

Martin Foley

NAIPES: LA MAGIA DE LA ESPERANZA



Grabados parte superior

Sotas de Espadas y Oros, las únicas cartas sobrevivientes de una baraja pintada a mano en un estilo que indica un origen noritaliano del principio del siglo XV. El uso del escudo de los Visconti en la moneda sugiere que estas cartas formaban parte de la baraja mencionada en las cuentas del duque de Milán en 1440. (Kestner Museum, Hannover.)



Grabados parte inferior

Grabado alemán de 1529 que muestra a unos soldados jugando con naipes de tipo francés.

En 1956 fui encargado de organizar una exposición de naipes en Londres. Mis estudios de los orígenes de la imprenta me habían enseñado que los naipes figuran entre los más antiguos ejemplares de grabado en madera y en cobre, y que posiblemente sean más antiguos que las estampas religiosas, pero esto constituía el total de mis conocimientos acerca de este tema.

Como principio de mis investigaciones me conseguí literatura acerca de la historia del naipe, en la que encontré una masa de material poco instructivo. Aparte de media docena de libros más o menos serios, los demás eran sumamente especulativos; cada uno copiaba las aseveraciones de sus antecesores y agregaba sus propias invenciones y teorías. Encontré en la mayoría de los autores un afán por lo misterioso, por descubrir significados ocultos y por trazar historias remontándose a las épocas más remotas de tierras igualmente remotas.

Como resultado de mis estudios de la historiografía de los naipes, aprendí que se habían originado en China, India, Persia, Egipto, Corea, y en muchos otros países; aprendí que estaban íntimamente conectados con la Cábala, la astrología, la numerología, las medidas de la pirámide de Cheops, el año lunar, y con otros muchos asuntos ni más ni menos probables. Aprendí muchos de los métodos para adivinar con cartas porque obviamente la cartomancia era la raíz y el objeto de muchas de estas obras especulativas.

Estudiando la documentación todavía existente, llegué a la conclusión de que los naipes se originaron en el norte de Italia, en el último cuarto del siglo XIV, y que al principio fueron aceptados o tolerados, pero ya antes del año 1400 las autoridades civiles y religiosas habían empezado una campaña en su contra que duraría muchos siglos. Pero esta campaña no pretendía eliminar ninguna brujería, magia o adivinación, sino acabar con los vicios de jugar por dinero o de perder ociosamente el tiempo. Enrique VII de Inglaterra prohibió a los aprendices de arquería que jugaran a las cartas, salvo en Navidad, para que no perdieran el tiempo y se ejercitaran debidamente. Era más bien el problema moral de las apuestas lo que preocupaba a obispos y reyes, no la adivinación del futuro. En un libro publicado en Londres en 1848 (Chatto: *Facts and Speculations on the Origin of the History of Playing Cards*) hay una reproducción de una pintura atribuida a Jan Van Eyck, que representa a Felipe el Bueno de Borgoña consultando a un cartomántico. No pude localizar esta obra. Aparte de este cuadro, el primer testimonio de adivinanza con cartas es un libro publicado en Venecia en 1540, titulado *Le Ingeniose sorti*, escrito por Francesco Marcolini, que describe cómo identificar los vicios y las virtudes de la humanidad a través de las cartas. Probablemente ésta sea la primera obra sobre el tema, pero está lejos de ser un libro de lo oculto; es más bien un manual típicamente renacentista sobre la moralidad. El inglés Reginald Scott tiene un capítulo





Cartas hechas con incrustaciones de seda entre pergamino, iluminadas con acuarela, para el rey Carlos I de Inglaterra, probablemente en ocasión de conceder una cédula al gremio de fabricantes de naipes en la ciudad de Londres, 1628. (Angel Collection, Londres.)

