

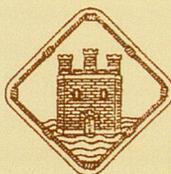
VOLUMEN XXVII (2015)

# Anales COMPLUTENSES

VOLUMEN XXVII  
(2015)

ISSN: 0214-2473

ANALES COMPLUTENSES



Institución de Estudios Complutenses  
Alcalá de Henares



# Anales COMPLUTENSES



VOLUMEN XXVII  
(2015)

ISSN: 0214-2473



Institución de Estudios Complutenses  
Alcalá de Henares

## Anales Complutenses XXVII - 2015

### Dirección / Editors

F. Javier GARCÍA LLEDÓ (IEECC)

### Consejo Editorial / Publications Comitee

Sandra AZCÁRAGA CÁMARA (U. Autónoma de Madrid - Museo Arqueológico Regional)  
Luis GARCÍA GUTIÉRREZ (Academia de San Dámaso)  
Jorge GONZÁLEZ GARCÍA- RISCO (Universidad de Alcalá de Henares - IEECC)  
Pilar LLEDÓ COLLADA (IEECC)  
Germán RODRÍGUEZ MARTÍN (Museo Nacional de Arte Romano de Mérida)  
José VICENTE PÉREZ PALOMAR (Ayuntamiento de Alcalá de Henares)

### Comité Científico / Advisory Boards

Enrique BAQUEDANO PÉREZ (Museo Arqueológico Regional. Comunidad de Madrid)  
Julia BARELLA VIDAL (Universidad de Alcalá - Escuela de Escritura)  
Helena GIMENO PASCUAL (Universidad de Alcalá - Centro CIL II)  
Alberto GOMIS BLANCO (Universidad de Alcalá)  
Ángela MADRID Y MEDINA (CECEL-CSIC)  
Miguel Ángel MANZANO RODRÍGUEZ (Universidad de Salamanca)  
Antonio MARTÍNEZ RIPOLL (Universidad de Alcalá)  
Wifredo RINCÓN GARCÍA (CSIC)  
Peter ROTENHOEFER (*Kommission für Alte Geschichte und Epigraphik*. Munich)  
Esteban SARASA SÁNCHEZ (Universidad de Zaragoza)

### Edita:

*Institución de Estudios Complutenses*  
PALACIO LAREDO  
Paseo de la Estación, 10  
28807 - Alcalá de Henares (Madrid)  
Teléfono: 918802883 - 918802454  
Correo electrónico: [ieecc@ieecc.es](mailto:ieecc@ieecc.es)

*Anales Complutenses* es una revista anual, editada por la Institución de Estudios Complutenses, que tiene como objetivo publicar artículos originales y reseñas con una cobertura temática amplia, aunque especialmente centrados en la historia de Alcalá de Henares y su entorno. Fue fundada en 1987 y, desde este año 2014 está bajo la dirección de Francisco Javier García Lledó. Está abierta a todos los investigadores que deseen utilizar sus páginas para dar a conocer sus trabajos y estudios. Los artículos recibidos son examinados tanto por el Consejo Editorial como por el Comité Científico, los cuales deciden sobre el interés de su publicación. **Los autores deben ajustarse estrictamente en la presentación de sus trabajos a las normas de presentación incluidas al final de este volumen.**

Las opiniones y hechos consignados en los artículos son responsabilidad exclusiva de los autores. La IEECC no se hace responsable, en ningún caso, de la credibilidad, veracidad, autenticidad y originalidad de los trabajos

Reservados todos los derechos: ni la totalidad ni parte de esta Revista pueden reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación o sistema de recuperación, sin permiso. Cualquier acto de explotación de sus contenidos precisará de la oportuna autorización.

### Imprime:

Solana e hijos Artes Gráficas, S.A.U.  
ISSN: 0214-2473  
D.L.: M-22933-1987



## ÍNDICE

Presentación  
VALLE MARTÍN, José Luis 7-8

Un año más  
GARCÍA LLEDÓ, Francisco Javier 9-10

## ESTUDIOS

*Arqueología preventiva en la calle Cardenal Tenorio nº 8 de  
Alcalá de Henares*  
VARA IZQUIERDO, Consuelo y MARTÍNEZ PEÑARROYA, José 13-46

*El Empecinado en el Zulema*  
AYUSO ELVIRA, José Carlos 47-77

*Pedro de Castañeda, Bartolomé de Escudera y Juan de Cerecedo, el  
caso de tres pintores en la Alcalá de Henares del siglo XVI*  
SALDAÑA CARRETERO, Rosa M<sup>a</sup> 79-99

*Historia de dos imágenes del Instituto Complutense*  
VICENTE HEREDIA, José María 101-128

*Una aproximación a la población alcalaína de finales del siglo XIX (II)*  
SALAS OLIVÁN, José Luis 129-161

*Francisco de Villanueva, primer jesuita alumno de la Universidad  
de Alcalá*  
DÍAZ RISCO, Juan 163-191

*Documentos de interés para Alcalá de Henares en la Colección de  
Salazar y Castro de la Real Academia de la Historia (I)*  
BALLESTEROS TORRES, Pedro 193-226

<i>Consecuencias de la Guerra de la Independencia para los conventos y colegios de regulares de Alcalá de Henares</i> DIEGO PAREJA, Luis Miguel de	227-258
<i>El magisterio alcalaíno de María Felipe y Pajares</i> MORTERERO MILLÁN, Pablo	259-279
<i>Esculturas de Juan Alonso Villabrille y Ron y Luis Salvador Carmona para los dominicos de Alcalá de Henares</i> CANO SANZ, Pablo	281-322
<i>Historia de un edificio singular alcalaíno: el Palacio Laurent</i> LLEDÓ COLLADA, Pilar	323-350
<i>A propósito de un dibujo de la capilla mayor de la Iglesia Magistral (1768)</i> ROMÁN PASTOR, Carmen	351-369
<i>Museo de Escultura al Aire Libre de Alcalá de Henares: antecedentes y evaluación actual</i> PASTOR SÁNCHEZ, Raimundo y DÍAZ DE ANCOS, Pilar	371-399
<b>ACTIVIDAD INSTITUCIONAL</b>	
Memoria de actividades	403-409
<b>NORMAS GENERALES PARA COLABORADORES</b>	411-420

## EL EMPECINADO EN EL ZULEMA

José Carlos Ayuso Elvira  
*Institución de Estudios Complutenses*  
ppkrlos@telefonica.net

### RESUMEN

Si la base de las decisiones que hemos de adoptar en la vida corriente es importante, en los conflictos bélicos resulta trascendental por las terribles consecuencias que aquellas pueden acarrear. En este artículo se pretende mostrar desde una perspectiva simplista los mecanismos racionales de los dos contendientes en la denominada Batalla del Zulema durante la Guerra de la Independencia: El Empecinado y el general francés Soult. Se justifica así el comportamiento aparentemente errático de ambos personajes, explicando de paso las verdaderas razones del mismo, a juicio del autor. Igualmente, se pretende constatar cómo un modelo muy simple de la teoría de juegos puede describir con bastante fidelidad una situación dada.

**Palabras clave:** Guerrillero, Guerra de la Independencia, Zulema, decisiones, Teoría de Juegos, saqueo, Alcalá, Ajalvir.

### RÉSUMÉ

Si la base des décisions prises dans la vie courant est important, dans les conflits béliques devient transcendante par les terribles conséquences que elles peuvent occasionner. Dans cet écrit on veut montrer depuis un point de vue simpliste la rationalité des deux combattants dans la dite Bataille du Zulema pendant la Guerre de l'Indépendance d'Espagne: El Empecinado et le general français Soult. On justifie ainsi le comportement apparent

erratique des deux personnages, donnant une explication des véritables raisons du même, selon l'auteur le conçoit. Egalement, on veut constater comment un modèle très simple de la théorie des jeux peut décrire assez fidèlement une donnée situation.

**Mots clé:** *Guerrillero, Guerre de l'Indépendance, Zulema, décisions, Théorie des Jeux, sac, Alcalá, Ajalvir.*

“No se pueden dar pasos adelante sin asumir pensamientos de disciplinas distintas.”

Eduardo Punset

## INTRODUCCIÓN

Pretender explicar la Historia a través de las Matemáticas, aunque sólo sea en aspectos particulares, pudiera parecer a algunos una extravagancia. Ciertamente, no es ni lo más práctico ni lo más útil a primera vista. Sin embargo, como es sabido, hay facetas del estudio de la Historia en las que la ciencia de los números resulta imprescindible. La elaboración de cualquier cronología con su estructura ordinal podría servir de sencilla demostración, pero ahí están las interpretaciones paleográfica, diplomática o jeroglífica y la criptografía como testigos de su inestimable apoyo. Y hay otros aspectos que también resultan relevantes, si bien son menos patentes.

A la Historia pertenece la actuación de personajes con más o menos poder, algunos con muchísimo poder. Tener el poder acarrea la obligación de tomar decisiones sin cesar de forma independiente; de hecho para muchos analistas los fundamentos del poder consisten básicamente en eso: libre capacidad para tomar decisiones. Ciertamente que no es la única característica, pero sí probablemente la más definitiva.

La Teoría de la Decisión contempla no solo las acciones emprendidas por individuos responsables implicados en determinados hechos, sino las de los grupos humanos que actúan al unísono en la guerra, única forma de ganarla. Así se hizo, ¡y cómo!, en no pocos avatares de la Guerra de la Independencia. La importancia de estas últimas actuaciones fue resaltada por el mismísimo Gran Corso cuando sentenció que el pueblo español —no todos, el pueblo en el sentido francés: el común de la gente— se había comportado en aquellos hechos “como un hombre de honor”. Este halago vale más de lo que parece.

