Lope de Vega, dramaturgo y narrador (PNJ)

*Margarita de Austria, reina de España, mujer de Felipe III (PNJ)

*Luis Pacheco de Narváez, maestro mayor de Verdadera Destreza (PNJ)

Antes de que sigas leyendo:

ESTA PARTIDA ES PARA TI SI...

- Tienes un poquito de alma de poeta.
- Te gusta la historia de España o por lo menos te llama la atención.
- Disfrutas de los vivos por escenas o tienes curiosidad por probarlos.
- Te comprometes, en la medida de tus posibilidades, con la caracterización y la preparación de un personaje para una partida.
- No te importa sacrificar parte de la libertad del personaje en pos de una mayor riqueza narrativa y coherencia interna de la obra.
- Te da igual que tu personaje viva o muera, tú lo que quieras es vivir la historia y sus consecuencias.
- Te gustan las historias de amor, independientemente de las identidades de género u orientaciones sexuales de sus protagonistas.

ESTA PARTIDA NO ES PARA TI SI...

- La caracterización y la interpretación no es algo que valore en un rol en vivo.
- No te gusta la historia de España ni tienes curiosidad por ella.
- No te gustan los vivos por escenas ni el teatro clásico del Siglo de Oro.
- Quieres gomaespumeo de “Alatristes”.
- Quieres “ganar el vivo” y salir triunfante.
- Ni entiendes ni te gusta la poesía.
- No concibes que la identidad sexual del intérprete no coincida con la identidad sexual del personaje.
- No eres fan de los romances poco convencionales.

¿Cómo funciona un rol en vivo por escenas semi-guionizadas?

Si estás leyendo esto posiblemente tienes unos cuantos roles en vivo sobre tus espaldas y más o menos sabes cómo funcionan. Bien, pues olvida casi todo cuanto sabes.

Un vivo por escenas semi-guionizadas está mucho más cerca de una obra de teatro que de un rol en vivo al uso. Los tiempos, la forma de navegar por la historia y las decisiones de tu personaje no tienen mucho que ver con un rol en vivo convencional, en el que la libertad de acciones suele ser total. Aquí nos limitamos a disfrutar de la historia, los personajes, la música y el entorno a sabiendas de que somos espectadores, pero no por ello menos protagonistas, que en un rol en vivo normal.

A veces no todos los personajes estarán en la escena al mismo tiempo, por lo que interpretaremos los roles de actor y público a lo largo de la partida, disfrutando de la historia desde dentro y desde fuera a la vez. Antes de cada escena se entregará un pequeño guion o pauta sobre qué elementos se deben tratar en dicha escena y qué elementos estarán vetados durante la misma.

Que se trate de un rol en vivo por escenas semi-guionizadas no significa que no puedas vivir la historia como tú decidas. Cada escena plantea un principio y tiene un final determinado, pero el desarrollo de la misma corre de la cuenta de los jugadores para alcanzar dicho final con libertad creativa dentro de la premisa inicial ofrecida.

¿Cómo se estructura esta obra?

Siguiendo un patrón clásico del teatro del Siglo de Oro, *El duque ha de morir* cuenta con tres actos que engloban un periodo de casi veinte años en el tiempo. Empezando el primer acto en 1606 y finalizando el último en 1624. El paso del tiempo en sí no será un protagonista, pero si es algo que se entreverá durante el transcurso de la obra, pudiendo llegar algunos personajes a cambiar su estatus social durante el devenir de esta.

Para no volvemos locos con el tiempo, la estructura y avance temporal en el evento es simple. De un acto a otro siempre pasan diez años. Si vuestro personaje tiene veinte años en el acto uno, en el segundo tendrá treinta y en el último (si todo va bien) cuarenta. El propio contexto histórico y avances sociales de los personajes, irán tejidos en las mecánicas de narración que se hará entre escena y escena, permitiéndonos pintar en contexto histórico de cada momento de la obra.

Muchas escenas irán fechadas, ya que son momentos históricos concretos que tuvieron lugar un día y un año determinados, pero son un mero detalle para los que, como el que escribe estas palabras, son algo más entusiastas de la historia.

MECÁNICAS DE LA PARTIDA:

En esta obra la música, la poesía y en especial la iluminación juegan un papel fundamental durante el hilo narrativo de la misma. Vamos a emplearlas como herramientas para darle una vuelta de tuerca más, si cabe, a la forma de narrar un vivo por escenas semi-guionizadas. Permitid que os las explique.

La luz de Melpómene

Como habéis podido leer en la *dramatis personae* del principio, esta obra cuenta con un PNJ muy especial. Dicho PNJ, encarnado por uno de los narradores, será el mismísimo Félix Lope de Vega, que a lo largo de la obra hará las veces de narrador extradiegético y de personaje en alguna escena concreta.