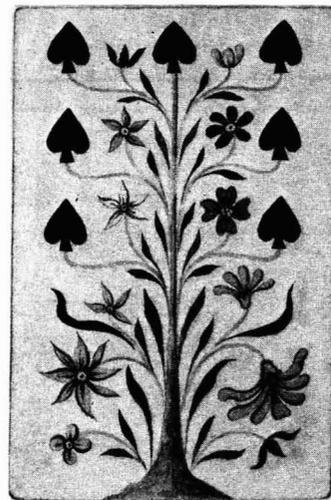


sobre naipes en su *Discovery of Witchcraft* (1584) pero se ocupa principalmente en comprobar que toda brujería puede explicarse racional e inocentemente. Como resultado, su capítulo sobre naipes se dedica a las primeras explicaciones publicadas de cómo hacer suertes con cartas (cómo extraer cuatro ases de una baraja y luego cambiarlos en cuatro sotas, etcétera).

Es en el siglo XVII cuando empezamos a notar un creciente interés en el uso de naipes para la adivinación. Este fue el siglo de las fuertes denuncias de los puritanos en contra de los naipes como obras del demonio: pero parece que las denuncias no consiguieron sino despertar mayor interés en los aspectos y usos menos inocentes de las cartas. Hay libros publicados en Francia hacia mediados de ese siglo que explican cómo adivinar, y también fueron editadas barajas especialmente diseñadas para la cartomanía. Una baraja publicada en Londres en 1665 combina las figuras normales con noticias semiastrológicas, relacionadas con una sorprendente colección de personajes históricos o míticos: Cupido, Semíramis, Holofernes, Mahoma, Nimrod, Proserpina, y otros. Esta mezcla de culturas fue como un anticipo de la catarata de seudofilosofía que caería sobre los naipes en los dos siglos siguientes. Las palabras de un predicador puritano de la Inglaterra del siglo XVII muestran claramente la ruta que seguirían los vaticinadores: "Los naipes son una invención del diablo, son el costal para llevar más fácilmente a la humanidad a la idolatría. Los reyes y figuras que ahora usamos en las cartas son imágenes de ídolos y dioses falsos."

Si fue la era del puritanismo en el siglo XVII la que vio despertar el interés general en el aspecto oculto de los naipes, fue la edad de la razón, del siglo XVIII, la que lo llevó a su cúspide. El impulso más fuerte a los estudios sobre la antigüedad de las cartas provino del francés Court de Gebelin. Inspirado por los enciclopedistas y por el interés naciente en las indecifradas civilizaciones de Egipto, Court de Gebelin proclamó en el octavo tomo de su *Monde primitif analysé* (1775) que las cartas tarot fueron las hojas sueltas del libro de Thoth. Olvidándose de la forma original de la palabra (*tarocco*), le saca una etimología supuestamente egipcia que significa "camino real". Sobre esta base procede a hacer su interpretación, efectuando al mismo tiempo cantidad de "correcciones" para restaurar la baraja a su estado "original".

Court de Gebelin despertó el interés de un peluquero parisino, Alliette, quien procedió a recorrer las correcciones de Court de Gebelin, y a agregar sus propias innovaciones. Logró establecer la relación de las cartas con la cábala y con la astrología. En algunos de sus diseños agregó las letras del alfabeto hebreo y los símbolos del zodiaco y de los planetas. Insatisfecho con el orden de las 22 cartas de triunfo (arcanas mayor) Etteilla (así llegó a transformar su nombre), cambió los números de las cartas y su lugar en la sucesión. Hizo tantos cambios que un intérprete posterior, Al-





phonse Louis Constant (a) Eliphas Levi, designó a Etteilla como “un peñador inspirado”. Etteilla mismo para evitarse dificultades con las autoridades siempre tuvo buen cuidado de anunciarse como “profesor de álgebra”.