Ciertamente que es reconfortante el que se califique de honorables al común de los españoles. Pero el hecho de calificar a un grupo humano como “hombre”, da idea de la unidad de espíritu y de acción que pudo constatar en no pocas, mejor dicho, en muchas ocasiones (como curiosidad, véase si no la portada y la primera página del “catecismo patriota”, que se reproducen en la figura 1); y prueba de forma inequívoca, a juicio del autor, que ese pueblo tenía capacidad de decisión por sí mismo y la resolución correspondiente. ¡Qué sana envidia le dan!

Este escrito está inspirado en un capítulo de la obra de D. Pedro Voltes, *Historia Inaudita de España*, citada en bibliografía, en el que realiza un estudio de las razones que impulsaron a D. Mariano Álvarez de Castro a mantener hasta la extenuación el sitio de Gerona a la luz de la matemática Teoría de la Decisión. Para quien esto escribe, la lectura del libro, y en particular la del capítulo correspondiente, fue una especie de revelación.

Así pues, parece útil revisar a la luz de las matemáticas que soportan la Teoría de la Decisión algún aspecto de la Historia de nuestra ciudad. La actitud ante lo que se expondrá a partir de aquí, en lo que se refiere a las matemáticas, es la de la pura divulgación sin ningún rigor y con la esperanza de ser capaz de alcanzar la mayor amenidad. En lo que respecta a los hechos históricos, se ha intentado relatarlos ajustándose lo más posible a las fuentes (que en ocasiones discrepan fuertemente en aspectos puntuales). Todo lo demás, se debe a la imaginación un tanto calenturienta del autor y, por tanto, sin ánimo de fijar doctrina, por desconocimiento, y sin actitud científica, por insuficiencia. En definitiva, considérese esto como un divertimento.

En concreto, se revisarán aquí decisiones puramente individuales de dos responsables en una acción que les enfrentó, en la denominada por algunos “batallita del Zulema” de forma un tanto despectiva, pero cuyo desenlace insufló una gran euforia y un entusiasmo desmedido, si se quiere local, pero muy sentido.

Y con la sola esperanza de que cuando el fatigado lector llegue al punto final de este escrito, si puede resistir su lectura, exclame con alivio: *¡Se non è vero, è ben trovato!*

## EL EMPECINADO

A quien quiera que se le pregunte cual es el prototipo de guerrillero español, responderá con casi toda seguridad —descontadas las consabidas excepciones de paisanaje, afinidad política u otras— que tal mérito corresponde a El Empecinado (véase la figura 2).

Estamos ante una figura humana representativa del cúmulo de virtudes que se les supone a los guerrilleros, adoleciendo a la vez de prácticamente cuantos defectos se les puedan achacar, y estos no son pocos. Crueles, muy crueles, vengativos, traicioneros<sup>1</sup> no pocas veces, celosos las

---

<sup>1</sup> El propio Empecinado sufrió la traición de uno de sus lugartenientes —Saturnino Abuín— que se pasó al enemigo con armas y bagajes tras ser apresado por los franceses. Llegó a causar

más; lo mismo les daba atacar a una columna francesa, que saquear un pequeño villorrio donde el olfato detectara chacina, pan o simplemente dinero, en oro a ser posible.

El mejor indicador es la idealización que la fantasía popular ha hecho de su figura, desde las causas de su incorporación a la guerrilla —dice la leyenda, quizá cierta en parte, que contempló la violación de una moza por un gabacho a quien mató— hasta la épica de su ejecución: al pie del cadalso, camino de la horca, rompió las cadenas que sujetaban sus manos al ver a su esposa Catalina de la Fuente, que iba a contemplar su ejecución, abrazada a un oficial francés de los Cien Mil Hijos de marras.

No puede negarse que ambas historias tienen un inequívoco tufo romántico. ¿Que pueden ser ciertas? No tiene mucho sentido pelearse por creerlas o descreerlas, pues poco aportan al bagaje del héroe. Sin ánimo de la menor polémica, parece más verosímil considerar que, tras enrolarse en el Ejército con 18 años durante las guerras del Rosellón, les tomara ganas a los franceses en el caso de la primera conseja. Y en el caso de la segunda, teniendo en cuenta su carácter indomable, su pugnacidad y su bravura, su honor no le permitiera ser sacrificado sin lucha. Y luchó, rompiendo las cadenas —o sin romperlas— al punto de intentar arrebatar la espada al oficial que le conducía a la muerte. Ello trajo como consecuencia que fuera cosido a bayonetazos e izado al cadalso mediante una soga, para ahorcarle prácticamente muerto.

No humilla quien quiere, sino quien puede, y a este valiente no le mataron colgándole vilmente del cuello, sino con filo de hierro. Con afán de crear una leyenda ignominiosa, el indigno alcalde de Roa, sicario del rey felón, propaló la especie de que se puso enteramente negro inmediatamente después de colgarle, para crear una imagen demoníaca que le denigrara según la mentalidad de la época e impresionara al impresionable pueblo llano. Menuda paliza debieron darle mientras le cosían a bayonetazos.

En fin, triste, tristísimo, final de uno de los héroes más grandiosos de la epopeya de la independencia.

Y es que, a más de guerrillero y extraordinario jefe, El Empecinado devino conspirador y, por ende, golpista. Eso sí, conspirador coherente, pues su postura se basó, según sus propias palabras, en los hechos: si juró la Constitución de Cádiz, la entrañable “Pepa”, no hay más que hablar: la juró.

---

a El Empecinado una grave derrota en El Rebollar de Navalpotro, que estuvo a punto de costarle la vida. A Saturnino Abuín —“El manco de Castilla”— le había sido amputado el brazo izquierdo tras una emboscada de la contraguerrilla francesa en El Casar de Talamanca.



Y si el Rey la juró —y la juró— debería respetar la Constitución. Así que, a implantar la “Pepa”. Todo ello lo corrobora Olózaga cuando relata la respuesta dada por nuestro héroe al emisario del Rey, que pretendía comprar, con oro y honores, su lealtad:

“Diga usted al rey que si no quería la Constitución, que no la hubiera jurado; que el Empecinado la juró y jamás cometerá la infamia de faltar a sus juramentos”.

Pero, ya se sabe, al conspirador mientras unos le excusan por sus “buenas” intenciones, otros le maldicen por la “perversidad” de sus ideas; y la contraria; y la recíproca; y la contraria de la recíproca. Uno de estos ires y venires fue el que le costó la vida a El Empecinado.

La irrupción del golpismo militar en la vida política española fue explosiva. Del casi nada previo a la Guerra de la Independencia, con la excepción de la locura de Lope de Aguirre y poco más (lo de los Comuneros o la sublevación de Cataluña, “sólo” fueron revueltas de índole civil), al exceso decimonónico. Cabría preguntarse por las razones de esta repentina aparición y uno no puede menos que recordar lo ocurrido el Dos de Mayo, y antes, con el abandono en manos galas de casi todas las responsabilidades políticas, incluido el orden público, por parte de la poderosa clase dirigente española, civil, eclesiástica o militar.

Estos últimos, hablando en general, no fueron “golpistas”; tanto es así que, por poner un ejemplo, el mayor coronel Azlor, gobernador militar de Alcalá, publicó todavía en 1811 un bando amenazante para quienes ayudaran a los guerrilleros. Pero sí lo fueron, formalmente hablando, los capitanes Daoíz y Velarde y el teniente Ruiz. Y ello porque desobedecieron órdenes expresas de sus mandos directos, organizando una marimorena de consideración. Pero sí obedecieron a los madrileños que les pedían, que les suplicaban, armas para defenderse. O sea, golpistas para sus jefes, héroes para su gente. A elegir.

Hasta poco después del 2 de Mayo, el comportamiento vergonzoso de una gran mayoría de dirigentes y la inacción de sus subordinados (no todo el mundo tiene madera de héroe), debió crear en estos últimos (no en los primeros: ya se sabe que el “poder” suele tener una peculiar y anestesiada sensibilidad) un sentimiento de aguda frustración, de profunda vergüenza ante tanto héroe y tanta heroína inmolados primero en una fiera lucha desigual y después masacrados en unos masivos fusilamientos. Ello haría adoptar a muchos en su fuero interno una terrible resolución: “nadie tiene que señalarme mi deber para con la Patria, yo soy el que lo establece; con estos hay que caminar lo justo”. En el fondo, la Guerra de la Independencia fue también una guerra civil que originó una primera

escisión interna entre los españoles deseosos de un “progreso” sin articular y los que pugnaban por recuperar los restos de una “moral” nacional enfangada. La fiera hostilidad desagradecida del “Deseado” respecto a los insumisos, fue la gota que colmó el vaso. Y si además se constata que El Empecinado llegó a ser mariscal de campo como muchos otros, incluido el supuesto traidor Abuín; o que un personaje de zarzuela, al irse de soldadito “a las campañas”, puede prometer y promete a su zagala que volverá para casarse, y que las arras serán ¡nada menos! que sus entorchados de brigadier<sup>2</sup>; y que cumple, sin que nadie lo encuentre inverosímil. En tal caso, y como consecuencia, no hay más que arrancarse cuando la Patria parezca peligrar para alcanzar todos los objetivos. ¡Mucho poder y poca cabeza!