La idea es usar a Lope para que al principio de cada escena pinte el contexto de la misma, permitiendo que los jugadores tengan una mayor comprensión y disfrute de las tramas que se tejen este rol en vivo, además de aligerar la cantidad de datos que tienen que memorizar sobre sus personajes o sobre sucesos históricos.

Para lo cual, habrá una iluminación concreta que llamaremos *la luz de Melpómene*, en la que nadie salvo el propio Lope (en modo narrador de la historia) se moverá por el escenario donde los demás personajes permanecerán ajenos e inmóviles, como una película en pausa. Una vez terminada la narración o explicación, la luz de Melpómene se apagará y el resto de luces e iluminaciones normales de la partida se encenderán, indicando que la narración de Lope ha finalizado haciendo que la acción, movimiento de la obra y sus personajes vuelva a su transcurrir normal.

Se hará una demostración de esta mecánica en los talleres previos de la partida.

Plumas y versos

Los versos, copillas y cartas de la época tienen un peso capital en *El duque ha de morir*. Pues es una de las fuentes de información del día a día de este periodo y de la cual se nutren mucho las escenas de este rol en vivo. Además, muchos de los personajes protagonistas son las plumas que están detrás de dichas composiciones. Ergo en determinados puntos del vivo -generalmente al final de alguna escena- habrá una zona habilitada para que uno o varios personajes se acerquen a leer la copilla, verso o texto mediante el que su personaje inmortalizó ese momento de la historia. Enriqueciendo aún más la experiencia compartida.

Evidentemente lo tendréis en papel, no hace falta aprenderse nada. Y para que no sufráis en demasía con el castellano del s.XVII, previamente os mandaremos dichas composiciones para que podáis venir a la partida habiéndolas leído un par de veces.

Escenas bífidas

Por motivos de onanismo creativo, esta partida tiene dos escenarios. El propósito es poder contar historias en paralelo que suceden en el mismo lugar y momento de la historia, entre diversos personajes. Se empleará iluminación para dicha mecánica.

Se hará una demostración de estas tres mecánicas en los talleres previos de la partida.

CONTEXTO SOCIOECONÓMICO: LA ESPAÑA DE FELIPE III

Pese a que la historia predominante en este rol es bastante fácil de seguir, al tratarse de la clásica conjura para derrocar a un poderoso. Sí que hay una serie de elementos de contexto social y económico que nos ayudarán a entender mucho mejor las motivaciones de los personajes, así como a disfrutar un poco más de la modesta romantización que vamos a realizar sobre uno de los periodos más peculiares del Siglo de Oro.

Para empezar, ya que lo he mencionado varias veces, hablaremos del término Siglo de Oro, su extensión e importancia. Comencemos con acotarlo en el tiempo; muchos son los autores que se aventuran a darle un final en la muerte de Calderón de la Barca (1681) o en la firma de España del tratado de los Pirineos (1659). Pero a mí me gusta la vertiente en la que lo cierra en el año 1700 con la muerte de Carlos II el hechizado y el fin de la casa de Austria en España. Por lo que nuestro Siglo de Oro irá hasta dicha fecha, desde 1492, año en el que se termina la llamada “Reconquista” de la península ibérica y se pone en el radar de la vieja Europa al continente americano, gracias a Cristóbal Colón. Por lo demás, y resumiendo mucho, este periodo se caracteriza por un auge muy potente del pensamiento, el arte y las letras castellanas, que coincide con el auge político y militar del Imperio Español. Imperio que aún las coronas de Portugal y España, lo que sitúa el periodo de la partida en uno de los puntos álgidos de su extensión territorial.



Jugaremos principalmente durante la llamada Pax Hispánica de Felipe III (1598-1621). Para no colapsaros mucho voy a dividir este punto en 5 secciones, que os granjearán una vista global sobre la sociedad que manejaremos durante el rol en vivo.

I. Villa y Corte de Madrid: capital de dos mundos



*Plano de Madrid de Pedro Teixeira (1656)

Hablemos brevemente de la Villa y Corte de Madrid a principios del s. XVII. Por mucho que el que escribe estas palabras romantice, tal vez en exceso, sobre este periodo histórico, Madrid debía ser un lugar terrible para cualquiera de los habitantes de una metrópoli española hoy día.

