



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN HISTORIA

TESIS

**El naipe de Cáceres y Orteguilla ¿Un tarot novohispano? Estudio sobre el
juego de cartas en la Nueva España, 1577-1591**

Que para obtener el título de:

Licenciado en Historia

Presenta:

Luis Angel Hernández Cuevas

Asesor:

Dr. Gerardo González Reyes

Co-asesora:

Mtra. Magdalena Pacheco Regules

Toluca. Estado de México, 2023

Índice

Introducción.....	1
Capítulo I. Del Viejo Mundo: el mazo de tarot y el juego de triunfos.....	28
Los orígenes del mazo	28
<i>El mazo de tarot ¿Juego de cartas o dispositivo adivinatorio?</i>	<i>28</i>
<i>Propuestas sobre el origen del mazo</i>	<i>32</i>
<i>El origen musulmán de las cartas</i>	<i>35</i>
<i>¿Naipes, triunfos o barajas?.....</i>	<i>38</i>
Los ducados del norte de la península itálica y los inicios del juego de triunfos. Siglos XIV y XV	41
<i>La Casa Visconti</i>	<i>44</i>
<i>Los triunfos de Petrarca</i>	<i>45</i>
<i>La danza de la muerte.....</i>	<i>47</i>
<i>Los mazos de los Visconti y Sforza.....</i>	<i>49</i>
<i>El discurso de los triunfos según los Visconti</i>	<i>51</i>
<i>La popularización del mazo a inicios de la Edad Moderna</i>	<i>56</i>
Los juegos de triunfos a partir de finales del siglo XV	58
<i>El mazo de triunfos Solo-Busca</i>	<i>58</i>
<i>El mazo de Carlos VI.....</i>	<i>59</i>
<i>Tarocchi de Mantegna.....</i>	<i>59</i>
<i>Tarot de Marsella.....</i>	<i>61</i>
Consideraciones sobre el juego de triunfos en Europa	61
<i>Legislación sobre el juego de triunfos.....</i>	<i>61</i>
<i>Manera de jugar a los triunfos</i>	<i>62</i>
<i>Sobre el tamaño de las cartas</i>	<i>64</i>
<i>El juego de triunfos como esquema</i>	<i>64</i>
Capítulo II. Al Nuevo Mundo. El juego y las cartas de España a la Nueva España	66
Las concepciones hispanas del juego: moral y ocio.....	66
<i>Alfonso X y su visión sobre los juegos</i>	<i>66</i>
<i>Perspectivas morales sobre el juego</i>	<i>70</i>
<i>La visión de los legos</i>	<i>70</i>
<i>La visión de los clérigos.....</i>	<i>71</i>
<i>La baraja española, un problema para las autoridades</i>	<i>75</i>

<i>De la prohibición a la regulación: legislaciones sobre el juego y los naipes</i>	<i>76</i>
<i>La reglamentación a partir del siglo XVI</i>	<i>77</i>
<i>Los naipes extraños.....</i>	<i>81</i>
<i>El juego de triunfos entre los hispanos</i>	<i>83</i>
El juego y el ocio en el México Antiguo	86
<i>El juego entre los mexicas y las diversiones en Mesoamérica</i>	<i>87</i>
<i>El tachтли</i>	<i>87</i>
<i>El patolli</i>	<i>91</i>
<i>Deidades del juego</i>	<i>95</i>
<i>El juego prehispánico: entre lo ritual y lo lúdico, entre pilli y macehualtin</i>	<i>97</i>
Los queztecual.....	101
<i>La cultura huasteca-teenek</i>	<i>101</i>
<i>Los cuextecas según los mexicas.....</i>	<i>104</i>
En la Nueva España	107
<i>Los conquistadores y el juego.....</i>	<i>107</i>
<i>Las primeras legislaciones novohispanas sobre el juego</i>	<i>108</i>
<i>La fiesta novohispana</i>	<i>110</i>
<i>El estanco de naipes en la Nueva España: Cáceres, Orteguilla y Escocia.....</i>	<i>113</i>
<i>La confluencia del juego</i>	<i>114</i>
Capítulo III. Entre cartas: los primeros estancos de naipes novohispanos	115
Los naiperos	116
<i>El oficio de fabricación de naipes en el siglo XVI en España</i>	<i>116</i>
<i>El establecimiento de rentas y asientos de naipes en la península ibérica hispana....</i>	<i>117</i>
<i>La producción de naipes en las primeras décadas del periodo novohispano</i>	<i>119</i>
<i>El establecimiento del estanco de naipes en la Nueva España</i>	<i>121</i>
Hernando de Cáceres, primer administrador	123
<i>El arribo de Cáceres a la Nueva España</i>	<i>124</i>
<i>La constitución y organización del primer estanco de naipes.....</i>	<i>125</i>
El dho Alns Mtnz de Orteguilla	129
<i>¿Quién es Alonso Martínez de Orteguilla?.....</i>	<i>129</i>
<i>El proceso de contratación de la segunda administración del estanco de naipes en la Nueva España</i>	<i>129</i>
<i>Relaciones de parentesco</i>	<i>132</i>

Sebastián de Porras, en su nombre.....	133
<i>La cuestión transatlántica</i>	<i>134</i>
<i>La operatividad del segundo estanco</i>	<i>136</i>
Hernando Jaramillo, sellador de naipes.....	138
<i>La Casa de la Estampa</i>	<i>139</i>
<i>Los indios oficiales de la Casa de la Estampa</i>	<i>140</i>
María de Esquivel, viuda de Orteguilla.....	141
<i>La Real Audiencia de México y el segundo estanco de naipes</i>	<i>142</i>
<i>El nivel socioeconómico del matrimonio Orteguilla-Esquivel.....</i>	<i>144</i>
<i>Tomás de Escocia.....</i>	<i>145</i>
¿Qué nos dicen las administraciones del estanco sobre la prueba de impresión?.....	147
<i>Atribución.....</i>	<i>148</i>
<i>Juego de triunfos.....</i>	<i>151</i>
Capítulo IV. La imagen de los triunfos novohispanos	153
El mazo del dragón.....	154
<i>Particularidades del caso novohispano.....</i>	<i>156</i>
Los 18 triunfos	158
<i>Los vicios emblemáticos: las quimeras, el ibis y el mono.....</i>	<i>158</i>
<i>Virtudes y mitología clásica: La Fuerza, El rapto de Europa, La Caridad, Hércules y Hermes.....</i>	<i>162</i>
<i>La imagen lúdica del cuextecatl y la fiesta novohispana: el flautista, la plaza del volador, el xocuahpatollin y el noble en fiesta.....</i>	<i>165</i>
<i>Los personajes históricos: Moctezuma y Cuauhtémoc.....</i>	<i>173</i>
<i>Un caso particular: cuextecatl danzante con peyote</i>	<i>175</i>
<i>Tolanzincal: el demonio y el juego.....</i>	<i>179</i>
<i>La presencia del grabado alemán y las cuestiones estilísticas</i>	<i>186</i>
<i>Del análisis de imagen a una respuesta tentativa.....</i>	<i>191</i>
Epílogo.....	192
<i>¿Un mazo de tarot o un juego de triunfos?.....</i>	<i>192</i>
<i>El naipe y lo indígena en la cultura novohispana</i>	<i>195</i>
<i>La cultura novohispana en su trasfondo europeo</i>	<i>197</i>
<i>Las implicaciones historiográficas.....</i>	<i>198</i>
Consideraciones finales.....	199

<i>Las cartas de Ortegulla y Cáceres, sus lecturas pendientes</i>	199
<i>Discutir la cultura y lo novohispano</i>	201
<i>Comentario final</i>	204
Referencias	206
<i>Bibliografía</i>	206
<i>Archivos, acervos y repositorios</i>	220
Listado de Ilustraciones	221

Introducción

En el Archivo General de las Indias se resguardan un conjunto de grabados correspondientes a una prueba de impresión de naipes.¹ Investigadores han relacionado esta prueba de impresión con documentación derivada de un proceso de contratación de un estanco de naipes. Concretamente, la contratación del Segundo Estanco de naipes de la Nueva España, celebrada entre el Rey Felipe II y Alonso Martínez de Orteguilla en el año de 1583. María Antonia Colomar, quien ha realizado obra de catalogación en el archivo, comenta que no es extraño encontrar este tipo de materiales gráficos en el acervo, pero, en estas fojas existen ciertas características atraen la atención necesaria para realizar investigaciones extensivas y serias.²

El conjunto de grabados de la prueba de impresión lo conforman 4 pliegos de papel (en lo consecuente referidas como fojas) que en promedio miden 28.5 centímetros de altura por 40 centímetros de largo. Las 3 primeras fojas contienen impresiones de naipes comunes,³ la primera y segunda están coloreadas mientras que el resto no. La cuarta foja, a manera de reversos, contiene ilustraciones figurativas de distinto tipo y motivo. Las figuras representadas pertenecen tanto al imaginario visual europeo como al imaginario mesoamericano (como alusiones a la cultura náhuatl y huasteco-*teenek*. Algunos investigadores las han señalado como cartas de un posible mazo de tarot novohispano.⁴

¹ AGI (Archivo General de Indias) Colección. Mapas, planos, documentos iconográficos y documentos especiales. Serie: México. Signatura: MP-MEXICO,73, *Pruebas de impresión de naipes fabricados en México, correspondientes a la contrata celebrada con Alonso Martínez de Orteguilla* [Microfilm digitalizado] España

² María Colomar, *El juego de naipes en Hispanoamérica. Las pruebas y muestras de naipes conservadas en el Archivo General de Indias* (Buenavista de Indias. Sevilla, I, 1992)

³ Con el término naipes común nos referimos a el mazo de cartas conformado por lo que popularmente se llama “baraja española” y que en la época novohispana era simplemente llamado naipes o naipes español. Es un juego de cartas que se distingue porque las cartas que lo conforman se dividen en cuatro tipos según el emblema que tengan impresos, esto es: copas, espadas, monedas y bastones.

⁴ Por mazo de tarot o simplemente tarot referimos a: el mazo de cartas conformado por 78 cartas. De las cuales 56 provienen de la conocida baraja española y 22 contiene figuras o personajes independientes a las 56 anteriores. Estas 22 cartas independientes pueden considerarse “cartas-personaje”, pues cada carta cumple ese rol. Hoy en día se relaciona mayoritariamente a este mazo de cartas con la adivinación y el esoterismo.

En artículos y ponencias publicados por investigadoras como Isabel Grañen,⁵ Tania Vanessa Alvares Portugal⁶ y Perla Ramírez Magadán⁷ se le da el tratamiento de “tarot” a las imágenes en esta prueba de impresión. La postura es ampliamente criticable. Aunque algunas cartas muestran una relación clara, no todas parecen sostener tal relación. Además, las imágenes de la cuarta foja están dibujadas con márgenes correspondientes a los reversos de una carta de juego, lo que se corrobora con una anotación al revés de la misma. Si bien algunas imágenes asemejan a las del mazo del tarot, no todas tienen correspondencia clara con el término. Entre los siglos XV y XVIII el mazo de cartas de tarot no es el único juego de cartas que incluye personajes y alegorías en su composición.