## LAS DECISIONES

Lo que está claro es que El Empecinado poseía unas dotes de mando excepcionales (y bastante más cultura de la que se supone a un guerrillero pese a los errores de toda índole —sintácticos, ortográficos y semánticos— observables en sus escritos; errores que atribuiremos piadosamente a sus escribidores). La capacidad de mando requiere de sutilezas que no están al alcance de todos. A veces esas sutilezas son innatas, otras adquiridas.

→	A	B	C
A	0	10	7
B	1	0	4
C	8	2	0

Una de ellas, por ejemplo, y no la menor, es ser consciente de que una sucesión de decisiones aisladamente óptimas (mandar es, en esencia,

<sup>2</sup> El grado de brigadier no corresponde en puridad al generalato. Es más bien un coronel “distinguido” con un mando superior al de un Regimiento: una brigada. O, si se quiere, un general en ciernes.

decidir), no producen globalmente un conjunto óptimo de decisiones (lo que se denomina técnicamente una política óptima). A muchos les parece esto sorprendente: si cada vez hago lo mejor posible, en total resultará lo mejor posible, dicen. Nada más lejos de la realidad. Lo que demuestra la grandeza de saber ejercer el mando. Veámoslo con un sencillo ejemplo:

Un buhonero se desplaza para sus ventas en el entorno de tres ciudades A, B y C, realizando cada semana el traslado de su mercancía de una a otra. El trapicheo de su quincalla le produce los beneficios expresados en la tabla, según la ciudad en la que lo realice. Si inicialmente se halla en B e intenta hacer máxima su ganancia en 10 semanas, sea cual sea la ciudad en la que finalice, ¿cuál debe ser la política a seguir? La intuición nos ofrece un resultado: puesto que queremos calcular el máximo beneficio a obtener, este se ha de lograr ganando lo máximo posible tras cada transición. Si partimos de B, la primera semana pasaríamos a C ganando 4, la segunda pasaríamos a A ganando 8, la tercera volveríamos a B ganando 10. En total el ciclo de tres transiciones nos procurará 22 de ganancia. Por tanto, en 10 transiciones, teniendo en cuenta que la última debería ser entre B y C se obtendría el itinerario

$$B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C$$

Con un beneficio de

$$\underline{22 \times 3 + 4 = 70}$$

Para no resultar pesados, diremos que el aparentemente impecable razonamiento está errado y que hay tres soluciones, con los siguientes itinerarios:

$$B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow B$$

$$B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow B$$

$$B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow A \rightarrow B$$

Todas ellas con un beneficio total de ¡74!, como puede fácilmente comprobarse, y no 70, que era lo que considerábamos antes el óptimo con el enfoque ávidamente ingenuo (en realidad, habría que denominarlo linealmente simplista).

Y todo ello por olvidar el principio de optimalidad de Bellman que reza así: "Toda política óptima está compuesta por subpolíticas óptimas". Lo cual suena a perogrullada, aunque no lo sea: lo que nos proponemos de verdad no es hacer máximo el valor de cada transición, sino la suma total de los valores de las transiciones hasta un estado determinado.

## LA FORJA DE UN HÉROE

Pero volvamos a El Empecinado. Quizá la experiencia adquirida durante los dos años de la Guerra de Convención, en los que como ya se ha dicho combatió contra los franceses en la Campaña del Rosellón<sup>3</sup>, hizo que comenzara sus correrías antes incluso de mayo de 1808<sup>4</sup>, para enrolarse nuevamente en el Ejército español desde junio de 1808. Según relata Federico Hardman, las primeras correrías de El Empecinado se iniciarían sobre el mes de abril de 1808, cuando se decide, con el auxilio de algunos familiares y amigos, a detener convoyes e interceptar correos franceses, apresando de paso alguna cantidad de dinero (una banda, vamos).

Las generalizadas derrotas iniciales en campo abierto —salvo el magnífico florón de Bailén— como las padecidas en sus propias carnes en Cabezón de Pisuerga y en Medina de Rioseco, le hicieron concebir la idea de utilizar la guerrilla como modalidad de combate para obtener mejores resultados, comenzando así con éxito sus acciones bélicas en Aranda de Duero, Sepúlveda, Pedraza y toda la cuenca del río Duero.

En 1809 ya ostentaba el rango de capitán de caballería, extendiendo su campo de acción a la sierra de Gredos y a las provincias de Ávila y Salamanca, ampliándole con breves incursiones en Aragón (La Almunia de doña Godina, Maynar, Alagón, Daroca y Calatayud) y fijando finalmente sus acciones en las de Cuenca y Guadalajara, con alguna irrupción incluso en las cercanías de Madrid.

Siempre fue de Caballería, para orgullo de los que algo tenemos que ver con los componentes del Arma. Fundamentalmente, su guerrilla empleaba la modalidad de combate correspondiente a los dragones<sup>5</sup>: montados en el ataque, a pie a la defensiva. Y campeó por ambas Castillas trayendo en jaque al mariscal francés Hugo<sup>6</sup>, designado expresamente para

---

<sup>3</sup> Según Hardman, llegó a ser ordenanza y hombre de confianza del General Ricardos, por el que sentía veneración. Sin embargo, Cassinello demuestra inequívocamente que no fue así (ni siquiera coincidieron en la zona de operaciones) ¡Pero qué bonito queda para los ingleses!

<sup>4</sup> La suya fue, sin duda, la primera partida guerrillera que comenzó a actuar en la lucha española contra el francés. El primer acto de rebeldía del que se tiene noticia se produjo en octubre de 1807, en la villa salmantina de Peñaparda, cerca del río Ágreda, donde los campesinos del lugar mataron a varios de los soldados franceses que les habían robado reses.

<sup>5</sup> La denominación de dragones pasó posteriormente a ser la de cazadores, recuperando finalmente la denominación original. Hasta los años 60 hubo en Alcalá de Henares un regimiento, primero de cazadores, luego de dragones: el Dragones de Calatrava número 2.

<sup>6</sup> Padre del escritor de nombre Víctor. Este anduvo por aquí, como su padre, unos 5 años.

su derrota o su captura o su soborno, o lo que fuera con tal que dejara de actuar... Cosa que estuvo cerca de conseguir merced a la ayuda de la traición de Abuín y a que lo intentó con denuedo.

## MATEMÁTICAS Y DECISIONES

Y llegados a este punto del relato conviene referirse, aunque sea brevemente, a las decisiones y a su tratamiento matemático, ya que de ello se va a tratar cuando veamos lo ocurrido en la acción del puente del Zulema.

Antes de la Segunda Guerra Mundial, resultaba común que la formalización mediante modelos matemáticos de cuestiones relacionadas con las decisiones en el ámbito bélico versara de forma muy limitada sobre aspectos relativos al aprovisionamiento y sobre algún aspecto táctico, incluidos los esfuerzos tabuladores de los artilleros. Esta situación cambió radicalmente con la Segunda Guerra Mundial, en cuyo transcurso se desarrolló el primer rudimento de ordenador, lo que permitió plantear y resolver problemas complejos relativos a la toma de decisiones que dieron origen a una moderna rama de las matemáticas aplicadas: la Investigación Operativa.

Si se quiere establecer un marco de referencia para la Investigación Operativa (en adelante I.O.), es preciso señalar que su campo de acción es el de las técnicas matemáticas de apoyo a la decisión. Las decisiones pueden versar sobre un conjunto de situaciones con consecuencias ciertas y conocidas, aunque muy numerosas y, por tanto, de revisión exhaustiva casi imposible. O bien, esas decisiones han de adoptarse sobre un conjunto de situaciones afectadas en mayor o menor medida por fenómenos cuya mecánica de evolución es desconocida o aleatoria en parte, igualmente inmanejables analíticamente. En ambos casos, al menos en abstracto, las decisiones son unipersonales: las adopta el llamado "Decisor", que es bien un individuo, bien una entidad individualizada.

Sin embargo resta un tercer campo, el de las decisiones de varios individuos con intereses contrarios o coincidentes en mayor o menor medida, los cuales disponen de determinada capacidad de decisión relativa a la evolución de una situación o de un estado de cosas. Este tercer campo que participa de las dificultades inherentes a los otros dos, y por tanto suma de ellas —y alguna que otra más— es el que constituye la Teoría de Juegos.

El intento de resolver los dos primeros grupos de cuestiones durante la Segunda Guerra Mundial hizo necesaria la creación en los Estados Unidos de la Rand Corporation y otras fundaciones similares, que desarrollaron

soluciones para los problemas del primer grupo —lo “combinatorio”—, como son las técnicas de la llamada optimización o programación matemática (lineal o no), y para los del segundo —lo “aleatorio”—, como son las técnicas de simulación mediante la generación de números aleatorios (en realidad pseudoaleatorios).

Pero, tras el final de los combates y el comienzo de la Guerra Fría, las terribles consecuencias que podría acarrear el estallido de un conflicto nuclear hizo renacer el afán, hasta entonces relativamente tímido, de proponer y estudiar desde la perspectiva matemática problemas de índole táctica y estratégica relativos al enfrentamiento, haciendo notables aportaciones Von Neumann, Nash<sup>7</sup>, Axelrod y otros. Un seguimiento detallado de las peripecias, incidentes, reacciones de cada parte, decisiones unilaterales, declaraciones de intención, etc., desde el principio de la Guerra Fría hasta el derrumbe de la Unión Soviética, pone de manifiesto que en no pocas ocasiones la cuestión puntual de que se tratara, había sido previamente estudiada mediante el correspondiente modelo matemático *ad hoc*. Y ello teniendo en cuenta que la aparente simplicidad de los escenarios propuestos, esconde en realidad una complejidad extrema y un enorme y trascendente conjunto de implicaciones, cuyo análisis se escapa de las posibilidades humanas.