A pesar de su obvio charlatanismo, Etteilla quedó como un elemento importante en la tradición de la cartomancia; su única rival fue su compatriota y contemporánea mademoiselle Lenormant, quien pretendía haber sido consultada frecuentemente por Napoleón y Josefina. Esta anunció su propósito de publicar sus memorias y los conocimientos que había adquirido a través de las cartas en una obra que constaría de 85 tomos, pero aunque solicitó suscripciones de 975 francos nunca las publicó. Tanto Etteilla como Lenormant diseñaron varias barajas especiales para la adivinanza y casi todas las barajas de este tipo impresas durante los últimos ciento cincuenta años se basan sobre sus diseños. De igual modo, la mayoría de los cartománticos actuales siguen las interpretaciones de ellos, aunque en general prefieren usar la baraja tarot de 78 cartas. Es interesante observar que la gran parte de los cartománticos acostumbran usar tanto esta baraja como la normal, con igual facilidad; más aún, se encuentran igualmente a gusto con las cartas, la bola de cristal, los asientos del café o la mano del consultante... lo cual para mí significa que si hay resultados positivos con este tipo de adivinación, la magia reside no en las cartas, sino en los corazones del curioso y del cartomántico; las cartas, la bola de cristal, el café y lo demás, serían únicamente medios para la autohipnosis, para la concentración, para la inducción de un estado mental favorable a la adivinación. No encontré nada que me convenciera de una sabiduría del pasado, o de conocimientos del futuro ocultos en las cartas.

Al final de estos estudios —que me habían llevado únicamente a la frustración— volví a preparar mi proyectada exposición desde otro punto de vista. Junto con el finado doctor Eberhard Pinder, entonces director del Deutsches Spielkarten Museum, hice un estudio de la iconografía de todos los naipes que pudimos obtener, desde los más antiguos hasta los de nuestros días. Los primeros, por el estilo de su pintura, seguramente datan de la primera mitad del siglo XV; invariablemente son de gran tamaño y lujosamente pintados sobre pergamino cubierto con lámina de oro. Todos llevan los símbolos italianos de copas, espadas, bastos y oros. Estos símbolos se retuvieron en las cartas de Italia y España aunque en la versión española hay ciertas simplificaciones: las espadas son derechas y más como un puñal, en lugar de ser curvas, y los bastos están representados individualmente y no entrelazados. Los naipes italianos empezaron con cuatro figuras (rey, reina, caballo y sota) pero la baraja española perdió la reina.

La invención de imprimir con placas grabadas de madera o de cobre, necesariamente simplificó el diseño de los naipes: los detalles finos y las texturas complicadas de los naipes pintados a

CONTRAVEN VALIPIPO DE DENNERS



Parte de una hoja de naipes de estilo alemán, fabricados por Heinrich Hauck, Frankfurt-am-Main, 1588. Usan flores, cascabeles, pájaros y bellotas como símbolos. (Historisches Museum, Frankfurt-am-Main.)

mano ya no iban de acuerdo con las nuevas técnicas de fabricación. Al principio grabadores como el Meister E. S. o Israel van Mecknem produjeron diseños de líneas muy sencillas, pero otros, tales como el anónimo conocido como Spielkartenmeister hicieron fantasías y extravagancias, utilizando toda clase de símbolos (loros, monos, unicornios, salvajes, claveles). Más tarde, hacia fines del siglo XV, otros grabadores alemanes más prácticos diseñaron cartas más sencillas, que adaptaban los elementos más obvios de los símbolos italianos a la técnica del grabado: por ejemplo, el escudo que había ornado la moneda fue utilizado ya aislado (y perdura a la fecha en las cartas suizas); la parte superior del cáliz y la hostia, que normalmente formaba parte del diseño, fue convertida en el cascabel de un halcón; la punta de la daga fue redondeada hasta convertirse en una bellota, y el basto fue reducido a la hoja que normalmente lo adornaba.

A pesar de toda esta simplificación, el fabricante alemán seguía con su afán de decorar, y agregaba viñetas a sus grabados de naipes, tradición que todavía sigue en los naipes de Alemania y Austria. Los franceses, de una manera más práctica, descubrieron que no hay necesidad de dedicar semanas a grabar una baraja complicada; vieron que todo lo que se necesitaba para producir una baraja era el grabado de un rey, de una reina y de una sota o valet (los franceses retuvieron su reina, pero perdieron su caballo) y unos patrones para los símbolos. La técnica de pintar con un patrón y brocha necesitaba más simplificación en los diseños, y con esto llegamos a los símbolos de perfiles sencillos y colores sólidos en las barajas que se usan hoy en casi todo el mundo.