Sumando observaciones, en lo que refiere a cuestiones compositivas, algunas “cartas” asemejan más a otros triunfos⁸ de tarot (tanto más tradicionales como posteriores) que los señalados por Grañen.⁹ Estas observaciones solo son demostrables a través de estudios de imagen. Cabe aclarar que, en los artículos publicados sobre este caso, no se hace una referencia contundente de las técnicas y recursos aplicados para trabajar este objeto de estudio, integrados en una metodología.

Temporalmente, estas fojas corresponden al último cuarto del siglo XVI novohispano. Las cartas integran tanto imágenes alegóricas de la tradición europea como de la prehispánica, y son testigo del proceso de asimilación de dos culturas. Al estudiar este caso se incurrió inherentemente en este proceso. Para ello se tiene que indagar el origen y naturaleza de las cartas contenidas en las fojas. Más allá de ser resultantes de un proceso de contratación, las fojas fueron impresas en un taller que aspiraba a ser un estanco, en el cual laboraron

⁵ María Grañen, "Hermes y Moctezuma. Un tarot mexicano del siglo XVI", *Estudios de Cultura Nahuatl* No. 2, (1997): 369-393

⁶ Tania Alvares, *Los juegos de la imagen. La construcción visual de la cultura novohispana*, 56º Congreso Internacional de Americanistas (Salamanca, 2018). Acceso: 9 de junio de 2023. Disponible en: https://www.academia.edu/36232692/Los_juegos_de_la_imagen_El_tarot_mexicano_y_la_construcci%C3%B3n_visual_de_la_cultura_novohispana

⁷ Perla Ramírez y Alberto Ortíz, "La carta del diablo en un tarot novohispano del siglo XVI", en *In hoc tumulto. Escritura e imagen: la muerte y México*, coord. por Carmen Galán y María Terán (Zacatecas: Universidad Autónoma de Zacatecas, 2012), 85-100

⁸ Otra forma de llamarle a las cartas del mazo de tarot es así, triunfos. Comúnmente refiere a las cartas-personaje dentro del mazo, y el término deriva de un juego popular realizado con el mazo desde el siglo XVI. El juego era conocido como "Triunfos" en su traducción al español. Para mayor referencia cultural, se piensa que de este juego derivaron otros aún hoy en práctica como lo son: la brisca y el guiñote.

⁹ Grañen, "Hermes y Moctezuma...", 380-385

trabajadores de imprenta. Por lo tal, se podría pensar en alguna especie de autoría o atribución de los grabados en la prueba.

Los estancos de naipes eran mercedes reales de carácter *cuasi* monopolístico en el que el Rey concesionaba los permisos de producción, venta y distribución de naipes a un solo individuo en una zona. Existieron múltiples figuras de estanco para distintos productos: tabaco, mercurio, papel, sal, por ejemplo. Pero la estructura fiscal esencial se mantenía en: un permiso real de producción por una renta anual a la Corona. Cada estanco operaba de forma distinta según su producto. En el caso específico de los naipes, el estanco operaba como un taller de impresión o fábrica de naipes. Un estanco de tabaco lo haría como una plantación, y así cada uno de estos según los procesos de manufactura y elaboración de cada producto.

En España, por lo general, cada estanco de naipes tenía una persona encargada de los grabados en xilografía, autor que, junto con su estanco de producción, quedaban estampados en la misma baraja. En este en particular las tres primeras fojas de “baraja común” (es decir las cartas con los cuatro palos: oros, espadas, copas y bastos) llevan como titular impreso a “Francisco Flores”, impresor de naipes en España.¹⁰ Ante esto se puede hipotetizar varias situaciones: que Alonso Martínez de Orteguilla utilizó como base otro naipe, que contaba con la autorización de Francisco Flores para reproducir sus diseños, que tenía alguna relación con él, que le compró las planchas de grabado a él, o incluso que trabajaron en conjunto, ya que hay documentación posterior del estanco donde figura el nombre de Francisco Flores. Para bien o para mal, a diferencia del nombre *Alonso Martínez de Orteguilla* (con 3 unidades onomásticas específicas), el nombre de Francisco Flores es más común. En los documentos de la época se puede encontrar referencias al nombre Francisco Flores en distintos tiempos, contextos y espacios.

De manera preliminar, se ha ubicado que el primer administrador del estanco de naipes en la Nueva España fue un hombre llamado Hernando Cáceres, del cual, alguna documentación sugiere que fue el yerno de Alonso Martínez de Orteguilla. Por lo anterior es que también se puede hipotetizar que el taller, junto con sus materiales y recursos, fueron traspasados de yerno a suegro. Es de interés investigar quién es ese posible autor de los grabados y que

¹⁰ Simon Wintle, “Francisco Flores”, *The Word of Playing Cards*, 28/04/22, <https://www.wopc.co.uk/spain/flores/index>

relación tenía él y/o sus diseños con el estanco. Habremos de descubrir si la cuarta foja es de su autoría y su génesis.

Para entender y descubrir los enigmas detrás de esta intrincada red de conexiones se tiene que investigar al segundo estanco de naipes de la Nueva España. Pues estas pruebas tienen su génesis documental, su espacio de desarrollo y configuración en dicho lugar. El estudio está delimitado en la zona del Valle de México, focalizado en la Ciudad de México. La delimitación es dada por lo que podría ser el espacio de distribución primario del posible mazo de cartas del segundo estanco de naipes de la Nueva España. Aunque la merced de estanco otorgada a Orteguilla le permite la distribución de naipes a toda la Nueva España (incluyendo Filipinas y Guatemala). Se propone este espacio: a) porque es el área en donde se distribuían los naipes del estanco, b) porque es la zona donde está ubicado el estanco y c) porque es el espacio donde habitaron, probablemente, todos los actores sociales involucrados en la operación del estanco (trabajadores, dueños, oficiales de alto cargo, supervisores reales, etc.).

Temporalmente el estudio se delimita entre los años 1577 y 1591, siendo la primera fecha el año en que comenzó a operar el primer estanco de naipes en la Nueva España¹¹, y la segunda fecha año en que el estanco dejaría las manos de Alonso Martínez de Orteguilla, para pasar a otro titular, según lo indica una cédula real.¹² Es en 1582 cuando se inicia el proceso de contratación de Orteguilla como administrador del estanco, la cual recibió de la administración de su yerno, como se verá en la investigación. Y, finalmente, en 1591 se remata el estanco a Tomas de Escocia. Cabe aclarar que Alonso Martínez de Orteguilla fallece un año antes del remate.

Hoy se propone estudiar una prueba de impresión de naipes. Se descubrirá la historia de unos naipes españoles que seguramente fueron parte de las grandes hazañas de habilidosos tahúres novohispanos. No solo eso, se indagará en la historia de uno de los objetos de la cultura popular esotérica más conocidos, el tarot. Este proyecto de investigación, además de ver en

¹¹ AGI/ MEXICO/ 20/ N.1. Disponible en:

<http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/360577?nm>

¹² AGI/ MEXICO/ 1092/ L.14/ F.23R-24V,

<http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/7261883?nm>

las cartas un instrumento de suerte de los jugadores, verá en ellas un producto cultural que fue parte del proceso histórico de asimilación de 2 culturas (mesoamericana y europea). Aun con su valor cultural, no hay que dejar de ver que en su momento su principal valor era comercial (para el estanco) y de ocio (para sus compradores).

Uno de los conceptos principales es el de “tarot”, siendo este el punto de comparación establecido por la historiografía previa del caso. Abordar el concepto de tarot implica romper con lugares de pensamiento común, pues actualmente el objeto referido es entendido como un objeto de culto en prácticas esotéricas. Habrá que revisar en extenso la historiografía desarrollada en torno a este concepto. Entre la bibliografía rescatamos a Michael Dummett, uno de los historiadores del tarot, quién nos lleva hasta el siglo XVIII y nos plantea que el concepto actual que tenemos del tarot como objeto esotérico y de adivinación surge en este momento, y no antes.¹³

Hacemos hincapié en esta parte, para realizar algunas aclaraciones conceptuales preliminares. Según las investigaciones de Michael Dummett, apoyadas por Helen Farley, el mazo de tarot surge como un juego de cartas, no como un objeto de uso esotérico, y se mantendría así hasta el siglo XVIII.¹⁴ Para el siglo XV, y hasta inicios del XVIII, el término “tarot” no existía como tal, sino que era llamado “juego de triunfos”. Debido al interés que nace en la Francia del siglo XVIII, por la llamada “filosofía oculta”, es que el juego de triunfos pierde su función de juego. Eteilla (seudónimo de Jean-Baptiste Alliette, un ocultista francés), inspirado en las observaciones de Anton Court de Gebelin, escribió una serie de manuales sobre el uso adivinatorio de este juego de cartas.¹⁵ A partir de aquí la cartomancia¹⁶ reemplazó al juego, y el término “tarot” se hizo presente. Desde ese momento la historia de este juego cambió y pasó a manos de la Historia del esoterismo. Esta observación nos permite resaltar un punto sobre este mazo de cartas. Dada la temporalidad propuesta, sumada con las

¹³ Michael Dummett y Jhon McLeod, *A history of games played with the tarot pack: The game of triumphs*. (Nueva York: The Edwin Melled Press, 2004)

¹⁴ Dummet. *A history of games played...*, 17-20

¹⁵ Helen Farley, *A cultural History of Tarot. From entertainment to esotericism* (Londres: I.B.Tauris, 2009): 101-111

¹⁶ Cartomancia refiere a las prácticas mágicas con fines adivinatorios que utilizan como objeto “dispositivo” cartas

aclaraciones de Dummett, veremos a nuestro objeto de estudio como un juego de cartas y no como un dispositivo esotérico.

La astrología es otra variable en el contexto del estudio del tarot. Como lo muestra la investigadora Tania Alvares, el tarot, además de contener representaciones de mentalidades y creencias populares, tiene imágenes de carácter astrológico.¹⁷ En el caso de Europa, representaciones astrológicas en el tarot se encuentran en mazos realizados por encargo privado, y en la Nueva España también se tiene registros de encargos particulares de naipes, lo cual invita a no dejar de tomar en cuenta estas variables.