Desde el punto de vista que denominaríamos “clásico”, la Teoría de Juegos puede abordarse desde dos perspectivas: la cooperación y el enfrentamiento. Los individuos involucrados —los “jugadores”— tienen intereses que pueden ser concordantes en ciertos aspectos y opuestos en otros, lo que permite establecer diferentes clases de juegos, según el papel de dichos factores, que además pueden cambiar con el tiempo.

Así, de los juegos de cooperación en estado puro (de los que son ejemplo inmediato las decisiones resultantes de las votaciones), donde los jugadores tienen intereses concordantes y es preciso abordar el problema irresoluble de la agregación de las preferencias individuales (efecto Condorcet, Teorema de Arrow, de Black, de Sen, de Inada, etc.), podemos llegar a los juegos de lucha en estado puro, en los que no se contempla ninguna posibilidad de cooperación entre los jugadores, lo que implica que dos jugadores, y solo dos, participen en el juego con intereses estrictamente opuestos (el beneficio de uno es idéntico cuantitativamente al perjuicio del otro). Y ello, pasando por los juegos de lucha y cooperación, mucho más realistas y mucho más complejos, en los que se considera la aparición

---

<sup>7</sup> El personaje central de la película “Una mente maravillosa”.

simultánea de intereses concordantes y discordantes, y donde lo ganado por uno no ha de coincidir a la fuerza con lo perdido por otro u otros. La transición entre los dos extremos descritos tiene una triple faceta: por un lado, varía el grado de enfrentamiento; por otro, varía el número de jugadores que pasa de ser un número indeterminado, a ser forzosamente de dos; finalmente, la “cuantía” total puesta en juego puede suponer pérdidas, ganancias, repartos y un largo etcétera de posibilidades de acción. Obsérvese que el término cuantía es en realidad un eufemismo, por cuanto no hay razón para pensar que suponga forzosamente un valor dinerario.

Para abordar un problema de esta naturaleza, es preciso elaborar primero un modelo representativo de la situación real que permita guiar a los jugadores en su manera de ejecutar efectivamente el juego, determinar su solución, si procede, o ayudarles a alcanzar una solución de compromiso mediante negociación o arbitraje y explicar la evolución de una situación concreta. Así, un modelo representativo que se preste al menos a una reflexión metódica y, si es posible, a un estudio matemático, permitirá sopesar las consecuencias, ciertas o aleatorias, de las tomas de decisión de todos los jugadores. Y ello porque estas consecuencias no dependen únicamente de las decisiones de una sola persona, lo que explica la especificidad y dificultad de los problemas de juego.

Una implicación más, y no baladí, surge de todo lo anterior: en cada estadio del juego es preciso conocer todas y cada una de las consecuencias que acarrearán todas y cada una de las decisiones posibles a adoptar por todos y cada uno de los jugadores, con lo que la cantidad de información puede variar. Además, estamos abocados al establecimiento de algún tipo de utilidad, lineal o no, para cada jugador en cada una de esas circunstancias, lo que constituye por sí sola una ardua tarea de resultados no siempre satisfactorios.

Avanzando un paso más, es importante considerar que cada uno de los jugadores puede desear, no sólo elegir deliberadamente una de las posibilidades de las que dispone, sino más bien proceder a realizar un sorteo entre ellas, según una distribución de probabilidad definida sobre su conjunto, sea para no dar información a los otros jugadores sobre sus intenciones, sea para que sus jugadas no dependan de las decisiones de estos, ante la eventualidad de tener que repetir el juego en el futuro más o menos inmediato. Ello equivale a sustituir el conjunto de estrategias puras por el conjunto más rico de sus estrategias mixtas.

Una vez llegados a este punto, podría cundir el desaliento. ¡Demasiada información! Un problema aparentemente sencillo puede convertirse en un auténtico “monstruo” matemático. Y así es en realidad.

Pero en esto no cabe el desaliento. Como estamos centrados en un guerrero singular, trataremos aquí del problema más sencillo posible. Es decir, de los modelos matemáticos que abordan el estudio de situaciones de enfrentamiento entre dos, y solo dos, adversarios con intereses contrapuestos en mayor o menor grado.

Una forma habitual de representar estos juegos es mediante una matriz de doble entrada, cada una de ellas asignada a un jugador y donde se explicitan sus diferentes posibilidades de actuar, expresando en cada una de las casillas cruce de ambas posibilidades los resultados que se producen como consecuencia de la decisión conjunta adoptada. Resumiendo, en la casilla correspondiente al cruce de las respectivas alternativas, se expresan las consecuencias que para cada jugador trae el hecho de que concurran dichas alternativas.

Para fijar ideas, describamos un juego simple con dos jugadores, A y B:

Tras una señal convenida, los jugadores muestran simultáneamente su elección, sea la cara, sea la cruz de una moneda. Si ambas son cara, A le paga a B nueve monedas; si ambas son cruz, A le paga a B una moneda; si el resultado es la pareja cara-cruz en cualquiera de sus dos formas, entonces B le paga a A cinco monedas.

Siguiendo las pautas antes descritas, cabría representar el juego en forma de matriz de doble entrada como la de la figura, donde se representa el hecho de mostrar cara mediante el símbolo "☺", y el hecho de mostrar cruz mediante el símbolo "☹". En cada casilla se expresarán las ganancias respectivas de A y B, entre paréntesis. A la vista de esta información, se acumulan las preguntas: ¿hay algún jugador que pueda ser un ganador neto pese a la apariencia equilibrada del juego?, ¿cabe alguna estrategia que asegure un beneficio?, ¿qué hacer para no perder?...

	B(☺)	B(☹)
A(☺)	(-9, 9)	(5, -5)
A(☹)	(5, -5)	(-1, 1)

Ante todo, tengamos en cuenta la aparente simplicidad del juego. Cada jugador dispone de sólo dos alternativas de acción. Además, es un enfrentamiento puro denominado de suma cero, pues las ganancias y las pérdidas de uno de los jugadores implican las pérdidas y ganancias del otro.

Obsérvese que una pequeña modificación del juego (que cada uno deposite 10 unidades en un fondo y que el ganador recupere su parte y la pérdida del otro y el perdedor el resto; ello haría que, por ejemplo, el ganador retirara un total de quince y el perdedor de cinco), transformaría el juego en uno de suma constante totalmente equivalente, cuya solución puede determinarse apoyándonos en Von Neumann<sup>8</sup>.

Como cabe esperar que los jugadores actúen de forma racional y prudente, veamos qué sucede con uno de ellos, pongamos el A. Cuando este elige una de sus posibilidades de acción (estrategias), hay un conjunto de resultados posibles que vienen fijados por las diversas acciones del otro jugador. Lo prudente, desconfiando del adversario, es estudiar para cada posibilidad lo peor. Entonces, la obtención de utilidad para A es como poco igual al mínimo de esos valores (-9 si opta por “☺” y -1 si lo hace por “☹”). Es claro que A elegirá entonces como mejor posible acción el máximo de los diversos mínimos obtenidos (el mal menor), considerando sus diversas opciones (esto es, optaría por “☹” y de valor -1, casilla sureste). Este valor, y la opción conjunta que lo determina, es lo que se denomina técnicamente como el maximin.

Cuando el maximin de los jugadores es el mismo (casilla coincidente), se dice que el juego está en equilibrio, puesto que adoptarán de forma fija la opción que les procura un resultado deseable con una postura prudente. En el caso de nuestro ejemplo, el maximin de B es -5 (sin casilla específica), siendo en consecuencia diferente para los dos jugadores, por lo que habría que acudir a las estrategias mixtas, esto es, a definir una distribución de probabilidades sobre las diversas estrategias. Este proceso deductivo y la determinación de tal distribución para los juegos de suma constante, se deben al genio de Von Neumann que, junto a Morgenstern, es considerado el padre de la Teoría de Juegos. La solución de juegos de este tipo se aborda utilizando la Programación Lineal.

Puede demostrarse que, si A muestra cara tres veces de cada diez, tiene una ganancia esperada a la larga de 0,80 de moneda. Exigua si se quiere (y no con total seguridad), pero ganancia al fin.

Resulta evidente que juegos como el planteado están lejos de resolver problemas reales y acuciantes. Estos tienen un insuperable grado de dificultad, al menos de momento. Sin embargo, cabe tipificar determinadas

---

<sup>8</sup> Su nombre original fue János Lajos von Neumann y es de origen húngaro. Emigrado a Estados Unidos, hizo numerosas y fundamentales aportaciones, desde la Mecánica Cuántica hasta las Ciencias de la Computación. Su altísimo nivel de inteligencia era proverbial.

situaciones notables por medio de juegos sencillos como el expuesto, que permiten efectuar reflexiones interesantes.

Para simplificar aún más, se adoptará en lo que sigue como expresión de los pagos de los jugadores su orden de preferencia en relación con los cuatro resultados posibles, pues al fin y a la postre, será el que determine la elección. Con 4 se simboliza la opción preferente, con 3 la siguiente, con 2 la opción posterior y finalmente con 1, la opción menos deseable.

De todos los juegos con dos actores, cada uno de ellos con dos posibilidades de acción y con matriz de pagos con preferencias ordinales (existen 576), habrá algunos cooperativos y otros no, algunos de suma constante; unos serán de solución obvia y otros requerirán un análisis específico.