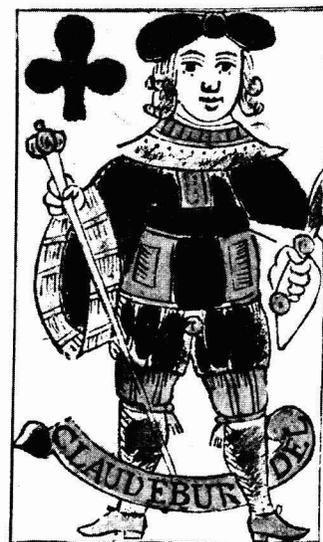
Después de mis pesquisas, en octubre de 1957, presenté una enorme exposición dedicada principalmente a demostrar que el diseño de los naipes se debía a un desarrollo lógico, basado en los cambios de técnica para su producción. Presentando cartas de cinco siglos y de treinta y dos países demostré que seguramente las cartas de China son totalmente diferentes de las europeas, y parecen tener un desarrollo independiente; que las cartas de Persia son de obvio origen europeo, una adaptación de un juego similar al poker; que las cartas europeas siguen básicamente el desarrollo delineado anteriormente, aun cuando muchas veces se han hecho otros ensayos, especialmente en diseños de naipes usados para la educación y para propaganda política.

Al terminar la exposición, a pesar de su enorme éxito, me quedé desconcertado: podía entender la evolución de los naipes, pero necesitaba todavía encontrar algo de los orígenes y de la chispa de magia que había aureolado a los naipes permanentemente en cualquier país a donde llegasen. Sabiendo que muchos países del Africa usan grandes cantidades de naipes, decidí explorar los juegos y costumbres relacionados con los naipes en todos los países africanos que pudiera visitar. Visité los países del norte y, como imaginaba, encontré juegos de tipo francés o griego. Pasé por



Dos de Bellotas de una baraja hecha por Anton Bernásek, Praga, c. 1935. Los naipes de Checoslovaquia usan los símbolos alemanes pero con ornamentación y viñetas de estilo propio. (Colección del autor.)

Reina y Sota de Tréboles de Claude Burdel, fabricante de naipes de Lyon, siglo XVIII. Para vigilar la recaudación de impuestos sobre naipes el gobierno francés, controlaba las placas de imprimir y cada una de las siete regiones fiscales tuvo un diseño diferente. (Deutsches Spielkarten Museum, Bielefeld.)





los países de la costa occidental, y en Ghana y Nigeria encontré juegos curiosos y muy divertidos, como el *Num-Num* (como dato interesante, descubrí que el gran centro de naipes y de juego de damas en cada pueblo de Ghana era siempre la tienda del peluquero), pero los juegos habían venido obviamente de fuentes europeas, probablemente de Francia, vía Marruecos y los Hausas del norte de Nigeria. Tuve resultados similares en la costa oriental, aunque allí encontré, sobre todo en las zonas de influencia árabe, más interés en jugar “el juego de las piedritas”: una forma primitiva de damas, mejor dicho una forma complicada de damas jugada con formas primitivas, sin duda descendiente del juego *petteia* de los antiguos griegos, o del *ludus latruncolorum* de los soldados romanos.