Identificando que las anteriores propuestas sobre este “tarot novohispano” son altamente impugnables; que existe una extensa bibliografía y metodologías que pueden ayudar a entender este objeto, su contexto y su proceso; que no han sido aplicadas y entendiendo que corolariamente este estudio ayudará a entender otros procesos de la misma época, es que se plantea la siguiente interrogante ¿Es el caso del mazo de cartas de Alonso Martínez de Orteguilla el de un *Tarot Novohispano*? O bien ¿El 4º pliego de las pruebas de impresión, en el proceso de contratación del estanco de naipes de Alonso Martínez de Orteguilla corresponde a imágenes de un tarot? Ante el desconocimiento de quién es el autor de los diseños de los naipes, y no sabiendo si se trata de un tarot u otro tipo de mazo de cartas, en lo sucesivo hasta tener nuevos indicios de su origen se referirá a las imágenes de cartas impresas en las fojas con el nombre de *mazo de cartas de Alonso Martínez de Orteguilla*. Término de carácter provisional hasta haber develado una posible autoría o atribución

El juego de triunfos no es el único mazo de cartas proveniente de Europa, la baraja o naipes español también lo es. En Europa estas cartas no solo se vendían en mazos de producción masificada, sino que los impresores de estos también cubrían encargos privados. Probablemente en la Nueva España se repetía esta dinámica. Algunas de las figuras en la cuarta foja del mazo de Orteguilla muestran una correspondencia directa con cartas del juego de triunfos. Por lo cual, la hipótesis de esta investigación es que: el hasta entonces referido mazo de cartas de Alonso Martínez de Orteguilla en realidad puede corresponder a un “juego de triunfos”.

¹⁷ Tania Alvares, “Tesis de maestría. El mago, el coche, el ermitaño y el colgado del Tarot Visconti-Sforza”, Universidad Nacional Autónoma de México, 2011.

Aunque por ahora el objeto se encuentra en un esquema más o menos indefinido es probable que este haya integrado un solo mazo de cartas. Esto no se cierra a una única posibilidad, todos los posibles caminos de esta investigación serán interesantes y sin duda llevarán a descubrir nuevos aspectos de la cultura novohispana del siglo XVI.

Los grabados de la prueba de impresión han recibido distintos tratamientos por las investigadoras que lo han abordado. Se ha utilizado indistintamente los términos “tarot”, “mazo de cartas”, “baraja mexicana”, entre otros para designar el mazo de Orteguilla, pero cada una de las definiciones aludidas refieren a objetos concretos y diferenciados, no se pueden usar indistintamente, aunque guarden la apariencia de sinónimos. Algunos de los conceptos usados para definir este mazo no solo marcan diferencias físicas concretas, sino que también aluden a usos y finalidades distintas entre objetos. Por ello es importante y merecedor de investigación, trabajo y reflexión la identificación y ubicación de este mazo. A raíz de dicho ejercicio es que se desprenden otros aportes propios de la investigación.

La investigación permitirá conocer parte de los procesos históricos a los que se circunscribe dicho mazo: el proceso de asimilación sociocultural entre la herencia prehispánica y europea del siglo XVI; el proceso de desarrollo y conformación del juego de triunfos, del tarot y mazos de cartas a fines en Europa, España y la Nueva España; y las dinámicas económicas desarrolladas en el mismo periodo sobre unidades económicas como lo fue la merced del estanco de naipes y el mercado de las barajas de juego.

Las imágenes contenidas en el mazo de cartas, al integrar dos culturas y estar temporalmente cerca (1577) al recién terminado proceso de conquista, conquista espiritual e integración cultural, social y política nos permiten observar el resultado de dicho proceso. En este caso, proceso no visto desde los niveles de análisis religioso, político, ni social, sino a través de un objeto de uso cotidiano que es relativamente ajeno a intenciones de cristianización y colonización *exprofeso*. El mazo de cartas tiene una finalidad económica (inserto dentro de la dinámica de producción de un estanco de naipes) y de uso lúdico entre ciertos sectores de la sociedad, antes de tener una intención directa como objeto culturizante. Mencionamos esto, pues así entendemos que estudiar este mazo nos da otras perspectivas sobre la integración cultural en la sociedad novohispana, alejada de las ideas de evangelización y colonización

como conceptos rectores. Visualizamos otros niveles de análisis por los cuales describir e interpretar este proceso.

En lo que refiere al proceso de la Historia del tarot (y el juego de triunfos como parte de ella) identificamos una omisión dentro de la historiografía desarrollada sobre este objeto. La Historia del tarot no solo se centra en el mazo de cartas que definimos con este concepto, sino que aborda los otros juegos de cartas que derivaron y se relacionaron con él. Por lo que hemos detectado, dentro de la producción historiográfica al respecto, que solo se ha abordado el tema como una cuestión netamente del espacio europeo (y en algunos casos solo anglosajón). El desarrollo de esta investigación permitirá situar a Latinoamérica dentro de dicho proceso, a la Nueva España y a la historiografía nacional. Además, como reflexiona Helen Farley, el abordar este proceso desde la Historia Cultural sería provechoso e innovador, ya que hasta ahora objetos como este no han sido abordados profesionalmente bajo la óptica de dicha perspectiva historiográfica.¹⁸

Se trate de un juego de triunfos o no, es necesario revisar los antecedentes en España sobre este objeto. Dado que el objeto ha sido señalado como un mazo de tarot, o tal vez juego de triunfos, debe de existir un hilo de continuidad que justifica la aplicación del término de un objeto que tiene su origen en lo que hoy es Italia, y que ahora se advierte su presencia en la Nueva España. No es lógico que este objeto aparezca en la Nueva España, sin un antecedente lógico. Siendo el juego de triunfos un objeto de origen europeo será necesario rastrear sus antecedentes en España (proceso del cual hay escasa bibliografía). Si esto no se tratase de un juego de triunfos, apelando de igual forma a que los juegos de cartas en Latinoamérica son introducidos mayormente por españoles, será necesario estudiar los juegos de cartas en España. La prueba de impresión estudiada esta inmersa en un proceso histórico que definió su configuración como un mazo de cartas, esto es, en una dimensión lúdica y social. Ahora bien, tampoco hay que caer en el error de pensar que todo lo lúdico y el juego de la Nueva España proviene de España, sino que también será necesario hacer una revisión por estos conceptos en el mundo mesoamericano y su posible continuidad posterior a la conquista. Sin duda esto también será una contribución a la historiografía actual.

¹⁸ Farley, *A cultural history of..*, 4-5

La génesis misma de las imágenes estudiadas condujo a develar el funcionamiento del Segundo Estanco de naipes. Existe una bibliografía sólida sobre la figura de los estancos de naipes en el mundo hispano, pero poca dentro de la historiografía mexicana especializada. La figura del estanco de naipes novohispano no es el objetivo de esta investigación, pero indudablemente tendremos que investigarlo para entender la problemática principal; desde su organización, hasta su operación como un espacio de contacto social y cultural. Entender al estanco nos permite saber quiénes fueron los que trabajaron allí, cómo se relacionaban, qué contactos culturales tenían con la zona como para plasmar sus percepciones en los naipes, a quiénes les vendían, cuál era el organigrama del estanco, con qué materiales trabajaban, entre otras cosas.

Es peculiar que en México los estancos de naipes no hayan sido extensamente estudiados en su periodo de conformación durante el siglo XVI. Los estancos de naipes fueron una unidad económica que se mantuvo vigente después de la época novohispana.¹⁹ Estos tuvieron una participación considerable en algunos sectores de la economía como lo fue la recaudación fiscal. Inevitablemente esto nos indica que se tendrá que estudiar al naipe dentro de una dinámica económica y su devenir en el uso cotidiano en la sociedad novohispana. El posible juego de triunfos, la baraja española y los naipes dentro de la sociedad novohispana, su rol en la vida cotidiana, su uso y su faceta legal e ilegal serán temas tocantes a la investigación; y lo que se obtenga del acercamiento a estos temas será un aporte a la historiografía y bibliografía especializada de estos productos culturales.

La cuestión legal e ilegal figuran en nuestra investigación no solo porque los juegos del naipe fueran un problema constante para las autoridades novohispanas, sino porque existía una serie de regulaciones tanto civiles como eclesiásticas que prohibían ciertos tipos de juego; y que tienen un extenso antecedente dentro de las legislaciones españolas sobre las prácticas

¹⁹ La figura de renta de naipes, utilizada en el México independiente en la primera mitad del siglo XIX es prueba de ello. C.f. Luis Jáuregui, "La problemática administrativo-fiscal de un país naciente: México, 1821, 1824" *Estudios de Historia Moderna y Contemporánea de México* No. 59 (enero-junio, 2020): 33-69.

Algunas fuentes que atestiguan la pervivencia del estanco en renta de naipes, hasta inicios de la segunda mitad del siglo XIX: *Reglamento de la renta de naipes. Aprobado por el Supremo Gobierno*, (Ciudad de México: J.M. Lara, 1842), disponible en: https://catalogo.iib.unam.mx/F/-/?func=find-b&find_code=SYS&local_base=bndm&format=999&request=000535319 ; y, *Decreto y reglamento relativo a la renta de naipes*, (México: J.M. Lara, 1853), disponible en: <https://cd.dgb.uanl.mx/handle/201504211/13705>

de juego. En Europa ya existían algunas prohibiciones sobre los juegos de cartas, que, por ejemplo, censuraban la imagen del papa y la papisa en el mazo de tarot.

Detrás de toda legislación hay una cuestión social, en ese sentido también será necesario estudiar la percepción de lo lúdico en España y la Nueva España. Tenemos la convicción que los resultados de dicho estudio también serán un aporte.

Finalmente, el lector se preguntará qué pasa si se comprueba que las pruebas de impresión no pasaron a una segunda fase de producción donde se concretaran como un mazo de cartas a la venta. Habría que considerar que fabricar o comprar una plancha de impresión, aun cuando fuese de madera, no era una cuestión efímera, sino que era toda una inversión. Dudamos que se desperdiciara tal plancha en una sola impresión. Isabel Grañen, en sus investigaciones sobre grabadores,²⁰ nos muestra cómo incluso una plancha de grabado podía pasar de generación en generación, de un continente a otro. También hay que considerar que las pruebas de impresión fueron las que lograron la concesión del estanco, es decir, esas fueron las imágenes autorizadas por la Corona. Y si llegamos a comprobar su no materialización, igualmente no deja de ser merecedor de investigación un objeto como este, que atestigua todo un proceso cultural en la historia.

Con esta investigación se contribuye a la ubicación de un producto cultural en la época novohispana; se colabora en el entendimiento del proceso de integración sociocultural de la sociedad novohispana de finales del siglo XVI e inicios del XVII; se sitúa dentro de la historiografía global sobre la Historia del Tarot, los juegos de cartas y el esoterismo a los procesos históricos ocurridos en la Nueva España, y como aporte de la historiografía mexicana al debate historiográfico mundial; y se amplía la bibliografía existente a lo referente a unidades económicas como lo fue el estanco de naipes, el uso cotidiano de naipes, la cuestión de lo legal e ilegal en el juego de naipes, y la dimensión lúdica en sociedades como la española, la novohispana y la mesoamericana.