	B(☺)	B(☹)
A(☺)	( 3 , 3 )	( 2 , 4 )
A(☹)	( 4 , 2 )	( 1 , 1 )

Dicho esto, no podemos olvidar lo simple del problema en sí, que solo representa una situación particular. Pero, ¿qué pasa si esa situación resulta paradigmática y podemos considerar que se repite un número grande de veces? ¿Podríamos probar, véase confrontar, diversas actitudes genéricas ante el problema? Estas “superestrategias”, o lo que es igual, estas políticas de comportamiento, pueden ser simuladas reiterando el juego, evaluando en el plano global las consecuencias, si se quiere el desempeño de unas frente a las de las otras.

Con frecuencia se caracteriza cada una de esas situaciones de una forma peculiar, descriptiva de la situación: el dilema de los presos, el halcón y la paloma (o “el gallina”), la guerra de los sexos, etc.

Veamos, como curiosidad, uno de los “clásicos” —el juego de “el halcón y la paloma”, también conocido como juego del “gallina”—, que puede caracterizarse mediante la situación siguiente largamente utilizada en la cinematografía:

Dos pandillas de jovencitos disputan sobre cuál de los dos cabecillas es el más “valiente”. Para dirimir la querrela, estos convienen en dirigir el coche de cada uno de ellos simultáneamente contra el del otro a toda velocidad. El primero que se desvíe a un lado ante el inminente choque, es un “gallina” y el otro gana.

La tabla del juego es la que se adjunta. En ella, el símbolo “☺” representa la actitud de cooperación con el adversario, desviándose de la trayectoria, y el símbolo “☹” representa la no cooperación, manteniéndose firme. Resulta claro que la peor opción para los dos contendientes es aquella en la que ambos no cooperan, pues acarrea la pérdida segura del coche... y la rotura de algún hueso. Una opción conjunta bastante buena es la que supone una colaboración simultánea, puesto que asegura los coches y los huesos, por mucho que se resienta algo el prestigio. Finalmente, la situación en la que uno colabora y el otro no, acarrea la “gloria” para este y la humillante derrota para el primero... Pero, eso sí, con coche y con los huesos intactos.

Por su interés, expondremos también, a modo de ejemplo, la situación conocida como el Dilema de los Presos, sobre la que se han vertido ríos de tinta. Habitualmente se presenta por medio de la siguiente historieta, y de ahí el nombre:

Dos delincuentes son detenidos como sospechosos del saqueo de un banco, pero no se dispone de pruebas concluyentes sobre su participación, aunque se tiene la “certeza moral” de que esta se ha producido. Para aclarar el robo se les propone por separado un trato: si uno denuncia al otro, el que lo haga saldrá libre y el otro cargará con todas las culpas, a menos que este denuncie a su vez al primero, en cuyo caso el peso de la ley recaerá sobre ambos; si no hay denuncias y ambos permanecen fieles al compinche, se les acusará de un delito menor por el que se les condenará a una leve pena ante la falta de pruebas.

Obsérvese la perfidia de la situación. Esta representa de forma bastante fidedigna la situación de dos potencias enfrentadas entre sí, con la perspectiva de emprender una carrera de armamentos. En la matriz del juego, los valores ordinales tienen el significado ya conocido; el símbolo “☺” representa la actitud de cooperación con el contrario y el símbolo “☹”, la posición de denuncia o no cooperación con él.

	B(☺)	B(☹)
A(☺)	( 3 , 3 )	( 1 , 4 )
A(☹)	( 4 , 1 )	( 2 , 2 )

Lo curioso de la situación es que existe lo que se denomina un punto de equilibrio de Nash, que es aquel en el que ninguno de los jugadores siente necesidad de cambiar de táctica, pues es la mejor opción de que dispone. En efecto, para A lo mejor es no cooperar, cualquiera que sea la actitud de B, pues 4 es mejor que 3 y 2 es mejor que 1, vista la matriz por filas (solo hay que considerar los primeros números de los pares entre paréntesis). Por su parte, para B lo mejor es no cooperar, cualquiera que sea la actitud de A, por igual causa y vista la matriz por columnas (solo hay que considerar los segundos números de los pares entre paréntesis). En definitiva, se cae en un resultado fijo, el segundo peor para ambos, que no resulta en modo alguno satisfactorio, a pesar de la perfecta racionalidad utilizada.

## EN EL ZULEMA

Tras esta larga introducción "lúdica", intentaremos explicar desde la perspectiva de la teoría de juegos qué ocurrió en el Zulema. Se comenzará el relato con una mínima antelación de los hechos: el 2 de abril de 1813.

En tal fecha, el general Soult (hermano del mariscal del mismo nombre) se persona en Alcalá al frente de una columna fuertemente armada para exigir al Concejo una contribución de unos 750.000 reales en dinero, especies y ganado. Y allá continuaron los franceses, haciendo de las suyas hasta el 10 de abril, fecha en que por primera vez se retiraron de Alcalá hacia San Fernando, merced al hostigamiento continuo de su guarnición por El Empecinado, quien se instaló a sus anchas en Alcalá tras la partida del francés.

Pero, como señala sinceramente el señor Palomar, nuestro Patriota Complutense, había traidores en la ciudad que debieron informar cumplidamente a Soult de la situación. Casi siempre se suele obviar en las crónicas la gran trascendencia que los servicios de información tienen en los conflictos. Y ello es comprensible, porque no se tiene habitualmente una idea precisa de su actuación y, en todo caso, se estudian con mucha posterioridad (y a veces con hartas dosis de imaginación). En este caso pasa igual, pero su acción se adivina muy bien a poca atención que uno ponga en los hechos.

A todo esto, el mariscal Hugo preparaba intensamente la retirada de Madrid. Y se dice intensamente de forma eufemística puesto que, sintiendo

próxima la posibilidad de retirada de España<sup>9</sup>, los franceses, tan amantes del arte y de la técnica, se dedicaron pura y simplemente a la rapiña, como bien pudo comprobarse el 21 de junio en las campas de Vitoria donde, tras la dura derrota francesa en la que participó activamente una barcelonesa de pro —Doña Agustina Raimunda María Saragossa Doménech; sí, la de Aragón, la de Aurora Bautista, a la sazón subteniente vivo de Infantería, con el sueldo y haberes de alférez— se recuperó gran parte de lo sustraído. Pero no pudieron apoderarse de uno de nuestros secretos mejor guardados: el del metal de nuestras inmejorables armas de fuego de la época, cuya materia prima era el acero mejor templado por mejor batido en frío: ¡las herraduras viejas de nuestros jumentos!

A partir de aquí comienza un auténtico duelo a florete entre Soult y El Empecinado.

En efecto, debidamente informado por los traidores<sup>10</sup>, Soult se presenta de improviso en Alcalá el día 20 de abril con 8 000 hombres y algunas piezas de artillería. Ante la amenaza artillera, El Empecinado se retira precipitadamente por el Zulema en dirección a Los Santos de la Humosa, sufriendo algunas bajas. Esa zona es especialmente apreciada por nuestro guerrillero, dada su proximidad a Alcalá y a Guadalajara (donde está el general Ormancei con su tropa), para pasar al ataque cuando convenga y, en caso de retirada, con toda la Alcarria conqunense a su disposición.

Pero si hay una regla de oro en los enfrentamientos, es que en ellos no existen las casualidades. Creer en una guerra que algo se produce por casualidad, es premisa indiscutible de una derrota prácticamente segura.

La presencia de Soult en Alcalá seguramente hizo ver a El Empecinado dos cosas. Una, casi obvia, como es la existencia de traidores; no hablemos de afrancesados, que son cosa diferente. Otra, la inequívoca idea de que Soult tenía entre ceja y ceja su neutralización a toda costa. Eso de retirarse y presentarse de improviso responde a un plan bien trazado, que no le ha salido bien a Soult solo por la habilidad de los empecinados en la retirada y por la información recibida de los afectos a su causa.

---

<sup>9</sup> La retirada definitiva de Madrid se produjo cinco días después de la acción del Zulema, el 27 de mayo.

<sup>10</sup> No sólo los hubo en Alcalá, que en la propia cuna de El Empecinado también le traicionaron. Solventó la cuestión a su manera: en uno de sus regresos a Castrillo organizó una comida en el atrio de la iglesia, invitando a muchos de los traidores que asistieron a regañadientes, repartiendo al final cigarrillos entre todos, ante la estupefacción (y los temblores de pánico) de estos. Todo ello según Hardman.

Lo cierto es que, quizá para provocar a El Empecinado, Soult emprende un auténtico saqueo que se centra fundamentalmente en el convento de las Bernardas, donde llevan a cabo multitud de profanaciones, pero que se extiende a toda la ciudad en la práctica, cometiendo numerosas violaciones.

Pero el 1º de mayo, tras haberse reunido la tropa de Ormancei, hasta entonces apostada en Guadalajara, con la de Soult, y tras exigir nuevas contribuciones al Concejo, parte la caterva francesa hacia otros lugares a los que saquear como Torrelaguna y El Casar de Talamanca.

De forma casi inmediata, El Empecinado se reinstala desafiante en Alcalá. Y se ha dado cuenta de que la salida por el puente de Zulema es una auténtica bicoca táctica. Al lado de allá del puente está el pozo de las nieves<sup>11</sup>, rodeado de barrancos inaccesibles. En pocas palabras, si se domina el camino de salida, el paraje es bueno para huir con tres vías de escape, a saber: hacia Los Santos de la Humosa por Anchuelo y Santorcaz; hacia Pozuelo del Rey por Los Hueros y Torres de la Alameda; hacia Mejorada del Campo por Loeches (ver flechas en la figura 3); y también es malo para atacar con sus altos terraplenes y con enormes desniveles de tierra seca que se desmenuza con solo mirarla, (no hay más que haber transitado un poco por la zona para comprobarlo). En definitiva, un medio ideal para fijar en el terreno al que se atreva a pretender avanzar por allá.