Durante el día la Villa y Corte era un hervidero de actividad y caos. Sus bulliciosas calles, muy lejos de estar pavimentadas, eran un sindiós de carros, caballos y gentes de toda clase y condición. Al alcantarillado o servicio de recogida de basuras aún le faltan muchos años para aparecer, por lo que os podéis imaginar tanto el olor, como el riesgo de caminar por cualquiera de las calles de la capital. Sus casas, o al menos la mayoría de ellas, son las llamadas *Casas de Malicia* nacidas de la urgente necesidad surgida en 1561 al trasladar Felipe II la corte de Toledo a Madrid. Estas edificaciones, construidas con caña, barro y madera, trampeaban el sistema por el cual se estaba obligado a dar alojamiento al sin fin de cortesanos, caballeros, clérigos, delegaciones extranjeras y demás afluentes de población flotante de la capital, la llamada *Regalía de aposento*. ¿Cuál era la principal trampa? Las casas parecían de una planta si se las veía a pie de calle, pero realmente tenían dos en el patio interior. Si tenéis curiosidad buscadlo en detalle, es un ejemplo maravilloso de picaresca patria.

Infraestructuras aparte, la Villa de Madrid estaba fuertemente segmentada en barrios ricos y pobres (un poco como hoy). Destacando lo que hoy sería Lavapiés, La Latina o Embajadores como lo peorquito de la Villa.

Durante la noche, Madrid cambia radicalmente. Una suerte de personas de mal vivir, tusionas, jaques, tahúres, borrachos y escritorzuchos campan a sus anchas abarrotando tabernas, lupanares y casas de juego (tampoco había iluminación, es más, cuando se propuso la gente fue reacia a ello pues lo consideraban un gasto absurdo). Según los registros históricos -para deleite de aquellos que practican *Verdadera Destreza*- la espada ropera ostenta el primer puesto en el podio de espadas que más vidas se ha cobrado, ya que durante este siglo raro era el día en el que no había un ajuste de cuentas, un asalto o un duelo que implicase un buen choque de acero toledano.

No olvidemos que Madrid era la capital de dos mundos (Europa y las Américas). Sede de las estructuras de gobierno de la Monarquía Hispánica, conocidas como Consejos, que regían los diversos territorios y aspectos de la corona; salvando las distancias, podríamos entenderlos como hoy en día tenemos Ministerios. Dichos consejos eran los de *Castilla, Aragón, Inquisición, Italia, Flandes, Portugal, Indias, Órdenes Militares, Hacienda y Cruzada*. Cada uno de los presidentes de estos consejos era la máxima autoridad de un territorio, siempre y cuando el rey no estuviese en él, por lo que os podéis imaginar el poder que se ostentaba siendo presidente de uno de ellos.

II. Las grandes plumas de España: enemigos íntimos y reconocidos pendones

El Siglo de Oro recibe ese apelativo áureo por algo. Fue gracias a la gran cantidad de talento literario congregado en el espacio y el tiempo, el que otorga a título posterior ese apodo a este período histórico. Para poneros un poco en perspectiva voy a comentar por encima quien se pavoneaba por la Villa y Corte durante el periodo de juego, así como las relaciones entre ellos.

Empezaremos por nuestro cojo favorito y protagonista en esta historia, el célebre **Francisco de Quevedo**. Gran amigo de riñas e igual de bueno con la espada que con la pluma, pese a su condición de patizambo. Enemigo acérrimo y declarado de **Luis de Góngora**, que a su vez era un gran amigo y protegido de nuestro querido poeta y noble **Juan de Tassis**, protagonista también en esta historia. A lo largo de la obra iremos viendo cómo un casi desconocido Quevedo, comienza a ganar reputación como político, cronista y figura influyente.

Cervantes es otro de los que deambulan por Madrid durante parte del periodo de juego, en su punto álgido de su enemistad literaria con **Lope de Vega**. El célebre alcaláin publicará, meses antes de la primera escena de este rol en vivo, su novela más famosa *Don Quijote de La Mancha*, en la misma Villa de Madrid. El propio Lope de Vega o su discípulo fray Gabriel Téllez, más conocido como **Tirso de Molina**, también campaban a sus anchas por la capital, regando a las buenas gentes de la época con un sin fin de comedias y obras de muy diversa índole. **Luis Vélez de Guevara**, autor del *Diablo Cojuelo* o un jovencísimo **Pedro Calderón de la Barca**, también están por la capital.

Gustaban todos ellos de lanzar muchas copillas o pullas los unos de los otros, esgrimiendo sus egos con la misma soltura que un diestro su acero. Talento literario aparte, todos estos escritores, poetas y dramaturgos eran unos piezas de cuidado. Liantes sin remedio, seductores natos, algo ludópatas y pícaros de la cabeza a los pies.