²⁰ María Grañen, "La transferencia de los grabados novohispanos del siglo XVI" *Historias INAH* No. 31 (octubre 1993 – marzo 1994): 99-112

Por lo tanto, esta investigación tiene como objetivo: Definir si el mazo de cartas de Alonso Martínez de Orteguilla es un juego de triunfos o un mazo de cartas derivado del mismo. El cual se apoya de una serie de objetivos específicos:

- Conceptualizar al tarot y el juego de triunfos conforme los debates historiográficos actuales.
- Estudiar la dimensión lúdica de las sociedades hispanas y mesoamericanas previo al siglo XVI, como contexto y marco de desarrollo de la prueba de impresión.
- Investigar la autoría y génesis de las pruebas de impresión, a través de fuentes de carácter documental.
- Rastrear posibles usos del mazo y la existencia material de un mazo de cartas de Alonso Martínez de Orteguilla.
- Realizar un análisis de imagen sobre los grabados contenidos en la cuarta foja de la prueba de impresión.

Los comentarios sobre lo curioso de la prueba de impresión se remiten hacia algunos siglos atrás. La primera mención identificada se encuentra en la introducción a la obra *Ensayo de un diccionario de los artífices que florecieron en Sevilla desde el siglo XIII al XVIII inclusive* del humanista José Gestoso y Pérez.²¹ En una parte de la introducción Gestoso hace una reflexión sobre cómo ha sido históricamente la fabricación artesanal de naipes en España, y declara que, pese a no haber prueba en su momento, en España se producían naipes semejantes a los elaborados en Alemania e Italia (se refiere a mazos de juegos de triunfos de encargo especial, como los que se abordarán en el Capítulo I) y pone como ejemplo a la prueba de impresión. Gestoso también fue archivista del Archivo General de Indias, su comentario lo remite al material que él ubicó en el acervo, durante sus trabajos de estudio y catalogación. Algo que se advierte en su comentario es que él vio una relación entre los grabados en la prueba y los juegos de triunfos. Hay que subrayar que según las referencias a pie de página que él coloca, la organización del expediente en donde se encontraba las pruebas de impresión y los documentos de contratación del estanco no es la misma que la organización actual.

²¹ José Gestoso, Introducción a *Ensayo de un diccionario de los artífices que florecieron en Sevilla desde el siglo XIII al XVIII inclusive*, Tomo I (Sevilla: Oficina de a Andalucía Moderna, 1899): xxx-xxxii

En el siglo posterior otros 2 archivistas españoles abordaron la prueba de impresión: Cristóbal Bermúdez (en 1945)²² y María Colomar (en 1992).²³ Bermúdez escribió un pequeño texto que se publicó en el *Anuario de Estudios Americanos* a manera de suplemento, en el que describía la prueba de impresión y la documentación sobre la contratación de Alonso Martínez de Orteguilla como administrador del estanco de naipes. Colomar, a finales de siglo, en una ponencia, señaló la relación iconográfica entre el mundo mesoamericano y un objeto de tradición europea como lo es el naipe, en los grabados de la prueba. Ambos archivistas, concluyen en sus observaciones lo singular de las imágenes en la prueba y plantean una invitación a la comunidad de historiadores para desarrollar estudios desde sus especialidades para desentrañar los significados de los naipes, entonces atribuidos a Orteguilla. Aunque para ambos estudiosos la prueba es un objeto curioso, ambos señalan con extrañeza el hecho de que los grabados estén presentados como reversos de cartas, y no como el recto.

Dada la ponencia de Colomar, 5 años después, Isabel Grañen escribió un artículo titulado: *Hermes y Moctezuma. Un tarot mexicano del siglo XVI* donde, después de un siglo de señalamientos de archivistas, por fin dedica un estudio histórico a la prueba de impresión. En su artículo identifica algunas similitudes entre las imágenes contenidas en la 4º foja de la prueba con arcanos mayores de mazos de tarot contemporáneos. Además, realiza un breve estudio de imagen de algunas de las figuras allí representadas, aportando observaciones críticas sobre la fauna, figuras y las culturas plasmadas. Ya para este siglo, la Dra. Alvares Portugal²⁴ hace una revisión del objeto dentro de algunas ponencias, en la que utiliza ambivalentemente el término de tarot novohispano y naipe mexicano para referirse a las fojas, añade a su análisis algunas observaciones de estudios de imágenes y conceptualiza el fenómeno cultural en la prueba de impresión como un caso de codigofagia.²⁵ A partir de que los primeros estudios formales implementaron el concepto de tarot para definir a la prueba de impresión, es que algunos trabajos posteriores retomaron ese estado de la cuestión y lo

²² Cristóbal Bermúdez, "Contrato sobre fabricación de naipes en Nueva España" *Anuario de Estudios Americanos* T. II (enero, 1956): 717-722

²³ Colomar, *El juego de naipes...*, (AGI, 1992)

²⁴ Alvares, "Los juegos de la imagen..." .1-5

²⁵ Concepto utilizado por el filósofo mexicano Bolívar Echeverría con el que define la relación de asimilación cultural de dos sociedades en donde una asume el rol de conquistador y la otra de conquistados. En esta dinámica los conquistados en aras de mantener viva su cultura ante la imposición colonizadora, manifiestan su cultura de forma codificada a través de la cultura que les es impuesta

dieron por hecho. Perla Ramírez echa mano de las bibliografía anteriormente citada para plantear que las fojas son un ejemplo de la existencia de doctrinas herméticas en la Nueva España, así como de prácticas adivinatorias; sus argumentos no residen en fuentes documentales sino en las relaciones iconográficas que ella propone sobre algunas cartas, específicamente la relación entre la imagen del monstruo de Tulancingo y la carta XVI de los tarots actuales (El Diablo).

A partir de esos trabajos es que se asentó el concepto “tarot” como parámetro conceptual para explicar parte del fenómeno implícito en la prueba. De lo cual, siguió una serie de escritos divulgativos y comentarios en publicaciones académicas que, valiéndose de las anteriores investigaciones, retomaron la idea de la existencia de un ejemplar de tarot novohispano para avalar la argumentación de investigaciones propias. Tarot es el concepto rector con el que se ha dado el entendimiento historiográfico del objeto, por lo cual, es un concepto central al abordar la prueba de impresión.

El Tarot es el mazo de cartas utilizado como punto de comparación y definición para esta prueba de impresión. La Historiografía formal sobre la Historia del tarot es relativamente reciente. Existe mucha bibliografía que aborda el tema, pero en el ejercicio de la investigación profesional histórica (y no esotérica o comercial) solo algunos historiadores han incursionado en el tema. Entre los autores más recurrentes encontramos a Michael Dummett, Helen Farley, Robert O’Niell, Andrea Vitali, y para el caso mexicano a la misma Tania Alvares. Michael Dummett es un filósofo británico que ha dedicado parte de su producción intelectual al estudio de la Historia del tarot e Historia de los juegos de cartas. Dos de sus grandes aportes son: el estudio del tarot como un objeto que pervive en la sociedad hasta el presente; y el estudio de los orígenes de este como un juego de cartas.²⁶ Gracias a ello, actualmente se sabe que el tarot surge como un juego de cartas en las cortes del norte de la Italia renacentista, y que para entonces era conocido como *giocco di trionfi* (juego de triunfos). Es a través de un estudio de documentos administrativos y contables provenientes de distintas cortes de Milán y Ferrera que los historiadores han descubierto el encargo y compra de estos mazos a artistas prerrenacentistas.

²⁶ Dummett y McLeod, *A history of games...*, 1-5

Dummett diferencia dos momentos en la Historia del tarot, su surgimiento como un juego de cartas y su uso, a partir del siglo XVIII, con fines adivinatorios, esotéricos y mágicos. El devenir histórico del tarot a partir del siglo XVIII es abordado por el autor en su obra *A History of the Occult Tarot*. La distinción de temporalidades, aunque simple, es muy aclaratoria, pues permite ver al tarot sin los acostumbrados tabús y prejuicios que rodean a los objetos del argot esotérico. Existe una extensa bibliografía que asegura un uso adivinatorio y mágico del tarot desde su origen, pero Michael Dummett demuestra, a través de los registros, lo contrario.

Helen Farley es una humanista australiana que, entre sus múltiples áreas del conocimiento, se dedica al estudio sobre religiones. Ha dedicado parte de su obra al estudio de objetos y símbolos del argot esotérico en la cultura popular y su relación con ideas religiosas. En su obra *A cultural History of the Tarot. From esoterism to entreteiment* hace un ejercicio de Historia Cultural y una revisión historiográfica sobre lo escrito de este tema, para construir una Historia del tarot. Igualmente señalamos algunas de sus propuestas sobre esta temática: la primera es una desmitificación de los orígenes esotéricos del tarot, revisando cada una de las posturas y explicando su inviabilidad. Tal desmitificación es realizada desde una crítica de fuentes a cada una de las propuestas en pro del ejercicio profesional de la Historia. A raíz de este ejercicio es que Farley apoya la propuesta común de otros especialistas (como Dummett y Andrea Vitali) sobre el origen noritaliano del tarot. Su segundo aporte es una propuesta de periodización del tarot, en donde marca etapas configurativas del mazo tal y como hoy lo conocemos.²⁷

Andrea Vitali es un historiador italiano fundador de la organización *Le Tarot Associazione*, organización que se dedica al estudio histórico del tarot, y que se ha centrado en el origen italiano del mismo. Igual que Dummett hace una revisión de las fuentes documentales que registran al tarot y sus usos, pero en contraposición a la sugerencia de otros historiadores, él

²⁷ La periodización se divide en cuatro grandes momentos: el primero es el surgimiento del mazo del juego de triunfos en las cortes del norte de Italia a inicios del renacimiento, el segundo es su transformación a un objeto cartomántico en el siglo XVIII francés, el tercero es su incorporación a sociedades de culto esotérico en Europa durante el siglo XIX, y finalmente su actual dispersión impulsada por corrientes de pensamiento esotérico como lo es el llamado "new age". Farley, *A cultural history*. 1-5

posiciona el origen del juego de triunfos en Boloña²⁸ (Dummett señala a Ferrera²⁹ y Farley hace énfasis en Milán).³⁰ Además, en distintos artículos ha expuesto de forma individual estudios que ha realizado por cada uno de los “triumfos” o cartas-personaje que conforman los llamados “arcanos mayores” del mazo.

Para discernir si los distintos mazos que estudian corresponden a un juego de triunfos los tres historiadores se basan en los siguientes parámetros: Documentación sobre el mazo (inventarios, contadurías, comercio, etcétera.), uso y dinámica del mazo como un juego de mesa (revisión de dinámicas de juego, revisión de manuales de juego, narraciones y literatura de época) y el análisis de las imágenes contenidas en cada una de las cartas (significados y simbolismos). Ninguno de los tres parámetros, tal y como señalan los autores, tendría validez si se aplica por sí solo. Y en conjunto, han construido una metodología especializada para el estudio histórico de los juegos de cartas.