Finalmente en Livingston de Rodesia del Norte (hoy Zambia), sentado en el suelo de la cocina del administrador regional británico, observando jugar a cuatro miembros de la tribu bamba, vi la explicación del origen de los naipes, tanto en el tipo de juego como en el ritual y entusiasmo que los acompaña. De estos cuatro muchachos aprendí dos juegos: *kuchofa* y *pulblime*. En el primero, que significa “barajar”, cada participante escoge una carta que descubre delante de sí; el resto de la baraja es dado carta por carta, a cada quien, hasta que uno reciba una carta del mismo valor de su carta original, con lo cual gana el juego. En el segundo juego cada participante recibe tres cartas, y el ganador es quien haya recibido las cartas con el total más alto (!). Estos son los más sencillos juegos que podría haber, pero de la euforia que observé, me resultó evidente que no aburren. Son juegos sencillos que satisfacen el instinto tahir, y juegos que a pesar de su sencillez tienen mucho ritual: los naipes son barajados larga y ruidosamente, y de ninguna manera pueden pasar de mano en mano. Posteriormente aprendí el significado de esto, al presenciar la compra de una baraja. Ante mi indignación, el dueño hindú de la tienda después de recoger los chelines del bamba tiró la baraja nueva al suelo, cerca del comprador; ante mi sorpresa, éste la recogió, la abrió, sacó el joker y lo rompió en varios pedazos, pisoteó los pedazos, y se fue muy contento. El dueño de la tienda me explicó que le hubiera pasado al comprador toda su mala suerte si le hubiera puesto la baraja en las manos. Tirándola al suelo, evitó la transferencia de mala suerte. De igual manera, el joker o *sathanas*, como los bamba lo llaman, es el depósito de toda la mala suerte dentro de la baraja, y una vez erradicado el joker la baraja queda “limpia”.

Cuando hacía yo mis investigaciones, los bamba habían ya recibido influencias europeas durante unos cincuenta años, y en tal lapso habían absorbido completamente las cartas inglesas, inventando sus propios juegos y ritos. Al aprender estos dos juegos y su ritual vi que los primeros juegos de cartas medievales fueron con toda probabilidad sencillas maneras de apostar, y que el hombre

Hoja de cartas xilográficas (posteriormente serían coloreadas con patrón). Con símbolos españoles pero con figuras estilo de Lyon. Probablemente hechas c. 1650 en Lyon para exportación a España. (Colección del autor.)



cree en el ritual y en la magia para satisfacer sus deseos, no para explicarlos. Los orígenes de los naipes se encuentran casi con seguridad en el instinto humano de competir. Según los sociólogos, los primeros juegos de los niños son puramente competitivos, sin más premio que la sensación de triunfo. Que sea o no verdad, el sentido innato de competencia pronto se modifica con el agregado de una fascinación por los elementos del riesgo y las posibilidades de ganancia. Esto se ha expresado más poéticamente: "jugar es una manera de comprar esperanza a crédito".

El juego más antiguo que incluye el elemento "suerte" es el de los dados. Fue popular en las primeras dinastías de Egipto, en China y en Grecia. Los romanos lo aprendieron de los griegos, y llegó a ser el juego más usual, no solamente en la Roma metropolitana sino también en los confines del imperio. Tácito anota la afición de las tribus alemanas por el mismo juego. La forma común de los dados en todos estos países es el cubo de seis lados con uno a seis puntos sobre cada uno, arreglados de tal modo que la suma de los lados opuestos sea siempre siete. La Europa medieval heredó el juego de dados de los romanos, y las frecuentísimas condenaciones de la Iglesia y la legislación severa de los poderes civiles no lograron desplazar la popularidad del juego.

Ahora bien: hay semejanzas muy sugestivas entre el juego de dados y la composición de la primera baraja de naipes europeos. La forma usual de jugar a los dados siempre ha sido tirar tres o dos dados, o tres seguidos por otros dos. Tres dados tirados juntos dan una posibilidad de 56 combinaciones de números, y dos tirados juntos una posibilidad de 21. Estos corresponden exactamente a la composición básica de los naipes tarot más antiguos (56 cartas entre los cuatro símbolos, 21 *atutti* o "triumfos" numerados, a los cuales se agrega una carta extra como supertriumfo que no tiene número, que es el *matto*, o sea el original del joker). Considerando esto, junto con los primitivos juegos de los bamba (que en realidad son lo mismo que tirar dados), llegué a la conclusión de que los naipes originales no fueron más que una forma oculta y disfrazada de jugar dados: fueron diseñados para representar las secuencias completas de tirar tres y dos dados. Probablemente los primeros juegos eran tan simples como sacar de la baraja una o más cartas: el que tenía la más alta o la combinación mayor ganaba el juego.