Algunos ejemplos los vemos en las pequeñas anécdotas que nos han llegado, las cuales no tienen nada que envidiar a los mejores guiones de Hollywood. Desde Quevedo matando de una estocada de ropera a un tipo en la puerta de misa, por abofetear a una mujer; pasando por Cervantes haciéndole las cuentas del Gran Capitán al rey Felipe II, o el mismísimo Juan de Tassis incendiando el escenario de su propia obra, para saltar heroicamente a las llamas y sacar en brazos a la dama de sus amores, que casualmente era Isabel de Borbón, reina de España y esposa de Felipe IV. ¿A quién no le va a gustar el Siglo de Oro con anécdotas así? Como estas hay cientos y os animo a navegar en su busca si este documento de diseño os sabe a poco.

La mayoría de estos escritores y poetas contaban con una figura poderosa que, aparte de hacer las veces de mecenas, les granjeaba cierta posición en la corte a cambio de trabajitos como secretario, espía o, en algunos casos, amistad y entretenimiento. Sonados son los casos de Quevedo con el duque de Osuna, Cervantes con el Gran Conde de Lemos o Lope de Vega con el duque de Sessa. En varias ocasiones dichas figuras de poder ayudaban que sus protegidos pudiesen volver a la Villa y Corte, pues rara es aquella gran pluma del Siglo de Oro que no fuese condenada al exilio en algún momento (o momentos) de su vida.

Como tampoco quiero transformar este documento de diseño en un libro de historia, en lo que respecta a otros talentos, como el artístico o el arquitectónico, solamente recordaros que lo más granado de Europa paseaba por los alcázares de Toledo, Madrid, el Palacio Real de Aranjuez o el Monasterio del Escorial.

III. “ Make Siglo de Oro queer again”

Una de las cosas más divertidas -y uno de los puntos fuertes de la partida- es jugar con una reinterpretación de las habladurías de la época. Interpretándolas o adaptándolas a lo que tiene pinta que realmente fueron, indicios de una proto-comunidad LGTB en las viejas Españas. Pues para sorpresa de nadie (o al menos de nadie que vaya a llegar hasta jugar esta partida) las personas que aman o se sienten diferentes a lo establecido llevan aquí desde siempre.

Aquí quiero destacar tres puntos y su importancia a la hora de darle ese toquecito más humano a la partida, así como mostrar una parte importante de la sociedad española del s. XVII.

Los mentideros de la Villa y Corte

Los mentideros son espacios públicos donde solían acudir grupos de curiosos compuestos por soldados de Flandes y de Italia, caballeros, alguaciles, estudiantes, damas, hombres y mujeres del pueblo, frailes, busconas; en una palabra, toda clase de personajes que asistían a aquel lugar. En estos lugares la información, los rumores y las copillas o versos de moda volaban de un oído a otro a una velocidad de vértigo, siendo núcleo principal de la mayoría de las habladurías de la Villa y sustrato para la libre divisa del cotilleo entre gentes de cualquier estrato social. Además de como punto de libre intercambio de información, servía como lugar de encuentro, trapicheo y reclutamiento para trabajos de toda índole.

Muchas de las historias de las que se nutre esta obra tienen su origen en mentideros, el modesto *twitter* de las Españas pasadas. En Madrid había tres de suma importancia: *Losas de Palacio* (actual Palacio Real, donde los secretarios y altos funcionarios chismorrear a gustísimo sobre los devenires de la corte), *Las gradas de San Felipe* en la actual Puerta del Sol y el mentidero de los *Representantes* en el actual Barrio de las Letras, ampliamente frecuentado por literatos de su época.

El pecado nefando

Si algo era popular de ser comentado en los mentideros era acusar a alguien, posiblemente un noble o clérigo, de algo indecente. Los asesinatos, violencias de género, latrocinos o corrupciones estaban bien. Pero nada como acusar a alguien de pecado nefando, eso sí que escandalizaba a las “buenas gentes” de la Villa. ¿Y en qué consiste el pecado nefando? Resumiéndolo mucho, es todo lo que se saliese de usar la semilla del hombre para procrear (sexo oral, masturbación, cualquier postura que no sea el misionero, o la sodomía).

Pero en términos aún más generales, cuando a un hombre se le acusaba de pecado nefando, básicamente era una forma elegante de llamarle sodomita y homosexual (sin entrar en toda la amplísima colección de insultos o calificativos que tiene la lengua castellana para referirse a ello).

Durante *El duque ha de morir*, se hará referencia a uno de los casos más sonados de pecado nefando de la historia de la Villa, y de cómo siendo el acusado una persona de posición se hacía (más o menos) la vista gorda al respecto, ya que la homofobia siempre ha estado ahí, pero el poder y el dinero también. España no ha cambiado mucho en los últimos cuatrocientos años en este aspecto.

