

Juego y Calvario

Javier Caballero Chica
Historiador del Arte

La muerte de Jesús para la mayor parte de los habitantes de Jerusalén no suponía ningún contratiempo ni por supuesto un drama personal que fuese más allá de la anécdota de eliminar a un reo de la justicia que supuestamente había blasfemado y se erigía como rey de los judíos en contra del emperador romano.

Del mismo modo existían personas cercanas a Cristo incluidas entre los espectadores, unos serían parientes o discípulos que se lamentaban del suceso que presenciaban mientras que otros asistirían con indiferencia a la Crucifixión del Señor. Dentro de las representaciones francófonas a los personajes llorosos se les conocía como "Les Pleurants" y en las anglosajonas como "The Mourners".

Una de las iconografías novedosas que se adaptó al ciclo pasional leonés fue la encargada por la cofradía de las Siete Palabras de Jesús en la Cruz en 1996 con la realización de la primera figura del paso la de la Cuarta Palabra: "Dios mío, Dios mío ¿por qué me has abandonado? Representando la figura de Cristo crucificado, realizado por el escultor sevillano Jesús Iglesias, bajo la advocación de "Cristo de del Desamparo y Buen Amor" expuesto a la veneración de los fieles en la iglesia de San Lorenzo. En 1997 se le incorporó la figura de la Magdalena en posición semiflexionada y llorosa con la peculiaridad de la realización de la túnica encolada. Entre 1999 - 2000 se culminará el conjunto procesional de la orden asentada en la parroquia de San Marcelo con la agregación de las figuras de los dos romanos que se están jugando a los dados las vestiduras de Jesús.

A los dados siempre se les ha considerado como el símbolo del azar. Dentro de la mitología clásica es el atributo de Venus, que era la diosa romana homóloga de la griega Afrodita. La etimología de su nombre evoca un poder de



seducción susceptible de dominar a los propios dioses. Posteriormente las atribuciones pasaron a las Gracias, del mismo modo particularidad de la fortuna, normalmente aparecen en un grupo de tres mujeres siendo compañeras de Afrodita, generalmente vestidas y ulteriormente desnudas.

Por supuesto en el ámbito cristiano, los dados son uno de los atributos de la Pasión de Cristo, en recuerdo a las suertes que los soldados echaron para quedarse con su túnica.

El mundo del juego siempre ha estado presente en la vida de los romanos desde la infancia, siendo considerado como una parte natural y decisiva del crecimiento.

Desde su primer juguete el “sistrum” un sonajero, casi siempre de cerámica, en forma de pájaro y con algunos guijarros dentro.

Para entretener a los bebés mayores se les daba una “crepundia”, pequeña colección de objetos que se ensartaban sobre una cuerda para que el niño las pudiese coger, en muchas ocasiones se le sujetaba alrededor del hombro.

Los niños mayores disponían de una amplia gama de opciones, descritas por Horacio, construir casitas, enganchar ratones a pequeños carros, jugar a pares o nones, montar palos de madera.... En la pubertad los niños imitaban a los mayores jugando a ser soldados o gladiadores, al igual que sucede en la actualidad.

El antecedente del juego de los dados de los dos soldados de la Cuarta Palabra lo encontramos en el entretenimiento de las “tabas” que estaba configurado por cuatro de ellas totalmente diferentes y se podía optar a treinta y cinco combinaciones diferentes. Así



mismo se utilizaban canicas de vidrio y cerámica, siendo muy apreciadas entre la población romana. Cuando no se disponía del preciado material se usaban nueces juntándose un montón de ellas para tirarlas dentro de vasijas de alfarería o sobre tablas de juego previamente marcadas. Existen relieves de grupos de infantes jugando con tabas, canicas y nueces que suponen el primer paso de lo que posteriormente realizaran los mayores con los dados, palillos del Senet y otros juegos de azar.

El nombre que utilizaban los romanos para designar a los dados de seis caras era “tesserae” puesto que tenían otros con cuatro denominados “tali”. La única diferencia entre los dados romanos y los modernos es que aquellos se colocaban de tal forma que dos de los lados adyacentes sumaban siete. En la cultura griega era frecuente la utilización de tres dados en lugar de los dos romanos. El juego de los dados se solía realizar en las tabernas, burdeles y en la calle. Incluso las clases acomodadas los incorporaron en su vida diaria. El emperador Cómodo era un gran aficionado a jugar por dinero con los dados convirtiendo el palacio imperial en un casino restringido a las clases más pudientes.

En el conjunto pasional de la Cuarta Palabra, los truhanes que se están jugando las vestiduras sagradas estarían más en consonancia en un tugurio que en la puesta en escena de la Crucifixión, aportando una nota picaresca que el público, poco exigente valoraba mucho dentro del teatro de los Misterios.