Tania Alvares hace un ejercicio distinto, en su tesis de maestría,³¹ ponencias y artículos aborda al tarot y el juego de triunfos desde su contenido astrológico. Alvares hace hincapié en un fenómeno interesante del juego de triunfos, su contenido astrológico representado en elementos iconográficos dentro de la plástica de las cartas. Ella no solo dedicó escritos a la prueba de impresión estudiada, sino que además se ha dedicado al estudio de los Tarot Visconti de Italia, durante la época del renacimiento. Es a través de sus estudios que entendemos que la astrología, en algunas cartas en específico, va de la mano con las alegorías representadas en el juego de triunfos.

En sus escritos los historiadores mencionados observan que las imágenes alegóricas del juego de triunfos hacen referencia a ideas y mentalidades de la época en que se produjeron. En este caso por sus orígenes hablamos de la Edad Media y el Renacimiento. Así cada una de las alegorías toca temas religiosos, políticos, populares, filosóficos, y junto con el aporte de Alvares podemos decir que, astrológicos. Más de la mitad de las cartas en la prueba de impresión son alegorías no a la cultura novohispana o prehispánica, sino a la cultura del

²⁸ Andrea Vitali y Terry Zanetti, *The Tarocchino of Bologna. History, Iconography, Divination from the fifteenth to the twentieth century*. (Italia: Martina Editions, 2005)

²⁹ Dummett y McLedon, *A history of games*, 3-5

³⁰ Farley, *A cultural history*, 33-37

³¹ Cf. Alvares, “Tesis de maestría”, 2-4

medievo y el renacimiento, por lo que será necesario estudiar esta parte de la Historia del mundo occidental.

Como autores de referencia en los estudios medievalistas se tomarán a Jacques Le Goff, Johan Huizinga y Umberto Eco. La obra de Le Goff es ideal para abordar la presencia de personajes y alegorías en las narrativas históricas de la época, un ejemplo es su texto *Héroes, maravillas y leyendas de la Edad Media*. Umberto Eco es el coordinador de una monumental obra enciclopédica titulada *La Edad Media*, en 4 tomos. Y Huizinga quien aborda el periodo de tránsito, y las continuidades, entre la Edad Media y el Renacimiento, en obras como *El otoño de la Edad Media*. Para apreciar la influencia de lo medieval en la Historia de México, se tendrá en cuenta también el texto *La Herencia medieval de México*, de Luis Weckmann.

Retomando a Huizinga, otro de los temas tocantes es el del ocio, el juego y lo lúdico. Huizinga fue uno de los primeros historiadores culturales que se han detenido a observar de forma detenida el ocio y el juego en la humanidad. En el libro *Homo ludens*, el autor conceptualiza al juego como un valor presente en muchas de las actividades del hombre, y por ende como un comportamiento historiable. Una de las críticas hechas a *Homo ludens* es la falta de teorización del juego como una categoría en las sociedades humanas, a expensas de señalar su universalidad en la cultura humana. Uno de los autores, discípulos de la propuesta de Huizinga, que ha solucionado este punto desde la sociología es Roger Caillois, que ofrece una amplia conceptualización del juego y el ocio como comportamiento estudiable en las Ciencias Sociales. La obra *Teoría de los juegos* brinda al lector una propuesta sociológica para conceptualizar y categorizar el juego; y es uno de los aportes característicos de Caillois en su campo, además de sus estudios sobre lo ritual y lo sacro en la sociología del hombre occidental.

Sobre los naipes en España y la Nueva España podemos encontrar bibliografía especializada bastante limitada. En la obra del investigador español Francisco Morales *La ciudad de los quinientos* se estudia, entre tantos temas referentes a la Historia de la Ciudad de Sevilla, su función como puerto y fábrica de naipes. El autor reconstruye cómo era el tráfico ilegal de naipes desde Sevilla hasta Veracruz, y la problemática legal que implicaba. Además, realiza una breve revisión por el funcionamiento del segundo estanco de naipes de la Nueva España a cargo de Alonso Martínez de Orteguilla, esbozando incluso algunos datos biográficos de

él. En España el principal estudioso sobre el mundo de los naipes es el humanista franco-hispano Jean-Pierre Étienvre, que ha escrito sendos artículos sobre la Historia del juego de naipes en la península Ibérica. Autores más contemporáneos como Angel Molina, en artículos de revistas académicas, se ha ocupado de estudiar prácticas de juego general en la península, sobre todo bajo influencias medievalistas.

Como referente a la merced y fiscalización de los estancos de naipes tenemos una obra que se encarga específicamente de este aspecto en Centroamérica: *Los estancos, las prácticas monopólicas y las rentas del Estado en El Salvador*. En donde se hace una revisión de los naipes desde su llegada a América en este territorio hasta su uso contemporáneo. Explica además las legislaciones que aplicó la Corona española a las Indias sobre este tema. Es bastante útil, pues parte del área geográfica que cubre era jurisdicción del entonces virreinato de la Nueva España. Sobre el aspecto técnico del trabajo de un estanco de naipes, debido a que refiere a una labor de xilografía de impresión de imágenes se verá literatura referente a estos procesos. Alma Barbosa en su obra *La stampa y el grabado mexicanos* revisa los procesos, técnicas y métodos con los cuales se realizaron impresiones dentro del patrimonio plástico de México a lo largo de su Historia, siendo un referente contextual y técnico para metodologías aplicadas a estudios de imagen en impresiones y grabados. Junto a ello encontramos algunos artículos en distintas revistas enfocadas al periodo novohispano.

Para el caso de naipes similares a la prueba de impresión tratada tenemos algunas investigaciones como las que refieren a las excavaciones realizadas en Tres Palos, Perú en donde se encontraron algunas cartas de naipes de la época virreinal.³² El estudio comparte perspectivas arqueológicas para el estudio de este tipo de objetos. Además de un estudio realizado a la llamada “baraja gitana” española realizado en la Universidad Complutense de Madrid.³³ Este estudio analiza las imágenes contenidas en una baraja actualmente en el acervo del Museo Británico, y que, aunque esta alejada geográficamente, es uno de los ejemplos más próximos que se tiene en lo que refiere a cultura hispana de los naipes y barajas.

³² Cynthia Vargas, “Tesis de maestría. Una casa del siglo XVI en huaca Tres Palos: presencia hispana y vida colonia”, Pontificia Católica Universidad del Perú, 2015.

³³ Denisse Dos Santos, “Memoria de Doctorado. Jung y la baraja gitana: un análisis de símbolos arquetípicos de las cartas”, Universidad Complutense de Madrid, 2017.

Hay que recordar que una de las culturas interpretadas en la prueba de impresión son la cultura huasteca o *teenek*. Sobre esta cultura existe una investigación limitada, pues como señala el mismo Miguel León Portilla la falta de vestigios y fuentes culturales referentes a esta cultura no facilita su investigación.³⁴ Para descubrir el pasado de la cultura *teenek* (y sobre todo las interpretaciones de otras culturas sobre ella). Patrick Johanson ofrece un artículo de investigación llamado *La imagen del huasteco en el espejo de la cultura náhuatl prehispánica*,³⁵ en donde descubre la imagen de los huastecos a través de la cultura náhuatl. Complementamos a esto una investigación titulada *Huastecos a pesar de todo*,³⁶ obra que centra su atención en la cultura huasteca del norte de Veracruz y su devenir histórico desde tiempos prehispánicos hasta la actualidad.

En lo que refiere al aspecto teórico metodológico algunos autores ya han conceptualizado formas de entender los tipos de fenómenos aquí estudiados. Peter Burke en su libro *Formas de Historia Cultural* ofrece una nueva perspectiva para entender los estudios de historia cultural, contemplando además a la imagen como fuente. La imagen como fuente histórica es tratada en su libro *Visto o no visto*, en donde retoma la propuesta metodológica de Panofsky para el estudio de imagen. Estas ideas se pueden complementar con lo propuesto por la disciplina de la Ciencia de la imagen alemana (*Bildwissenschaft*),³⁷ que observa a la imagen como un elemento no solo meramente informativo-plástica. Bajo la perspectiva alemana una imagen es una representación figurativa de ideas complejas, no solo de mera plástica figurativa sino también de conceptos e ideas complejas de carácter científico natural, social o filosófico. Es finalmente entre la relación de Historia Cultural y Estudios de la imagen que reside gran parte del fundamento teórico-metodológico de esta investigación.

Cartas propias de una baraja, en un contexto historiográfico, pueden ser estudiadas con diversos lentes. Ópticas con énfasis en distintos niveles de análisis ofrecen matices distintos a una investigación histórica sobre este objeto. Y en ánimo de realizar una investigación

³⁴ Miguel León-Portilla, "Los huastecos, según los informantes de Sahagún" *Arqueología Mexicana* No. 79 (junio-2006): 65, 66

³⁵ Patrick Johansson, "La imagen del huasteco en el espejo de la cultura náhuatl prehispánica" *Estudios de cultura náhuatl* No. 44 (julio-diciembre, 2012)

³⁶ Anath Ariel, *Huastecos a pesar de todo. Breve historia del origen de las comunidades teenek (huastecas) de Tantoyuca, norte de Veracruz* (México: Centro de estudios mexicanos y centroamericanos, 2009)

³⁷ Fernando Infante, "Teoría y ciencia de la imagen", en *Teorías contemporáneas del arte y la literatura*, ed., Leopoldo La rubia, (Madrid: Tecnos, 2021): 577-607

integradora, que no excluya ningún pormenor del objeto, es que decidimos situar nuestra investigación dentro de la Historia Cultural. La Historia Cultural como perspectiva de análisis histórico no es un hecho reciente, ya desde hace un par de siglos la cultura formó parte de las inquietudes de algunos historiadores. Lo que sí es reciente es el enfoque de la llamada Nueva Historia Cultural, o, como preferiría Burke, Historia antropológica.

La nueva perspectiva cultural de los estudios históricos tiene como principal característica contemplar no solo lo que en algún momento se denominó “alta cultura”, sino que hace de su rango de alcance algo más extenso, todas las expresiones culturales mismas del hombre. Esto significa que la cultura va más allá de lo “artístico”. Contemplamos en ello desde las expresiones populares, las de grupos específicos y minorías, hasta la de las élites sociales dominantes. Las fuentes, por tanto, no solo se limitan a lo “culto”, se utiliza todo aquello que sea vestigio en el presente de la cultura del pasado. El enfoque de fuentes en la Historia Cultural permite que sea posible, y merecedor de estudio, documentos como una prueba de impresión de naipes. Los naipes están insertos en dinámicas culturales de distinto tipo: ya sea por su uso (el ocio), por su presencia en la vida del usuario (vida cotidiana y vida material), por su rol como producto (economía) o por sus contenidos (imágenes y representaciones). Es interés de esta investigación indagar en todos los aspectos posibles, pero prestando principal atención a sus imágenes.