Teatro, novela y poesía como vía de escape

Como mencionaba en la carta del autor al principio de este documento de diseño, ciertas esferas u orientaciones políticas han usurpado la historia de España eliminando u oscureciendo las partes que no les interesaban para su narrativa acerca de cómo debe ser el mundo. Pero a nada que uno escarbe y se empape un poco sobre las obras de nuestros queridos autores áureos, vemos discursos, ideas o pensamientos completamente chocantes con lo que el acervo popular nos ha implantado en la cabeza sobre los siglos pasados. Cervantes en sus obras es sorprendentemente feminista (para un tío nacido en el s.XVI). Personajes como la Galatea o la pastora Marcela lanzan ideas o discursos adelantados a su tiempo que, con gran arte por parte de don Miguel, han sabido permanecer inalterables a lo largo de los siglos y que se podrían aplicar hoy día sin ningún tipo de reparo.

Quevedo es otro gran ejemplo sobre -por cambiar un poco de tema- la lucha entre las desigualdades sociales y la corrupción que arrasaba las Españas. Le costó muy caro, pero se mantuvo firme en sus ideales. Incluso era antitaurino.

Hablando de antitaurinos. Lope de Vega, el gran Fénix de los Ingenios, podríamos decir que era un gran admirador de la mujer (en varios sentidos de la palabra), creando personajes femeninos fuertes y protagónicos que marcaban un gran impacto en la población de su época. Incluso en sus controvertidas comedias, *La boda entre dos maridos* o *El mesón de la corte*, Lope evalúa el concepto de la amistad masculina desde una perspectiva que hoy llamaríamos queer. Además, el Fénix en su *Arte nuevo de hacer comedias en este tiempo*, rompe una lanza a favor de desencorsetar los estereotipos sociales dentro del arte dramático.

*“Las damas no desdigan de su nombre
y, si mudaren traje, sea de modo
que puedan perdonarse, porque suele
el disfraz varonil agradar mucho.”*

Cervantes en su *Laberinto de amor* o Ana Caro de Mallén en *Valor, Agravio y Mujer* también abogaron mucho por desdibujar ese estereotipo de género, en lo que a indumentaria y vestido se refiere. Calderón también era de esta cuerda, y podemos comprobarlo en su gran *La vida es sueño* con el personaje de Rosaura.

Todas estas comedias u obras se representaban en los famosos Corrales de Comedias. En el Madrid de principios de siglo XVII destacan: El corral de la Cruz, El corral del Lobo, El corral de la Pacheca y el corral del Príncipe. Todos ellos situados próximos a la Puerta del Sol.



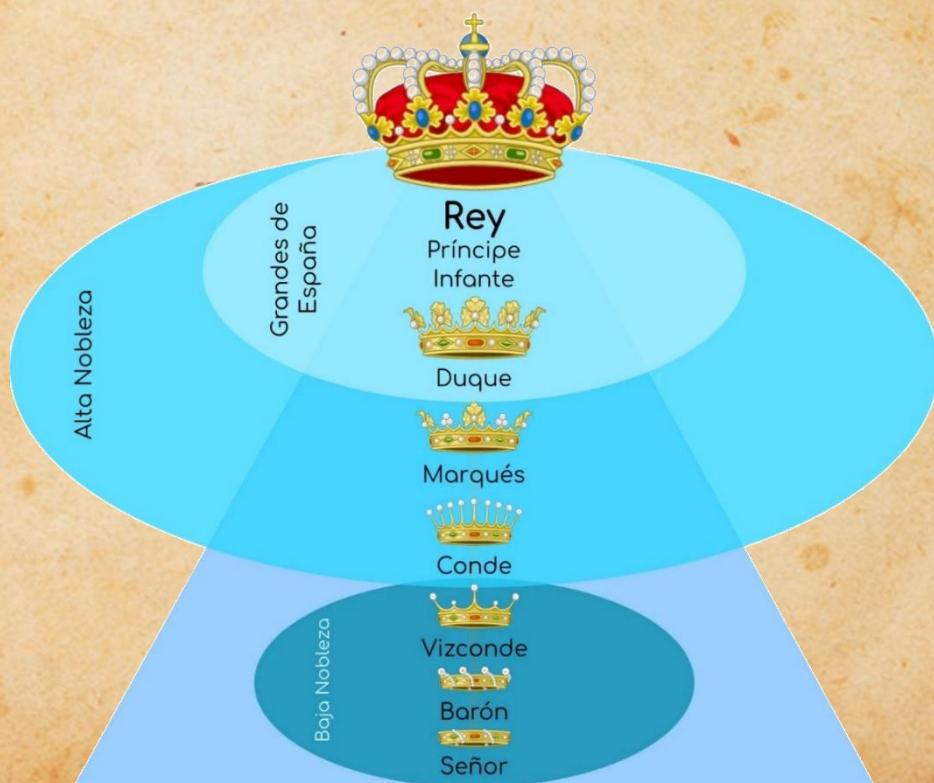
IV. Nobleza y sociedad

Para entender, o por lo menos vislumbrar, el porqué de muchos aspectos de la sociedad española del siglo XVII me gustaría dar una pincelada sobre sociología demográfica. Durante el Siglo de Oro, y gracias a los censos, podemos saber que aproximadamente el 21% de la población de la Villa de Madrid estaba constituida por nobleza y caballeros. Esto son aproximadamente unas 30.000 personas.