La idea de convertir los dados en juego de cartas se les había ocurrido siglos antes a los chinos, cuando inventaron el juego del dominó, que fabricaban algunas veces de madera o marfil, pero más frecuentemente de papel o de cartón. Los dominós más antiguos de China tenían 21 piezas —la secuencia de las combinaciones de dos dados (el juego se cambió posteriormente a 28 con la adición de los blancos). Como la invención de los chinos fue básicamente para hacer más fácil el juego de dados (sobre todo entre un gran número de jugadores) y no para ocultar el objeto del

El Ahorcado, La Carroza, Los Amantes, La Fortuna, El Juicio, *Atutti* o triunfos de una baraja tarot, según tradición pintada por Gringonneur para divertir al rey Carlos VI de Francia en su melancolía en 1392. Por su estilo parecen del norte de Italia, c. 1420. (Collection d'Allemagne, Bibliothèque Nationale, Paris.)

Tarots de animales. Usan símbolos franceses y animales como los *atutti*. Fabricados por Peter Brook, Luxemburgo, c. 1780. (Deutsches Spielkarten Museum, Bielefeld.)





Un juego de *tarocco*, de estilo italiano, principios del siglo XIX. Los entrelazamientos de los bastones y espadas confunden la visión, defecto que fue corregido en la adaptación del estilo italiano a la usanza española.
(De La Rue Collection, British Museum, Londres.)

juego, los chinos no trataron de cambiar la forma de los puntos al trasladarlos de los dados a las piezas del dominó. En el clima de hostilidad hacia los dados en la Edad Media, una transferencia tan directa del diseño no era posible: al contrario, el objeto era tratar de esfumar la conexión entre los desacreditados dados y los nuevos naipes. ¿Qué mejor que vestirlos con un disfraz semirreligioso y semifilosófico?

En 1959 mi amigo el señor John Bernström amplió mi teoría en una exposición en el Nordiska Museet de Estocolmo y en el libro *Spelkort* que se publicó simultáneamente. En su exposición el señor Bernström indicaba que los cuatro símbolos de los naipes originales se encuentran en la pintura religiosa con temas de la Pasión, y que los diseños de muchos de los *atutti* o triunfos son símbolos medievales bien conocidos; por ejemplo la fuerza, el papa, el emperador, la rueda de la fortuna, el diablo, la muerte, el sol, la luna, el juicio, el mundo, la justicia y varios otros, que se encuentran en formas muy similares en vitrales o en manuscritos medievales. Al mismo tiempo parece que los símbolos utilizados en los *atutti* de los primeros naipes no tenían ningún orden ni significado intrínseco, porque cada ciudad o región los cambiaba a su arbitrio, agregándolos y quitándolos. La baraja de tarocco normalmente llamada *tarocco veneciano*, se componía de 78 cartas, pero en Florencia la aumentaron a 97 en una versión llamada *minchiate*, y la redujeron a 62 cartas en la versión de Bolonia, llamada *tarocchino*. La aceptación de las cartas fue rápida, y como hemos visto arriba, fueron toleradas durante los últimos años del siglo XIV. En Nurenberg, en 1380, los naipes estaban exentos de multas sobre juegos, y en 1393 el cronista italiano Giovanni Morelli menciona "naib" como un nuevo juego para niños, que indica que al principio la trampa del disfraz logró convencer a algunas personas por lo menos. Después de 1400, las ciudades empiezan a prohibir los naipes, y aparecen en las mismas listas de juegos proscritos junto con sus antecesores, los dados.

Ahora, después de cinco siglos y medio, las cartas siguen con la misma fuerza que siempre han tenido. No es cosa de costumbre; no es una búsqueda de lo sobrenatural, sino una manera de expresar esa magia mucho más general y más profunda, la suerte, que al mismo tiempo es una magia y una instancia que actúa como estimulante de las esperanzas del hombre y como base para el ritual que éstas necesitan.

