

Como me es difícil ejemplificar este apartado en concreto y como dicen que hay que predicar con el ejemplo y no con el verbo, añadiré al final de estas letras unos cuantos borradores de entremeses que escribí en mi juventud y que espero que a vuestras mercedes sirvan, si no como inspiración quizás para entretenimiento y solaz.

Tras la ardua tarea de escribir queda la no menos ardua de dirigir la comedia, y es que si hasta ahora el Dramaturgo sólo ha luchado consigo mismo y con el papel en blanco, tendrá ahora que luchar contra los personajes y contra los elementos, que bregarán para echar a pique la trama que con mimo ha botado.

## Dirigiendo la Comedia

Libre de explicar la estructura de la comedia y las particularidades de loas, entremeses y demás zarandajas por haberse escrito ya en estas líneas con palabras más sabias que las mías, me limitaré a explicar que en este llamado juego de roles el Dramaturgo no tendrá sólo que ejercer como tal, sino que deberá hacer las veces de autor, de tramoyista, diseñando los escenarios y vestidos y, por último, también será comediante, interpretando los papeles que por escasez de intérpretes en su compañía o de doblas en su bolsa, hayan quedado huérfanos.

Tras la entrada de los asistentes al lugar donde se prestará la función, y tras resolver los posibles dimes y diretes por los mejores asientos, ya sea con cruce de palabras o de aceros, y colocados ya todos alrededor de la mesa, el Dramaturgo podrá dar comienzo a la comedia con la loa, de la forma que se ha descrito ya en las reglas de este juego de roles. Sólo señalar que deberá en esta parte el Dramaturgo hacer una breve introducción del argumento de la obra que debería tener

prevista de antemano y que no estará de más aprovechar para lisonjear a su vez al público por más que ya lo hayan hecho los intérpretes. Tras esto se pasará por fin al primer acto y comenzará de veras su trabajo.

## Descripción

Al ser el Dramaturgo los cinco sentidos de los intérpretes, dejándoles a éstos el gobierno del sentido común, si de éste disponen, deberá describir todo lo que puedan percibir los personajes.

Aunque en otras disciplinas la descripción pueda integrarse dentro de la trama, al simular Lances las formas del teatro será más adecuado describir al principio de cada acto el escenario de forma sucinta pero efectiva y, si procede, las apariencias del reparto que vaya a aparecer. Por supuesto, al intervenir la improvisación de los personajes en la trama, es posible que se deban hacer nuevas descripciones a lo largo del acto, pero debe intentar supeditar esto a lo inesperado.

*Tras la loa, Don Javier comienza a dirigir la comedia intitulada "El Doncel del jubón verde". Como quiera que el primer acto transcurre en un barco que lleva a los protagonistas a las costas de España, Don Javier lo comenta y añade: la mar está tranquila y comienza a anochecer, la mayoría del pasaje duerme salvo los protagonistas y algún marinero. El aire huele a mar y el balanceo de las olas acuna el bajel. Don Javier describe también brevemente los vestidos y apariencia física de los protagonistas.*

## Tramoya y escenificación

Si bien es la imaginación la que debe componer en la mente de público e intérpretes la imagen de lo que sucede, nunca está de más ayudar a ésta con algo más tangible. No son pocos los que utilizan un rico vestuario y un escenario profusamente decorado para obnu-



bingar a los espectadores las carencias de su libreto, pero también es cierto que esos mismos en una comedia ingeniosamente escrita la hacen más bella.

Como es Lances un juego en que casi todo o todo transcurre en la imaginación, la mayoría de las veces bastará con la descripción por medio de la palabra y los gestos de lo que se quiera añadir.

Sin embargo, una ayuda visual, auditiva, táctil e incluso olfativa y gustativa no puede sino añadir placer a los sentidos y credibilidad a la escena. Así que pequeños detalles como preparar una comida con delicias de la época como la olla podrida u otros platos más delicados antes de la Comedia o simplemente la introducción de un buen vino tinto encima de la mesa para que brinden intérpretes al tiempo que brindan los interpretados puede suponer la diferencia entre una buena escena y una que perdure en la historia.

Como pequeños asistentes de la imaginación podemos sugerir el uso de *atrezzo* como papel simulando pergamino, letras imitando la caligrafía de esta época, armas de réplica, vestuario acorde a la trama o la simple iluminación de la mesa de juego con candelabros, aunque no se debe olvidar que deben ser aderezos a una buena historia y no un fin en sí mismo.

Otra de las herramientas con que cuenta el Dramaturgo para asombrar a su público es la tramoya, maquinaria simple para representar "efectos especiales" que añadan vistosidad y espectacularidad a la obra. No en vano, trajo nuestro buen rey Felipe IV a uno de los mejores ingenieros teatrales de Europa, Cosme Loti, a la Villa y Corte como tramoyista principal de las Comedias de palacio llegando a celebrar bellas naumaquias en el lago del Buen Retiro con pequeñas galeras enfrentándose con sus cañones. Bien es ver-