GRUPO POBLACIÓN	CANTIDAD	%
<i>Nobleza: Títulos y caballeros</i>	30.000	21
<i>Eclesiásticos: alto y bajo clero</i>	20.000	14
<i>Plebeyos: Burguesía, artesanos, comerciantes, funcionarios y tenderos</i>	70.000	48
<i>Buhoneros, criados y vagabundos</i>	20.000	14
<i>Mendigos</i>	5.000	3
TOTAL	145.000	100

*Población de la Villa de Madrid hacia 1625. Fuente: La vida canalla en el Madrid del siglo de Oro de Antonio Pasies Montfort.

En esta partida muchos de los personajes se encuentran en el primer estamento: la nobleza. Dentro del cual, obviamente, había niveles. Sin ánimo de profundizar mucho os pongo la escala de mayor a menor de los rangos nobiliarios en la corona española. Para que la tengáis en cuenta. Aunque no temáis, antes de comenzar lo explicaremos brevemente con una mecánica y los personajes.



V. El duque de Lerma

Francisco de Sandoval y Rojas es, a mi entender, una de las figuras clave en la España del siglo XVII. No es precisamente lo primero en lo que alguien piensa cuando se habla de este periodo, pero sin duda la España que hoy en día conocemos devenga de su impronta en la historia.

Resumiéndolo mucho, Francisco era hijo de los marqueses de Denia, y ya desde bien joven se acercó al heredero de la Monarquía Hispánica. Para Felipe II, padre de dicho heredero, el joven Francisco no le era grato. Pues el anciano monarca vio la ambición desmedida en él. Trató de mandarlo lejos, pero en 1598, mientras las campanas tañían por la muerte de Felipe II, Francisco se encerró en una habitación con el que había sido su gran amigo, el príncipe de Asturias, que se acababa de convertir en Felipe III, y de ahí salió siendo su mano derecha. Fue Lerma el que “creo” la figura del valido tal y como hoy la entendemos. Carlos V o Felipe II eran demasiado listos o autoritarios. Pero Felipe III... bueno, hizo lo que pudo (de Felipe IV o Carlos II mejor ni hablamos).



Tres años después Lerma, en 1601, dio uno de los mayores pelotazos inmobiliarios de la historia, comprando medio Valladolid (la otra mitad prácticamente ya era suya) y convenciendo al rey para mover la capital del imperio ahí. Esto, obviamente, arruino a la Villa de Madrid. Cuando Lerma hubo vendido sus propiedades -a precio de oro- a todos los nobles y cortesanos que se habían visto obligados a mudarse a Valladolid. Negoció con Madrid devolver la corte a la villa por una suma desorbitada de dinero y un porcentaje de los impuestos de la ciudad durante cinco años. Y ya de paso, como Madrid estaba arruinada, compro todas las propiedades a precio de saldo que pudo, para repetir la operación a la inversa en 1606 (año de comienzo de este rol).

Además de todo esto, Francisco se dedicó a trazar una red entorno al rey para que nadie pudiese tener acceso a él sin su permiso. Enchufando a sus familiares y amigos en altos cargos. Fue tal el descaro, que el resto de grandes casas nobiliarias le tuvieron que dar un toque. Porque vale que eso era la tónica de la época, pero Lerma se estaba pasando mucho. Él era el verdadero “rey” y eso, como es normal, no le gustaba a los nobles. Si tenéis curiosidad podéis investigar todas las excentricidades que se marcó, pues era todo un personaje.

La mismísima reina, Margarita de Austria-Estiria, fue una de sus grandes detractoras. Pues estaba harta de ver como mangoneaba a su marido.

Hasta aquí puedo y quiero contar. Cada uno tenéis en la ficha de vuestro personaje que opinión inicial tiene sobre el duque de Lerma.

FICHA Y SÍNTESIS DE PERSONAJE

Una vez llegado a este punto, casi final, del documento de diseño, quisiera hablar brevemente sobre las fichas de personaje que tendréis.