Así que, no solo se instala en Alcalá, sino que dispone que la caballería de su subordinado Mondedeu se aloje en Ajalvir, con instrucciones de esperar y ver.

De verdad, ¿que pretende el francés? Sí, darle un golpe mortal a El Empecinado; pero, sobre todo, cerrar toda posibilidad de que pase al ataque en caso de que la retirada francesa se produzca por el camino de Aragón, rumbo a una Cataluña desguarnecida tras años de lucha y de derrotas de las tropas españolas. La otra alternativa francesa es la vía del Norte, hacia Burgos y San Sebastián.

Para El Empecinado el asunto está muy claro. Adivinando sus verdaderas intenciones, si el francés viene a buscarle huye hacia El Zulema, pero no sigue la ruta anterior hacia Los Santos de la Humosa, sino que se apresta a defender la salida del puente, valiéndose de la ventaja que proporciona el terreno. Con el cerro del Viso a su izquierda y las quebradas

---

<sup>11</sup> Construido en el siglo XVII por Pedro Xarquías formó parte de la red nacional de pozos. Se mantuvo sin uso hasta mediados del siglo XX. Es de temer que sea parte del patrimonio alcalaíno perdido.

a su espalda y a su derecha, con el Henares en medio, “aquí te espero comiendo un huevo”.

Y todo funciona como un reloj. Los traidores hacen su función y avisan a Soult de la presencia de El Empecinado en Alcalá. Sin embargo, no se le informa de la presencia de Mondedeu en Ajalvir (aquí, una pequeña villa en la época, es más fácil controlar a los posibles traidores). El día 21 de mayo, a las 2 de la tarde (Soult no se chupaba el dedo), casi en plena siesta de un pueblo en gran parte dedicado a la agricultura, se presentan los “futres”<sup>12</sup> en Alcalá, ante la sorpresa de muchos... menos de los empecinados, que también tienen informadores y buenos. A toda prisa se dirigen a su tabla de salvación, arrastrando a mano sus dos pequeñas piezas de artillería y con alguno descalzo hasta que su amantísima madre le alcanza a la carrera en la puerta del Vado llevándole el calzado. ¿Qué cual es su tabla de salvación? Huelga decirlo: atravesar el puente del Zulema e instalarse en el paraje ya descrito, con los cañoncitos bien montados en el pozo de las nieves.

Dejemos de momento a los empecinados instalándose en las alturas de la margen izquierda y a los franceses haciendo lo propio en la llanura de la margen derecha, llevando a cabo los preparativos correspondientes.

¿Cuál es la situación del enfrentamiento en esos momentos? Por diferentes motivos, lo que ambos desean prioritariamente es atacar al contrario sin que este se retire. Si a causa del ataque el contrario se retira, la situación es al menos aceptable para el que realiza el ataque, aunque la peor para el que se retira: para Soult, porque se esfuma la posibilidad de fijar en la margen izquierda del río a El Empecinado (tanto es así, que al establecerse el combate, los franceses comenzaron a demoler uno de los ojos del puente, lo que solo lograron parcialmente, pues la demolición fue detenida por varios ataques a la bayoneta de los empecinados); para El Empecinado, porque se esfuma la posibilidad de sorprender a Soult por la espalda con la caballería de Mondedeu, su objetivo real, dada la igualdad de fuerzas de que da cumplida cuenta El Patriota Complutense<sup>13</sup>. Finalmente, una retirada

<sup>12</sup> Término adoptado en la comarca de Alcalá y Guadalajara para denominar despectivamente a los franceses. El autor también lo ha escuchado de labios alicantinos sin referirse explícitamente a los franceses. Es una expresión vulgar en francés que puede resultar grosera, según el contexto.

<sup>13</sup> En concreto, mil quinientos infantes y quinientos caballos por parte empecinada y mil doscientos infantes y doscientos caballos, más dos cañones de a ocho como artillería, por los franceses.

simultánea ha de ser forzosamente decepcionante para ambos: ¡tanto para tan poco!

	S(☺)	S(☹)
E(☺)	(4, 4)	(3, 1)
E(☹)	(1, 3)	(2, 2)

Así pues, la tabla del juego sería en este caso la expresada al margen, en la que E designa a El Empecinado y S a Soult y donde el símbolo “☺” representa la actitud de mantener el ataque, y el símbolo “☹” representa la decisión de retirarse.

En estas circunstancias, para El Empecinado (E) el maximin vale 3 (utilizando “☺”), mientras que para Soult (S) el maximin vale asimismo 3 (utilizando “☺”) y el juego, aunque está en desequilibrio (la elección de E corresponde a la casilla superior derecha, mientras que la elección de S corresponde a la opción inferior izquierda), el resultado final que es la casilla superior izquierda (la pelea) resulta ser sorprendentemente al que se ven abocados ambos contendientes, con lo que cabría esperar que, satisfaciendo sus propios deseos, ambos se hubieran zurrado de lo lindo hasta que alguno de ellos cayera por consunción, como dos boxeadores sonados intercambiando golpes en el centro del cuadrilátero. ¡Pero Mondedeu está en Ajalvir!

Dado que el juego no está equilibrado, si este se repitiera muchas veces, ambos jugadores podrían variar sus elecciones, eligiendo la alternativa con una determinada frecuencia como una elemental regla de precaución. Ello tiene como consecuencia que, a cada par de frecuencias de los jugadores, le corresponda una esperanza de utilidad que variará entre el máximo valor de cuatro y el mínimo de uno, en la inteligencia de que en realidad no son valores numéricos, sino órdenes de preferencia (o, si se prefiere, niveles de satisfacción con la situación). Se ha denominado F. F. la frecuencia con la que los franceses elegirían la opción de combatir y F. E. la frecuencia elegida por El Empecinado para la misma acción. Es evidente que la frecuencia con la que se elegiría la otra alternativa sería su valor complementario, es decir,  $1 - F. F.$  y  $1 - F. E.$  respectivamente.

El aspecto de los gráficos de utilidades para El Empecinado y Soult es el reproducido en la figura 5. Como es fácil constatar, la situación es similar para ambos, aunque no idéntica.

Pudiera parecer incomprensible para algunos el que a Soult no se le ocurriera ocupar con parte de su fuerza los accesos al puente, teniendo en cuenta que, camino de Alcalá desde Madrid, su paso era muy próximo, no mucho más de 1 000 metros. Pero Soult, como demostró posteriormente, no tenía nada de tonto y, consciente de que se informaría a los empecinados, estos podrían huir esta vez por Daganzo y Ajalvir en dirección a la parte norte del valle del Jarama, dejándole con dos palmos de narices y con su fuerza dividida (ver el mapa de la figura 3).

Pero alguien tenía un as en la manga y este es precisamente nuestro héroe. Resulta conmovedor comprobar la ingenuidad de algún autor cuando describe la actuación de Mondedeu. Comenzado el combate al alba del día 22, su duración, según el Patriota Complutense, no fue de mucho más de hora y media. Y los ingenuos dicen que Mondedeu salió con su fuerza de caballería al oír el estruendo de los cañones. Cierto, no se dirá aquí lo contrario, pero su caballería ya estaba preparada para la salida. Eso no se hace en cinco minutos; a un caballo no se le apresta ni se le pone en marcha girando una llave y menos de madrugada. Alertado desde el mediodía anterior en que llegaron los “futres”, tuvo toda la tarde y parte de la noche para preparar a conciencia el posible combate que se avecinaba... y al que no llegó. El ruido del combate solo fue la señal de salida. Si la distancia del camino de Soult hasta el puente en su camino hacia Alcalá no es mucho mayor de 1 000 metros, la de Ajalvir al puente, campo a través, no es mucho mayor de 10 ó 12 kilómetros y sin el obstáculo de la Base Aérea ni el de la vía férrea (Véase la figura 6).

En estas estamos, cuando apercebido Soult de la proximidad de las fuerzas de Mondedeu, la situación se le torna desesperada. Se halla parapetado en una llanura, con protecciones de fortuna, frente a una fuerza aguerrida y experta, bien protegida y apegada a un terreno casi inaccesible al ataque frontal. Por su espalda se aproxima una fuerza enemiga de caballería que, en un terreno llano como el que él ocupa y en su situación, puede hacerle estragos. Blanca y en botella. Pies, para que os quiero. Resulta ilustrativo observar las figuras 4 y 7 para darse cuenta de la situación.

De repente, el juego cambia de valores. Si para El Empecinado estos se mantienen, para Soult las cosas no son lo mismo y sus prioridades dejan de ser atacar y fijar a El Empecinado, para convertirse en salvar a su gente y a sí mismo, dada su más que desfavorable situación. Ahora el juego pasa a tener un aspecto como el que se adjunta.

	S(☺)	Ś(☹)
E(☺)	( 4 , 1 )	( 3 , 2 )
E(☹)	( 1 , 3 )	( 2 , 4 )

En este juego, la tabla de utilidades no ha variado en absoluto para El Empecinado, pero ha dado un significativo giro radical para Soult. Ahora, con su desairada situación, todo lo que suponga que El Empecinado no ataque (obsérvese que se trata de las fuerzas al mando directo de El Empecinado y no de las de Mondedeu) es bueno para él, siendo muy malo que le ataque.

