

Para entrar como socio en el **Círculo de la Constancia** no hace falta ser conquense ni llevar un tiempo determinado residiendo en la ciudad, "tan solo basta con querer a Cuenca y con querer estar aquí".



Conociendo el nuevo **Círculo de la Constancia**

La oscuridad del pasillo pronto da paso a la claridad del espacio. Al final de la rampa de acceso al **Círculo** la puerta de entrada deja escapar un haz de luz que eleva el misticismo del casino.

El hall no es muy grande pero cumple a la perfección con su labor de presentación del edificio. Desde allí se puede ver un atisbo de lo que nos vamos a encontrar escaleras arriba y también la mayor parte de lo que contiene la planta baja. El mayor número de metros se lo lleva la 'zona del café', una sala que invita a la conversación de los socios y a las relaciones sociales. Pero también hay sitio para el centro de operaciones del casino, el despacho de Administración, desde el cual se controlan sus números (socios, gastos, ingresos, etc.). Y tampoco pueden faltar los aseos, amplios, funcionales y, lo que es más importante, adaptados para personas con discapacidad. En este sentido hay que recordar que el nuevo **Círculo de la Constancia** es un edificio totalmente accesible.

Un restaurante con amplios ventanales que miran hacia el Parque San Julián completa el plano del primero de los pisos que visitamos. Un espacio excepcional que el casino espera alquilar en breve como medida de financiación.

Debajo del mismo, explica Isabel Segarra, presidenta del **Círculo**, aún hay cabida para dos plantas más, las dos de sótano. La primera está alquilada para el bingo y la segunda hace las veces de almacén.

Subiendo la enorme –más por anchura que por longitud– escalera, moderna y elegante, ascendemos hasta la primera planta, toda una oda al ocio y al esparcimiento. Allí encontramos la Sala de Juntas, en principio al servicio de la plantilla de directivos del casino pero también disponible para los socios bajo demanda. Y justo enfrente la Sala Principal, un espacio repleto de mesas cubiertas con tapetes verdes que conforman la sala de juegos de un casino cierta-

mente rudimentario. Quedan pocas sillas libres. Grupos de hombres y mujeres matan las horas jugando a las cartas, al dominó, mientras discuten sobre temas de hoy, de ayer, y también de mañana.

En uno de los recovecos que han quedado conformados tras la reestructuración del edificio se halla la Sala de Lecturas, un coqueto espacio dominado por la presencia de una estantería con libros antiquísimos que, en claro contraste con un par de ordenadores con los que comparten espacio, son el mejor ejemplo de la evolución que ha experimentado el centro con el paso de los años. Encima de la mesa, distintas publicaciones se pelean por un puesto de privilegio en las manos de los ávidos lectores.

La planta superior cuenta, además, con una Sala Infantil creada a conciencia para fomentar la creatividad y la motivación de los más jóvenes del **Círculo**. Una habitación escalonada a modo de escenario teatral con un fondo transparente que deja ver al otro lado el piano de cola negro que otrora fuese instrumento clave para construir el ambiente único que tuvo el casino en su época de máximo apogeo.

De ahí marchamos hacia la Sala de Juegos, el único espacio del edificio en el que está permitido fumar. Además, el humo crea la atmósfera necesaria para el desarrollo de unas partidas de billar con reminiscencias de cine negro, en la que en lugar de gánsters, son socios del **Círculo** los que se juegan su orgullo en cada golpeo.

Además, los que forman la comunidad del **Círculo** también pueden hacer uso de un sala de televisión y otra de juegos más coqueta y recogida idónea para los menos ruidosos. Y mientras atendemos a la sucesión de partidas, de conversaciones, de lecturas, de tertulias..., volvemos a fijarnos en el piano de cola negro, que parece aceptar su papel de actor secundario haciendo una de las cosas que mejor sabe desde que fue relegado a mero objeto decorativo: dejar pasar el tiempo, los años, por delante de sus teclas.