Sintetizar personajes históricos tan increíblemente complejos en pocas páginas es una tarea ardua e imperfecta, pues del primero al último de los protagonistas que conforman esta tragedia, todos son verdaderamente increíbles. Os animo a navegar e investigar por sus vidas y hazañas, pues no hay uno solo de ellos que no dé para una buena saga de libros, películas o series de incontables temporadas. Todas sus historias tienen matices y datos que harían que un historiador experto en el Siglo de Oro se abrumara, de ahí que haya tenido que meter mucha tijera y seleccionar aquellos aspectos que más encajan a la hora de contar esta conjura. Para no volveros muy locos, en las fichas figuran únicamente las vidas de vuestros personajes hasta 1606, momento en el que empieza el rol. De esta forma os dejo a vuestro gusto el investigar más sobre la vida del personaje o dejar que la partida os sorprenda. Ambas opciones son igualmente válidas.

Todas las fichas cuentan con ayudas para poder sintetizar mejor. Palabras clave, curiosidades, sugerencias y las fechas de los títulos o cargos más relevantes que ostentó vuestro protagonista. Así como conceptos de personaje propios de la cultura actual, ya que recordad que esta obra es un espejo de la sociedad pasada y presente. También contáis con una pequeña pieza artística de la época, como puede ser un poema, una copla, una descripción, un fragmento de novela o una cita, que hace alusión al personaje, para haceros una idea de cómo era o de cómo le percibían sus coetáneos.

Añadir que todas las fichas cuentan con un pequeño quién es quién y con la opinión que tu personaje alberga sobre el duque de Lerma. Por descontado decir que este quién es quién y opinión son desde el punto de partida de tu personaje, ya que muy posiblemente muchas cosas cambien durante el devenir de la obra.

No os agobiéis con el hecho de que durante la obra pasen casi veinte años, como hemos comentado más arriba en las mecánicas, Lope de Vega irá “pintado” cada escena y la evolución tanto de la sociedad, como de vuestros personajes. Es una forma ágil de jugar una historia de este calado, sin tener que memorizar toneladas de información.

Ah, y, por cierto, si queréis no investigar absolutamente nada de vuestro personaje o los personajes de los demás, también es lícito. Con lo que hay en ficha tenéis más que de sobra para jugar. Porque ya os aviso que si buscáis todos los nombres del *dramatis personae*... os enteráis de quien muere y quién no. Pero esto es rol en vivo por escenas, lo importante no es la meta, es cómo llegamos ahí y por qué oscuros caminos lo hacemos.

Y por encima de todo no olvidéis que esto es una obra de ficción y algunos hechos o “alineaciones morales” de personajes pueden haberse exagerado o cambiado ligeramente en pos de la narrativa.

CARACTERIZACIÓN

Primero de todo, no os agobiéis al ver el grabado, cuadro o cuadros de vuestro personaje. Claro que salen guapos y con ropa fetén, es la imagen con la que han pasado a la posteridad. La realidad no es tan compleja. Además, cabe recordar que esto es un rol en vivo, no una recreación histórica, por lo que no hace falta seguir al pie de la letra la moda de principios del siglo XVII. Basta con poner voluntad e ilusión. En todas las fichas de personaje viene una pequeña sugerencia de cómo caracterizar y vestir a vuestro personaje.

INSPIRACIÓN

Muchas han sido las obras de las que he sacado ideas, escenas o incluso fichas de personaje. Sería una falta de respeto hacia ellas no reflejarlas en este documento. Además, siempre me gusta poner este tipo de referencias pues pueden ayudar a alguien a descubrir o disfrutar desde un punto de vista distinto alguna nueva maravilla narrativa, ya sea antes o después de la partida.

DRAMÁTICO:

- La Dama Boba, de Lope de Vega (1613).
- Peribáñez y el comendador de Ocaña, de Lope de Vega (1614).
- El Perro del Hortelano, de Lope de Vega (1618).
- El Hospital de los locos, de José de Valdivieso (1622).
- El Caballero de Olmedo, de Lope de Vega (1625).
- La vida es sueño, de Pedro Calderón de la Barca (1635).
- Valor, agravio y mujer, de Ana Caro de Mallén (1653).
- Don Juan Tenorio, de José Zorrilla (1844).
- La monja Alférez, de Carlos Coello (1875).
- Son mis amores reales, Joaquín Dicenta (hijo) (1925).
- El Caballero de las Espuelas de Oro, de Alejandro Casona (1964).