Por lo anterior, del gran espectro que abarca la Historia Cultural es que situamos este trabajo dentro de los estudios de imagen. Ubicada ya la perspectiva historiográfica en la cual apoyaremos gran parte de nuestro trabajo, a expensas de los fenómenos que podamos descubrir durante la investigación, y aclarado además una perspectiva de análisis bien específica como lo son los estudios de imagen, es que hablaremos de categorías. Las categorías que seleccionamos describen en el plano general algunos fenómenos históricos que podemos estudiar bajo una perspectiva cultural.

Nuestra primera categoría es la noción de imaginario colectivo; refiere a todas aquellas representaciones culturales presentes en la imaginación del hombre; imaginario que comparte con los demás individuos de su sociedad y que forman un común denominador de identificación cultural. Este conjunto de palabras es de uso constante en los trabajos de la tercera generación de annales, sobre todo en los trabajos de Le Goff. Aunque la tercera

generación de annales bien es otra perspectiva historiográfica, no hay motivo por el cual no usar la categoría y sí muchas ventajas.

Entendemos el nuevo enfoque cultural bajo la propuesta de Peter Burke en textos como *Formas de Historia Cultural*. Hay que considerar que Burke no utiliza la idea de imaginarios colectivos sino la de mentalidades. Sin embargo, como bien él mismo señala, “mentalidades” es un concepto polémico. Originalmente los trabajos que dieron origen al concepto de mentalidades conceptualizaban el pensamiento e ideas de una sociedad en términos de carácter evolucionista. La Antropología y la misma Historia deben de ser un referente humanístico para el trato adecuado de las teorías evolucionistas. No hay razón para pensar que el pensamiento de una población con respecto a otra es menos complejo que otras, o no al menos en todos los aspectos. Hoy la Historia Cultural ha superado esa perspectiva evolucionista en las mentalidades, resignificándola, pero ante los posibles malentendidos del término es que reservamos su uso. Añadimos dos razones y un par de acotaciones por las cuales se prefiere la frase de imaginarios colectivos.

Lo primero parte de lo que acabamos de comentar, el posible mal entendimiento del término, que, aunque parezca superado, no lo es. En Historia los fantasmas siempre se hacen presentes, por ejemplo, hoy en día aún se discute en que línea termina la Historia de las mentalidades y en cual inicia la Historia de las Ideas. Una línea que en malos términos puede llevar a enfoques sesgados. Lo segundo es por las aplicaciones de los imaginarios colectivos en contraposición a las mentalidades. El imaginario colectivo nos permite identificar una serie de representaciones culturales bien diferenciadas en figuras, personajes, narraciones, alegorías, leyendas y mitos dentro del ámbito de la imaginación de una sociedad (dada la redundancia). En textos como *El imaginario medieval* y *Héroes, maravillas y leyendas de la Edad Media*, Le Goff nos expone en extenso esta postura. La ventaja de esta categoría es que, si hacemos énfasis en los conceptos de alegorías y personajes, encontraremos esos mismos conceptos en la prueba de impresión que estudiamos.

No pensemos que los términos de Burke y Le Goff entran en conflicto, no hay razón para tal. Algo que nos ayuda a mediar la situación es que, dentro de los estudios de imagen, el enfoque cultural se ha nutrido con los antecedentes que representaron los trabajos de Le Goff y otros historiadores.

El primer argumento del porqué de esta categoría ejemplifica el criterio de selección de términos, conceptos y categorías usados en la investigación. Criterio que merece mención, pues así el lector entenderá algunos de los motivos de la terminología que aquí se maneja. Aunque parezca obvio, el trabajo del historiador, del científico social y sobre todo del intelectual debe de caracterizarse por el riguroso uso de términos, por la exigente construcción de nuestros lentes, nuestras lupas, nuestras bolas de cristal y nuestras cartas adivinatorias. Lo evidente siempre debe de estar en la constante reflexión de nuestro quehacer, es por ello que recordamos aquí un debate teórico con orígenes en la sociología contemporánea, lo referente a la construcción de conceptos, y, por ende, de categorías. Concepto esencialmente impugnado, esencialmente contestado y esencialmente discutible han sido frases en el foco de debate originado por las observaciones de Walter Bryce Gallie.³⁸

Gallie observó que parte de los malentendidos, malos usos y sesgos epistemológicos de la ciencia social parten del uso de conceptos con un significado polisémico, polivalente, con constantes cambios en su uso o incluso solo definidos por consensos “académicos”. El debate es largo y otros teóricos han designado otras frases para este concepto, tales como conceptos esencialmente discutibles o esencialmente contestados. Esta discusión toma especial importancia cuando los orientamos a campos específicos, como lo es el estudio de las culturas. Ya es bien conocido al referirnos a culturas y sociedades, sobre todo en México, los problemas que pueden surgir al ponderar dos culturas. Es por eso que nuestro criterio de selección se basa en utilizar conceptos que permitan la mejor comprensión del fenómeno y el menor grado de impugnabilidad sobre ellos. Ejemplo es evitar el uso de terminología que se pueda interpretar en un enfoque evolucionista, o en un debate de carácter hispanista o indigenista. Este detalle se apreciará mejor en algunos conceptos que más adelante se abordarán

Regresando a las categorías, y dando un vuelco al texto, es que hablaremos del juego como una categoría. Huizinga con su texto *Homo Ludens* se convirtió en el máximo expositor de esta idea. En esta investigación no llegaremos a cometer la desmesura de considerar a casi todas las actividades fundamentales del hombre dentro de una dinámica de juego, pero si

³⁸ Gallie Walter, “Essentially contested concepts” *Meeting of the Aristotelian Society* (Inglaterra, 12 de marzo de 1956)

recuperaremos el término como una categoría necesaria. Necesaria por el simple hecho de que nuestra prueba de impresión es uno de los productos dentro de la cadena de producción (producción de bienes) cuyo fin y materialización última es el de ser un juego, un juego de cartas. Y aun cuando su uso pueda ser diferente al inicial, el objeto termina estando configurado como un objeto para el juego. Su configuración como un juego es lo que determina su conformación, su formato, su materialidad, su contenido, etc. Es la idea misma de juego lo que nos permitirá ver su trasfondo social y cultural, y en parte, comprender cuestiones circundantes a este juego como lo fueron regulaciones, percepciones sociales, percepciones morales, etc. Es además dentro de la categoría de juego que podemos incluir conceptos como ocio, diversión, entretenimiento o términos materiales como juego de mesa, juego de cartas, cartas, mazos, naipes, entre otros.

Entre los conceptos señalamos uno de los principales en esta investigación, el de imagen. La imagen entendida dentro de la Historia Cultural es aquella fuente o vestigio histórico que a través de recursos plásticos o descripciones de un entorno por medios gráficos representa rasgos culturales de una sociedad (ideas, pensamientos y cosmovisiones); tanto en la esfera social, científica, económica, política, entre otras. Así las imágenes son resultado y registro de los procesos históricos; estudiables en términos profesionales. Actualmente la imagen como fuente histórica, y como objeto de estudio en las ciencias sociales, ha progresado constantemente. Rescatamos aquí la percepción de imagen que se tiene en la escuela alemana de la Ciencia de la imagen, que contempla además a la imagen como un objeto que puede contener información altamente técnica de otras áreas de estudio, de complejos sistemas de pensamiento humanístico y filosófico, más allá del mero registro histórico. Así algunos autores han demostrado que incluso en una simple carta de tarot se puede contener la esquematización de toda una filosofía o una práctica proto científica. Algunas otras percepciones del análisis de imagen incluyen, además, en sus estudios las imágenes construidas no necesariamente con recursos plásticos, como puede ser un texto, una danza o música, pero siendo nuestro objeto uno de carácter plástico es que por ahora solo conservamos la primera percepción de imagen.

Las imágenes contenidas en nuestra prueba de impresión son testigo de un proceso de integración de 2 culturas. En términos generales definiremos a las dos culturas como la

cultura europea y la cultura mesoamericana. Referimos a 2 culturas en un plano general ya que entendemos que son dos integraciones culturales las que están presentes aquí. Integraciones en el sentido de que distintas culturas integran una sola manifestación. En el caso de la cultura mesoamericana encontramos a la cultura teenek, pero que es vista desde la cultura náhuatl. En el caso de la cultura europea, en este concepto recogemos distintas manifestaciones de imaginarios colectivos con origen distinto (Italia, España, en la época clásica, en el pensamiento medieval, en el renacentista, etc.). Hay que mencionar que siempre una generalización de este tipo implica un obstáculo epistemológico.

Ante nosotros tenemos el fenómeno de la integración de 2 culturas. Este fenómeno, el de la integración de la cultura europea con la local en el México Novohispano ha sido conceptualizado con múltiples definiciones. En el caso de nuestra prueba de impresión, Grañen explica el fenómeno como “mestizaje cultural” mientras que Alvares recupera el término de codigofagia del filósofo Bolívar Echeverría para describir al objeto dentro de una gama más grande de manifestaciones culturales de la época.³⁹

Ambos conceptos presuponen la existencia de 2 roles y 2 entidades. La existencia de un conquistado y un conquistador, y la de un intercambio de solo 2 grupos sociales, españoles e indígenas. En ambos casos cada grupo aporta una parte de su propia cultura para la integración de una nueva, con roles diferentes. Ya sea la de un conquistado que trata de mantener viva su cultura a través de la cultura del conquistador (codigofagia), o la de la integración más o menos “natural” de 2 sociedades en un proceso de constante contacto (mestizaje). Pero, por la naturaleza de la prueba de impresión, que es la naturaleza misma de un grabado, no tenemos la certeza siquiera de saber si hubo tales 2 roles con la participación (activa o pasiva) de ambos. El grabado pudo ser incluso resultado de las impresiones de una sola de las 2 entidades, la española. Una entidad, 1 rol y 2 culturas. A lo largo de esta investigación develaremos este misterio, pero por ahora consideramos que es mejor utilizar el concepto de reinterpretación cultural. Evitando la discusión polarizada entre hispanistas e indigenistas

³⁹ Bolívar Echeverría, “La identidad evanescente”, en *Las ilusiones de la modernidad* (Ciudad de México: UNAM, 1997): 55-74

En la Antropología cultural los conceptos de interpretación y reinterpretación culturales ven la luz en la producción antropológica desde los años 50. Los dos son conceptos fundamentales para entender a la antropología cultural misma ya que describen el proceso por el cual se crea la cultura de una sociedad y sus productos culturales. Por interpretación cultural entendemos la manifestación de un elemento de la cultura del hombre en un hecho u objeto en concreto. Por reinterpretación entendemos la interpretación de una cultura en términos de otra, consecuencia de algún tipo de contacto o integración sociocultural. El concepto ha estado acompañado por el de sincretismo entre otros, pero apelando a nuestro criterio de selección es que optamos solo por la idea de interpretaciones y reinterpretaciones culturales. Entre los distintos autores de la antropología cultural nos apoyaremos en las conceptualizaciones del término dadas por Melville Herkovits y especialmente Clifford Geertz.⁴⁰

Una conceptualización nueva que ofrecemos es la de Estanco como concepto, más que como término. En la frase de *estanco de naipes* encontramos la construcción de un concepto y un término, y no solo un término. Un concepto, según la epistemología objetivista, es la integración de varias unidades de conocimiento que tiene una representación concreta. Así entonces tratándose de unidades de conocimiento, el concepto también puede estar integrado (o definido) por más conceptos. El estanco no solo es la mera suposición de una figura fiscal, sino que tiene una materialidad. El estanco es, además de su definición económica, un espacio concreto de trabajo, donde se produce un producto en concreto y en el cual se configuran relaciones sociales. Con ello el estanco es un espacio social, una unidad económica, una figura fiscal y un espacio de producción de bienes con significado cultural propio (tabaco, naipes, sal, minería, crianza de animales). En la frase estanco de naipes, el estanco es el concepto en sí, integrado por más conceptos y unidades de conocimiento, y el genitivo “de naipes” es lo que denota el término. Al igual que en los otros casos, el término de gallo, de sal, de papel, etc. es lo que determina su conformación.