Y ahora el maximin de El Empecinado sigue estando en la casilla noreste y el maximin de Soult ¡es la misma casilla! Ello acarrea que el juego esté en equilibrio, lo que permite plasmar claramente el vivo deseo de Soult: huir. Y todo, porque le han tomado las espaldas, lo que no es poco. Ahora la tesitura es clara: “de atacar, nada; turuta, toca retirada que nos vamos”.

Al existir equilibrio sí se puede constatar que, ante la tesitura de que El Empecinado continúe el enfrentamiento —y lo hará, pues viene Mondedeu apretando—, a Soult no le queda otro remedio que retirarse. Obsérvese en la figura 7 la ratonera en la que se había metido Soult. Ni frecuencias, ni juegos, ni nada: a casa.

Y así fue. Bordeando el río, al abrigo de la arboleda ribereña que le protegía del ataque de la caballería, llegó al puente de viveros, donde había una pequeña guarnición francesa, alcanzando las inmediaciones de Torrejón de Ardoz con camino franco hacia San Fernando y Madrid. Obsérvese que ni se atrevió a salir al camino real, que quedaba, como ya se ha dicho, como a un kilómetro de su posición.

Lo que en labios franceses se describiría como un “brillante repliegue” (y con razón), en los de los españoles se definiría como una huida en desbandada. En palabras del inigualable Cervantes, podría expresarse la situación mediante el estrambote que hace referencia al valentón del famoso soneto al túmulo de Felipe II, perfectamente definido con un calificativo, cuatro acciones y su consecuencia:

“...Y luego, incontinente,  
caló el chapeo, requirió la espada,  
miró al soslayo, fuese, y no hubo nada.”

¿Batalla? Ciertamente, no la hubo en toda la extensión del término. Pero una batalla no es más trascendente por tener más muertos. A veces, el daño moral infligido por una retirada forzada sin conseguir los objetivos prioritarios buscados, tiene un carácter más definitivo que una victoria pírrica. En este caso, las bajas fueron bien pocas (aunque muchas para las respectivas familias): según el Patriota Complutense (cuyos datos le inspiran a quien esto escribe una enorme fiabilidad), tres muertos y tres prisioneros

por bando; los heridos sólo se contaron por unas pocas decenas. Pese a no ser una batalla en toda la extensión de la palabra, es sin embargo una brillante lección de Arte Militar con intervención de infantería, caballería, servicios de información, ingenieros en la demolición parcial del puente y hasta artillería, aunque solo fuera como “despertador” y no como *ultima ratio Regis*. Que no se ofenda por la inocente broma ningún artillero de los que lean esto: no negarán al autor el chiste fácil que tan a mano brinda la historia. ¡Ah! Y no se puede olvidar que también intervino la Intendencia en forma de amantísima madre, llevándole a su hijo y futuro coronel, el guerrillero alcalaíno Ochoa, las olvidadas botas con las prisas por ir al Zulema.

La acción tuvo como consecuencia inmediata que se renunciara al “camino catalán” para la retirada francesa, más largo y peligroso por la presencia de El Empecinado que el “camino castellano”, más corto y aparentemente expedito. Y ello llevó a los ejércitos gabachos al *cul de sac* vasco donde recibieron un durísimo castigo. Bueno, uno no, dos.

## EPÍLOGO

La inminente evacuación de Madrid (que se produjo el 27 de mayo), oteando en el horizonte allá lejos la dulce Francia, animó sin duda a los gabachos en su retirada. No sabían lo que les esperaba, sobre todo en Vitoria, el 21 de junio, y después en San Marcial el 31 de agosto. No volvieron más ni a Madrid, ni a Alcalá. En noviembre comenzaron las negociaciones relativas al Tratado de Valençay, que fue firmado en diciembre y ratificado en París en enero de 1814. Por él, Napoleón aceptaba el cese de las hostilidades y revertía la corona española a Fernando VII, sin pérdida de territorios por parte de ninguno de los dos países.

Sin embargo, el final de la guerra (inconvenientes de no disponer del telégrafo) puede fijarse convencionalmente en la acción de Toulouse el 12 de abril de 1814, último enfrentamiento entre tropas francesas y españolas ya en territorio francés. La bellísima ciudad francesa fue ocupada brevemente por las tropas aliadas, siendo posteriormente evacuada. Resulta notable señalar que las tropas aliadas fueron desde España en persecución de las mandadas por el mariscal Soult (hermano del rival de El Empecinado) con no muy buenas intenciones, produciéndose varios enfrentamientos previos como el de Orthez. Se ve que les teníamos muchas ganas, porque la penetración en territorio francés resulta considerable.

Y punto, con monumento merecidísimo a El Empecinado en Alcalá: una pirámide a la entrada del Puente de Zulema, cuyo diseño era de inequívoca inspiración masónica... que fue concienzudamente demolida tras el trienio constitucional por orden del Rey. Y petición insistente de concesión de la recientemente<sup>14</sup> creada condecoración de la Cruz de San Fernando, que le fue concedida en fecha de 30 de junio de 1816... y que no evitó su tristísimo final.

## BIBLIOGRAFÍA

- Anónimo (2006): *Diario de un Patriota Complutense en la Guerra de la Independencia. Con prólogo y notas de J. C. G.*, Valladolid, Editorial Maxtor.
- Azaña, Esteban (2005): *Historia de la Ciudad de Alcalá de Henares*, Edición Facsimilar, Alcalá de Henares, Universidad de Alcalá.
- Cassinello Pérez, Andrés (1995): *Juan Martín "El Empecinado", o el amor a la libertad*, Madrid, Editorial San Martín.
- Diego Pareja, Luis Miguel de (2006): *La Guerra de la Independencia en el valle del Henares*, Chiloeches, Editorial Asoc. Cultural Amigos de Chiloeches.
- Luce, R. D. , Raiffa, H. (1957): *Games and Decisión*, Wiley.
- Hardman, Federico (1958): *El "Empecinado" visto por un inglés, traducción y prólogo de Gregorio Marañón*, Madrid, Editorial Espasa Calpe.
- Voltes, Pedro (2000): *Historia inaudita de España*, Barcelona, Plaza y Janés.

---

<sup>14</sup> Creada la Orden de San Fernando el 31 de agosto de 1811 por las Cortes, para elevar la moral de combate, el reglamento vigente por el que se concedió la Cruz de San Fernando a El Empecinado es el de julio de 1815, que preveía cinco clases de condecoraciones. De ellas, la Cruz de tercera clase que se le concedió era sencilla (esto es, no laureada) y se otorgaba por servicios distinguidos a generales y brigadieres; no por valor heroico, sino a propuesta del superior y sin juicio contradictorio, debiéndose verificar fehacientemente, eso sí, que la acción distinguida era del tipo de las descritas en el Reglamento. Se concedía por Real Gracia... y hasta al también mariscal de campo Abuín se le concedió.

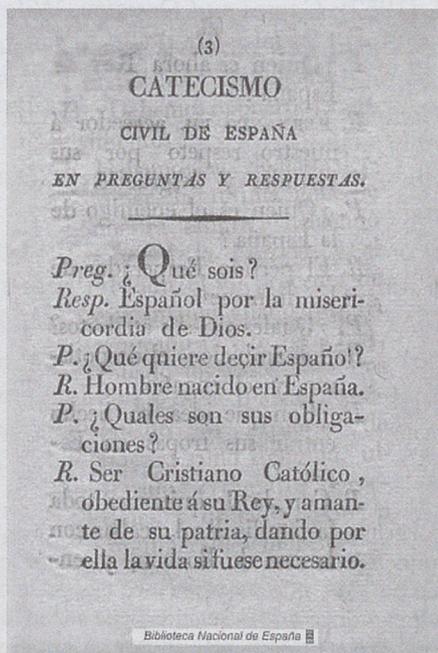
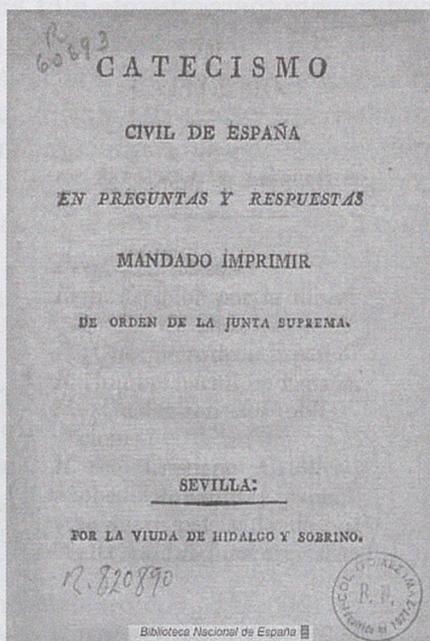
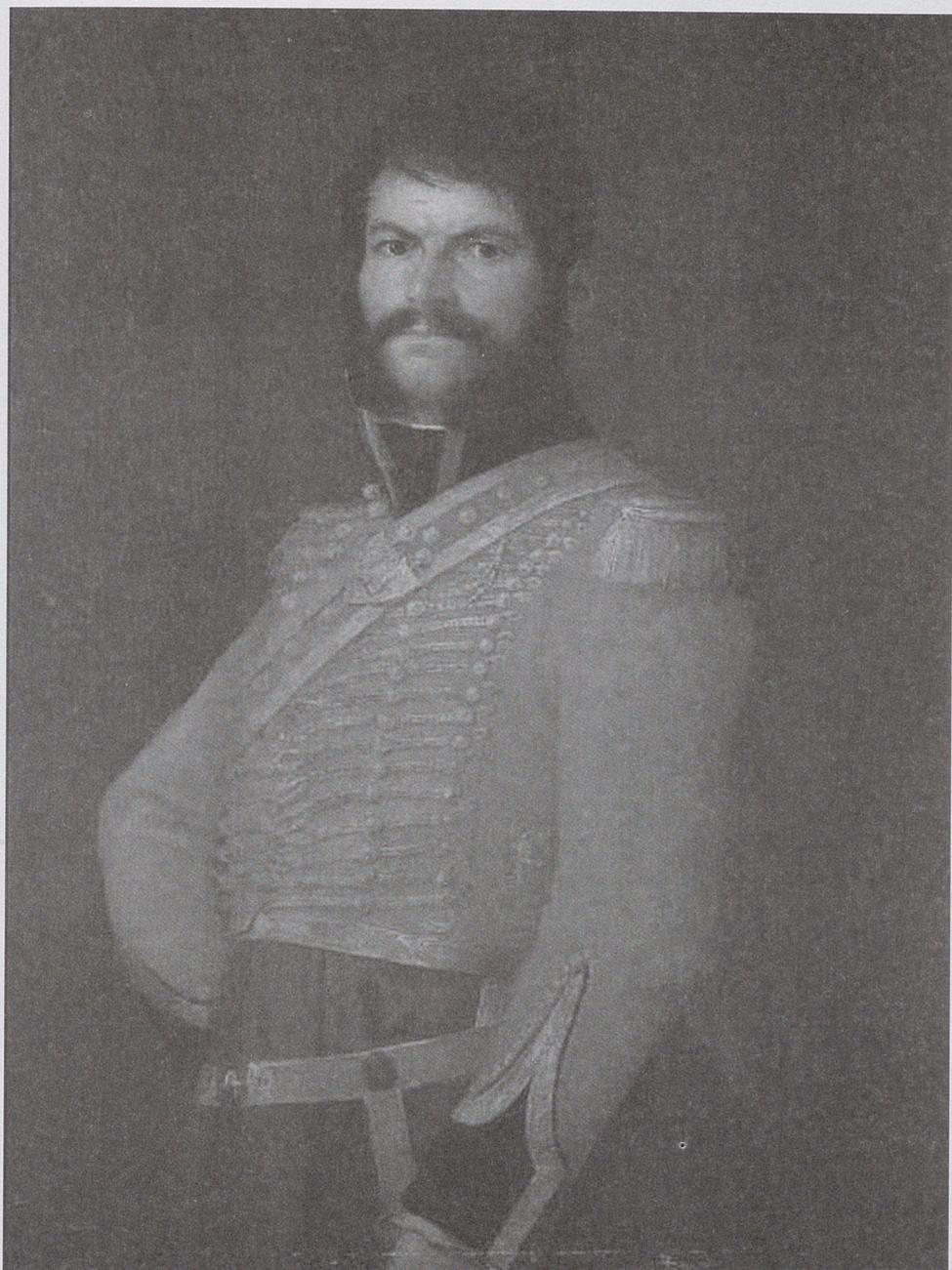