LITERARIO:

- A tanto la estocada, de Ricard Ibáñez.
- Saga del Capitán Alatriste, de Arturo Pérez-Reverte.
- Los Austrias: La historia ilustrada del imperio donde no se ponía el sol, de El Fisgón histórico y David Nievas.
- La vida canalla en el Madrid del Siglo de Oro, de Antonio Pasies-Monfort.
- Historia de la Monja Alférez, de Catalina de Erauso.
- Arte nuevo de hacer comedias en este tiempo, Félix Lope de Vega.

ROL EN VIVO:

- Humanidad, de Ana López Gómez - Yavannna- (A Little Darkness LARPs).
- Tarot café, de Ana López Gómez - Yavannna- (A Little Darkness LARPs).
- Demonio de nuestros pecados, de Daniel P. Espinosa (A Little Darkness LARPs).
- Quijote, de Eugenio y Luna Martín Lanzarote (VilNoc).

ANEXO

CASTELLANO VIEJO: La lengua del imperio en el que jamás se ponía el sol

Si has llegado hasta aquí (y si vas a jugar esta partida) posiblemente sientas cierto afán por obras escritas hace ya algunos siglos. El castellano ha evolucionado mucho durante los últimos cuatrocientos años, para mejor en la mayoría de los frentes, para peor en otros.

Parte de la gracia y del hechizo que vamos a construir durante este rol en vivo reside en las palabras que emplearemos o las maneras de dirigirnos a un personaje en función de su estatus social. No temáis, no hace falta ser catedrático, historiador o tener un sillón en la RAE. La voluntad lo es todo y estoy seguro de que juntos conseguiremos que nuestro moderno castellano logre, aunque sea un par de horas, caracterizarse de castellano viejo.

Posiblemente muchos de los que leáis esto seáis simpatizantes del lenguaje inclusivo. Enhorabuena, el castellano antiguo es terriblemente inclusivo ya que “*vuesa merced*” es de género neutro y es el pronombre de todo el mundo. Para todo lo demás basta con ser grandilocuente, algo pomposo y disfrutar las palabras según las decimos. Un gran actor dijo una vez que saborear las letras en cada palabra le da ese toque mágico a una representación, pararse a disfrutar de una R o deleitarse con el sonido de una S. Esto no es solo un rol en vivo, esto es un rol en vivo por escenas, y estamos mucho más cerca del teatro de lo que pensáis. Así que no seáis tímidos y regalaros disfrutar de cada palabra, de cada verso o de cada expresión, hablad sin prisa y con empaque.

Aquí os dejo algunas expresiones o palabras caídas en el olvido, por si queréis incluirlas en vuestro vocabulario durante *El Duque ha de morir*.

INSULTOS

Mamerto: de pocas luces
Vidaperdurable: persona terriblemente cansina
Crapuloso: sinvergüenza
Cagalindes: cobarde
Zascandil: vago
Verriondo: siempre cachondo
Fantoche: persona ridícula
Zurumbático: atontado
Petimetre: postureta
Carcunda: de ideas retrogradadas
Mangurrian: poco civilizado o asilvestrado

VIDA NOCTURNA:

-*Chacona*: Una danza popular muy habitual de la noche. Es festiva, enérgica y de gran erotismo.
-*Mozas de trapío*: literalmente mujeres jóvenes con gracia y garbo a la hora de moverse. Realmente eran bailarinas de “can-can” / strippers/ cabareteras del siglo de oro.
-*Tusonas/tributarias/meretrices/mujeres públicas/truchas/piltrofera/zurrapa/lechuza de medio ojo/pandaroga/trotona/escalfafulleros*: prostitutas de diversas índoles y clases.
-*Lupanar o mancebía*: Locales donde se ejercía la prostitución.
-*Tahúres*: ludópatas de los naipes, dados o juegos de azar, generalmente tramposos.
-*Jaque/Jaquetón/Valeton/Embozado/Matasiete*: toda una colección de individuos que alquilaban su espada al mejor postor, matones y asesinos a sueldo.
-*Hampa/hampón*: Mafia/Mafioso

AUTORÍA Y SELECCIÓN DE CONTENIDO

© 2024, Eugenio Martín Lanzarote. Todos los derechos reservados.

El duque ha de morir: Un rol en vivo por escenas de ficción histórica registrada en SafeCreative con código n° 2404037558929. Prohibida su reproducción total o parcial sin consentimiento expreso del autor.

REVISIÓN

Luna Martín Lanzarote

José E. López González

AGRADECIMIENTOS

A mi hermana Luna por escuchar, mejorar y saborear todas mis locas ideas barrocas.

A la Fundación Siglo de Oro, que, pese a que no saben que existo, me han ayudado a diseñar y disfrutar aún más de las historias que llevan siglos olvidadas y que están esperando a ser contadas.

A todos aquellos que dejáis que os acose con poesía, anécdotas o hechos acaecidos durante el Siglo de Oro.