El concepto de estanco puede ser contextualizado incluso de mejor forma si se define además con el concepto de esquema. Ya que el estanco es un esquema en sí cuyas variaciones esenciales se determinan por el tipo de producto que ofertan. El concepto esquema dentro de

⁴⁰ Clifford Geertz, *La interpretación de las culturas* (Madrid: Gedisa, 2003)

la Historia Cultural será otra herramienta necesaria para el entendimiento del proceso histórico estudiado. Entendemos por esquema una forma de configuración de elementos constante que permiten describir a los objetos con los mismos términos e identificar constantes en su integración. Si apoyamos el concepto de estanco con el de esquema veremos que parte de su esquema consisten en la constante de ser una merced, una figura fiscal, aportar una renta anual e identificarse con un mismo sustantivo: estanco.

La idea de esquema, ya sea desde un nivel material hasta uno abstracto, esta presente en muchos de los objetos que manejaremos. La misma conformación de un naipe o una baraja española es en sí la ejemplificación de un patrón material que se suscribe como esquema. La idea central del concepto de esquema no solo es que algunos elementos se disponen de forma similar al otro. El esquema implica que el objeto segundo integra sus elementos expreso de homologar a un objeto contemporáneo y/o antecesor.

Estas categorías y conceptos son claves para la contextualización de los procesos históricos que desarrollaremos; y son la herramienta base necesaria suficiente para comenzar este camino. Durante el camino es que integraremos aún más de estas herramientas.

El método hipotético deductivo será el regente en la investigación atendiendo al planteamiento de nuestra hipótesis, que parte de la comprobación de un esquema general (en este caso de un objeto cultural de carácter transcontinental) en un espacio y época bien determinado (el mazo de cartas de Alonso Martínez de Orteguilla en la Nueva España).

El método referido permite mantener una perspectiva general del tema sin entrar en conflicto con las conceptualizaciones que extraemos de otras perspectivas historiográficas como aportes valiosos para la presente investigación. Además, posibilita que el presente estudio parta de la conceptualización general de la idea de tarot, en la historiografía actual, a estudiar un caso particular, como lo es el de Orteguilla.

Para discernir si efectivamente estamos ante un mazo de tarot como se ha dicho, los estudiosos de este tema han aplicado la comprobación de tres puntos para entender este objeto. Estos tres puntos integran una metodología, que puede ser solucionada con un sinfín de técnicas. Esta metodología implica el uso de distintos tipos de fuentes, principalmente las

visuales-plásticas y las documentales. Bien sabemos todo el bagaje de técnicas aplicables a este tipo de fuentes

La metodología se integra de la siguiente forma: Estudiar las imágenes representadas en las cartas, tanto su composición como significado. Investigar su uso y su integración como juego de cartas (dinámicas de juego, reglas, usos, contexto lúdico, moral, alegórico, etc.). E investigar su génesis y distribución física a través de fuentes documentales (registros contables, contratos para su fabricación, legislaciones, manuales, opiniones escritas, entre otras.).

Ya que se ha planteado a esta prueba de impresión como un tarot, habrá que agregar a esta metodología el paso previo de la revisión histórica e historiográfica del tarot como objeto (y concepto). Como se verá más adelante, existe un debate historiográfico sobre si este concepto es válido para la temporalidad estudiada. Este primer punto se resolverá en el capítulo I. Dentro de esta revisión se retomará el origen lúdico del objeto, dentro de la Historia de los juegos de cartas.

De igual manera será necesario revisar la historia de los juegos de cartas en la Nueva España, como el espacio en el ocurre el fenómeno de estudio de esta investigación. Para ello también se tiene que hacer una revisión del desarrollo del juego de cartas y las formas de juego en España, y su llegada a la Nueva España. Pero, esta revisión no puede ser solo cronológica y descriptiva, sino que tiene que matizar las trasfondos sociales y culturales de la práctica de juego en estas sociedades. A su vez, no se puede solo señalar lo lúdico en la sociedad hispana sin explorar lo lúdico en las culturas mesoamericanas, tanto porque parte de la cultura novohispana tiene su origen en dichas culturas, como por el hecho de que la prueba de impresión contiene referencias a las mismas. Este viaje de Europa hacia América se abordará en el Capítulo II.

Para el capítulo III se expondrá el resultado del trabajo documental abocado al estudio de las primeras administraciones del estanco de naipes en la Nueva España como posible espacio de producción de la prueba de impresión hasta ahora atribuida a Orteguilla. En el capítulo IV se realizará un análisis de imagen de los grabados contenidos en la prueba de impresión, bajo su contexto en los imaginarios visuales de época. Todo ello para que en los textos de cierre

de la investigación se pueda dar respuesta a las preguntas detonantes y saber si verdaderamente esto es un caso de ¿Un tarot novohispano?

Capítulo I. Del Viejo Mundo: el mazo de tarot y el juego de triunfos

Uno de los conceptos rectores de esta investigación es la palabra “tarot”. La prueba de impresión de Orteguilla ha sido clasificada, por múltiples investigadoras, como un tarot. Pero ¿A qué alude concretamente con esta palabra? Y es que el tarot, como un mazo de cartas, tiene por lo menos 6 siglos de historia, en los cuales su uso ha variado. Lo que se entiende por tarot en realidad ha sido un esquema cambiante que ha pasado de un uso lúdico a un uso adivinatorio. Por ello se estudiará al mazo desde su origen en el siglo XV hasta el periodo próximo a la creación de la prueba de impresión de naipes de Alonso Martínez de Orteguilla, a finales del siglo XVI.

Este capítulo busca entender el desarrollo histórico del concepto / objeto referido, no solo con la finalidad de tener un bagaje cultural del mismo, sino para poder identificar los elementos que influyeron en su conformación. Se busca entender la naturaleza de los distintos fenómenos culturales que influyeron en su creación. El uso y cambio de este objeto no se queda en el pasado, sino que sigue en el tiempo presente, el entender cómo se forman estos esquemas permite establecer un marco comparativo entre los mazos de un tiempo con los de otro. El objetivo de este capítulo es entender como se ha conformado el esquema que define al tarot, para poder establecer un marco comparativo que permita estudiar y entender la prueba de impresión aludida.

Cuando se alude a esquema, específicamente en el mazo de tarot, nos referimos a la serie de alegorías, personajes, formas plásticas, formato, contenido y otros elementos que integran la estructura general que conforma y, sobre todo, define el mazo. La existencia de un esquema de conformación es lo que permite diferenciar, y definir como tal, en conjunto a los mazos de tarot, de cualquier otro mazo de cartas. Dicho esquema, como se verá más adelante, no es resultado de la imaginación de un solo individuo, de generación espontánea o ajeno a su entorno, sino que tiene una fuerte relación con los fenómenos dentro de la Historia cultural y social de su momento. Lo anterior apoyado en la limitada historiografía en torno al mazo.

Los orígenes del mazo

El mazo de tarot ¿Juego de cartas o dispositivo adivinatorio?

Cuando se habla de tarot se suele pensar en lo que es, en el imaginario popular, el mundo del esoterismo y las prácticas adivinatorias. Se imagina el consultorio de algún místico, que, al

comenzar la consulta, en medio de una mesa con cuarzos, sahumerios e ídolos santeros dispone un mazo de cartas.⁴¹ El adivino toma el mazo y baraja sus cartas de las formas más creativas. Después le pregunta al consultante qué quiere saber y, dependiendo de lo que busque, el tarotista sacará cartas al azar del mazo y las colocará en formaciones peculiares; tratando de asemejar símbolos que pudieran tener un *significado oculto*. En medio de ese clímax el consultante, ansioso, espera que el adivino le vaticine las cuestiones más íntimas de su vida.

Escenas de este tipo, lecturas de cartas, son de dominio público. Los medios de comunicación, grandes y pequeños han contribuido a reproducir esta escena en el imaginario popular. La idea de un místico lector de cartas es en realidad ya antigua, tiene su historia y bien se puede decir que han sido los mismos *tarotistas* quienes han buscado crearse esa imagen. Las intenciones no las discutiremos. La práctica cartomántica⁴² con el tarot no es un tema nuevo, es un objeto que tiene su propia historicidad. En lo que refiere a la Historia del tarot, esta práctica tiene por lo menos 3 siglos de existencia.

El propósito de estas líneas no es desmentir la validez o no de estas prácticas, sino ampliar el horizonte con el que se ve este objeto. La adivinación con el tarot tiene 3 siglos de historia, pero no es toda su historia. El mazo como tal tiene por lo menos 6 siglos de existencia y se remonta al periodo prerrenacentista. Hoy se hablará de esa otra historia, la de un juego. El mazo de tarot, en sus orígenes del siglo XV, se pensó como un juego de cartas, y mantuvo esa funcionalidad por lo menos hasta el siglo XVIII; hoy su uso es diferente, casi nadie pensaría en él como un juego de ocio. Pareciese que el uso lúdico desapareció en el devenir del tiempo, y que la práctica adivinatoria eclipsó sus orígenes. Para sorpresa del lector, juegos de cartas que tal vez si identifique dentro de su marco cultural tienen una relación directa con el tarot y su historia. Más adelante, por ejemplo, se hablará de la genealogía entre la baraja española y el tarot.