Figura 1a y b

Figura 1 (a y b). El Catecismo Civil (Biblioteca Nacional)



*Figura 2. Retrato del Empecinado (Goya)  
(Pinacoteca Nacional de Japón)*



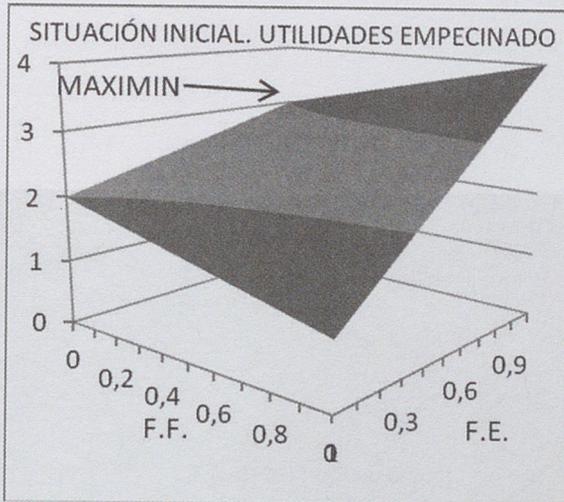


Figura 5a.

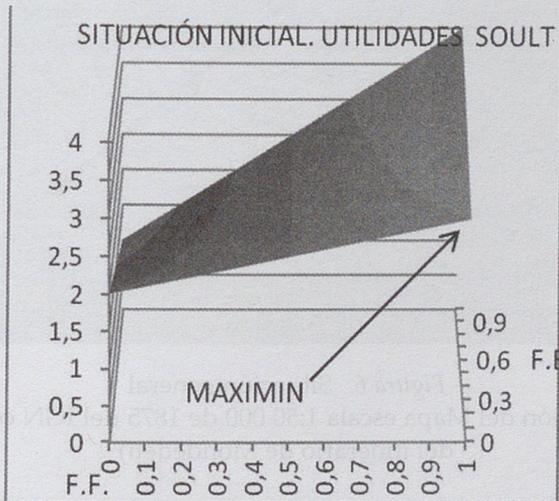


Figura 5b.

Figura 5 (a y b): Utilidades ante una reiteración del Juego (del autor)

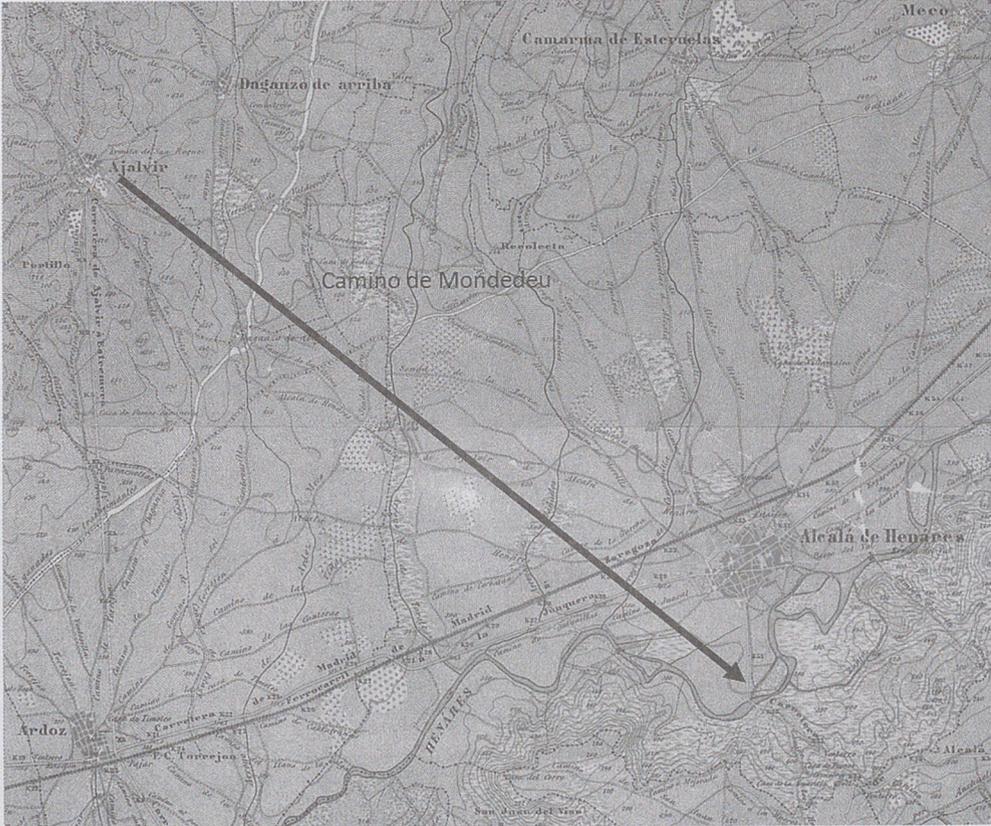
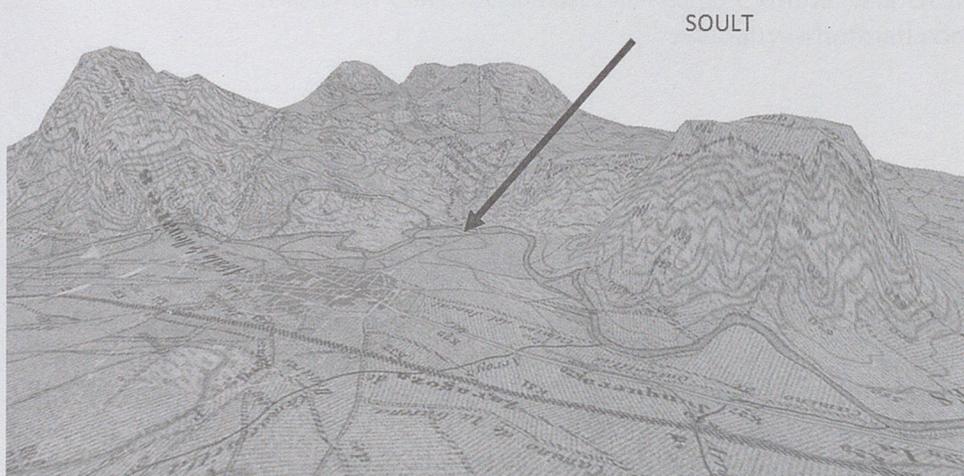


Figura 6. Situación general  
(Primera edición del Mapa escala 1:50 000 de 1875 del IGN con expresión  
del itinerario de Mondedeu)



*Figura 7.* Situación de Soult en la ratonera, vista desde la vertical aproximada de Ajalvir.  
(Primera edición del Mapa escala 1:50 000 de 1875 del IGN, reformado con ayuda de un programa informático de recreación 3D)