⁴¹ En palabras de Helen Farley: “*When we think of tarot, images of fortune-tellers, crystals and incense flash past our mind’s eye...*” en: Helen Farley. Introducción a *A cultural History of Tarot. From entertainment to esotericism* (New York: I.B.Tauris, 2009):

⁴² Cartomancia: Adivinación por medio de los naipes. *Diccionario de la lengua española*, Cartomancia, acceso 13-5 2021, <https://dle.rae.es/cartomancia>

Pero, antes de profundizar en estos temas, es necesario establecer una misma sintonía. En términos físicos ¿Qué es el tarot? Es un mazo de cartas conformado por 78 cartas, divididas en dos secciones.⁴³

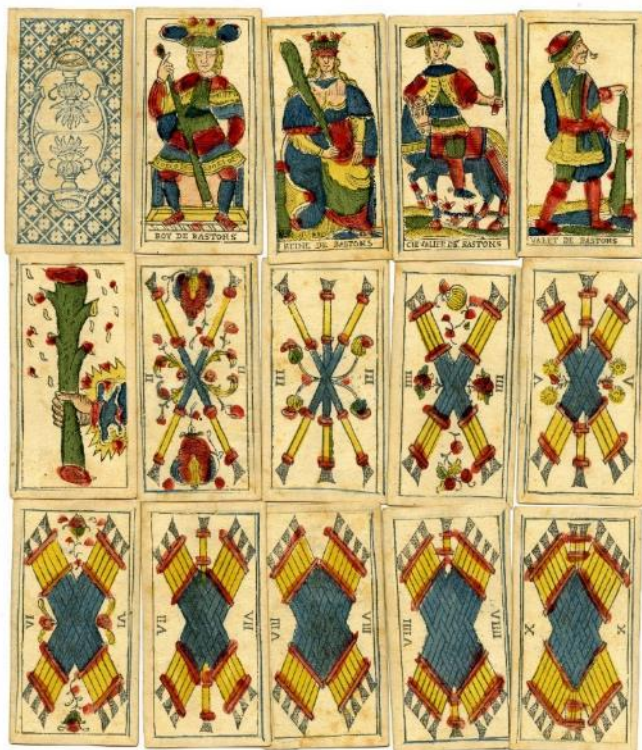


Fig. 1. *Cartas del palo de bastos*, Italia, siglo XVII. Colección de juegos de cartas de Lady Charlotte Schreiber. Museo Británico

La primera sección es comúnmente nombrada como: triunfos o arcanos menores. Quizá aquí se establezca un puente de referencia cultural, pues estos *trionfos menores* no son más que las cartas de la conocida baraja española, con ligeras modificaciones. La baraja española es un juego de cartas popular por juegos como la brisca, el guiñote, el burrito castigado o las tercias. El mazo, generalmente, lo conforman 40 cartas divididas en cuatro palos. Cada palo esta representado por un emblema y contiene 10 cartas: 7 cartas numeradas del 1 al 7, y 3 cartas más que

representan a personajes de corte (un paje o infante, un caballero y un rey). Los cuatro emblemas son: la copa, la espada, el basto o leño y la moneado u oro.

Las diferencias entre la baraja española y los triunfos menores del tarot son que estos últimos tiene un mayor número de cartas. En el tarot cada palo tiene 14 cartas: 10 numeradas del 1 al 10, más 4 cartas cortesanas, en donde se añade la figura de la reina. Dando un total de 56 cartas en los triunfos menores. Se utiliza el término “cartas cortesanas” en el sentido de que estas representan a un personaje propio de las cortes monárquicas.

⁴³ Michael Dummett y Jhon McLeod, *A history of games played with the tarot pack: The game of triumphs*. (Lewiston: The Edwin Melled Press, 2004): 1

Hasta este punto es fácilmente imaginar la función de juego de cartas, apelando a la cultura popular hispana, El asunto puede comenzar a tomar el matiz de “místico” o adivinatorio cuando se habla de los arcanos o triunfos “mayores”. La segunda sección del mazo se conforma por 22 cartas, las cuales llamaremos “cartas-personaje” ya que cada una de estas representa a una entidad o alegoría en concreto,



Fig. 2. *Triunfos mayores del mazo de tarot, Italia, XVII.*
 Colección de juegos de cartas de Lady Charlotte Schreiber.
 Museo Británico

poseyendo identidad propia. Estas cartas no suelen estar numeradas, el criterio de jerarquización de estas cartas responde a parámetros cualitativos, y no cuantitativos como en los palos de la baraja española. Los 22 triunfos mayores llevan por nombre: el loco; el mago; la sacerdotisa o la papisa; el emperador; la emperatriz; el papa o el hierofante; el amor; la carroza; la justicia; el ermitaño; la rueda de la fortuna; La Fuerza; el colgado; la muerte; la templanza; el diablo; la torre; la estrella; la luna; el sol; el juicio final; y el mundo.⁴⁴

La presencia de ciertos personajes alegóricos como la justicia, la muerte, el amor o el colgado, de creencias medievales como la rueda de la fortuna o incluso de referencias bíblicas como el juicio final o la torre de babel en la carta de la torre hacen difícil imaginar una dinámica de juego, además, pueden hacer parecer “lógica” una dinámica adivinatoria. Incluso para el ojo especialista, como el del historiador y la historiadora, la presencia de alegorías puede hacer referencia a otros contextos y no al del juego si se piensa que es un objeto propio del siglo XV.

Analizando la conformación básica del mazo de tarot pueden surgir algunas preguntas ¿Cómo se podía jugar con la muerte y el juicio final? ¿Acaso el amor y la fortuna no son claras referencias a la adivinación? O bien, para el pensador más avisado ¿Por qué llamar “emblema” a las espadas, copas, oros y bastos? ¿Juego o adivinación? Las respuestas no solo

⁴⁴ Farley, *A cultural history...*, 7

son interesantes, sino que además permiten entender parte de nuestro objeto de estudio. Definir un concepto general de tarot, tal y como lo hemos descrito significa revisar un esquema conceptual con el cuál se ha comparado a la prueba de impresión estudiada en esta investigación.

Propuestas sobre el origen del mazo

Los orígenes del tarot pueden parecer inciertos. En las bibliotecas, los medios de comunicación y ahora en los medios de información digital, abundan los mitos sobre la historia del tarot.⁴⁵ La mayoría de los relatos busca validar el uso adivinatorio del mazo, que en estos tiempos es su uso generalizado. Desmitificar estas historias es importante, no por atacar las creencias de algún individuo, sino para poder entender su verdadera historicidad.

Uno de los relatos más populares sobre la historia del tarot es la que implica un origen gitano. La narrativa puede variar según el texto que se consulte, pero en rasgos generales se presentan los mismos elementos: a la civilización egipcia transmitiendo sus conocimientos al pueblo gitano. La historia cuenta que cuando la civilización egipcia estaba por perecer en la conquista, las sacerdotisas del templo de Isis convocaron al pueblo gitano. A través de una serie de cartas las sacerdotisas codificaron los conocimientos más profundos de la cosmovisión egipcia, reunidos en el libro de los muertos, y les enseñaron su uso, junto con las maneras de descifrarlo. Desde entonces el pueblo gitano conservó dichos conocimientos y los llevó consigo por toda la historia.⁴⁶ Estos relatos, además, buscan explicar porque los gitanos “pudieron dominar” algunas otras prácticas adivinatorias como la quiromancia.⁴⁷

El relato presenta una serie de problemas que lo hacen inoperable como un conocimiento válido bajo los paradigmas historiográficos y científicos sociales actuales. Hasta ahora no existe una evidencia histórica que demuestre el contacto del pueblo gitano con el egipcio en

⁴⁵ Cf. Michael Dummett y John McLendon. Introducción a *A history of games played with the tarot pack. The game of triumphs. Vol I.* (Lewiston: The Edwin Meller Press) xv. Los autores logran ejemplificar cómo las librerías, bibliotecas y público lector entienden, generalmente, el concepto de tarot. Sergio Barreiro, “Mazos y barajas. La historia secreta del tarot: sus orígenes míticos, los antiguos tarots italianos y el tinte esotérico francés, *Clarín*, 14 de marzo del 2021, https://www.clarin.com/astrologia/historia-secreta-tarot-origenes-miticos-antiguos-tarots-italianos-tinte-esoterico-frances_0_mYXjg4ru.html Proponemos al lector como ejercicio, apelando al uso de hipertexto e hipervínculos, pueda observar los comentarios vertidos por los lectores del citado artículo periodístico.

⁴⁶ Farley, *A cultural history...*,21-26

⁴⁷ Quiromancia: Adivinación de lo concerniente a una persona por las rayas de sus manos. *Diccionario de la lengua española*, Quiromancia, consultado 13/ 05/ 21, <https://dle.rae.es/quiromancia?m=form>

la Época Antigua. Los relatos varían cuando se trata del suceso histórico que provocó el ocaso de la cultura egipcia, se ubican hechos como la conquista romana a la región, invasiones de pueblos vecinos o la conquista por parte de musulmanes. No es posible dicho contacto entre pueblos en un periodo de decaimiento ya que las investigaciones históricas señalan que los pueblos gitanos son poblaciones migratorias de origen indoeuropeo, que estando en Europa se asentaron en regiones balcánicas durante la Edad Media, y no en el norte de África como lo propone el relato.

Parte del sustento de la teoría gitana reside en la “evidencia” que muestran algunos mazos de tarot, los cuales conservan elementos codificados del antiguo conocimiento egipcio. Generalmente los mazos de tarot señalados como prueba son los de estilo Ride-Waite⁴⁸ y *el mazo de tarot de Thoth de Aleister Crowley*.⁴⁹ El problema con ello es que son mazos diseñados y creados a finales del siglo XIX e inicios del XX, los cuales incorporaron elementos plásticos de la iconografía de la antigua cultura egipcia. Los autores de dichos mazos eran miembros de sociedades de culto hermético británicas, cuyas ideas y filosofías tenían fuertes influencias de la filosofía oculta francesa del siglo XVIII, que incorporaba a su corpus de manera sincrética contenidos propios de la astrología, la cábala judía y de las entonces populares investigaciones sobre egiptología.⁵⁰ Los elementos iconográficos egipcios que portan estas cartas fueron colocados intencionadamente por los autores en el marco de sus creencias místicas.

La teoría egipcia-gitana pierde sustento cuando se analiza el devenir histórico del mazo de tarot, en donde los mazos del siglo XV, XVI, XVII y XVIII no cuentan con marca alguna de dicha herencia egipcia. La permanencia de esta teoría esta acompañada por los prejuicios que rodean a la cultura gitana en el mundo occidental actual. Estas teorías solo perpetúan los estereotipos que se tienen sobre esta comunidad dispersa por el mundo. La evidencia histórica

⁴⁸ El mazo de tarot Rider-Waite es un mazo de cartas ideado y creado a finales del siglo XIX por miembros de la sociedad inglesa de culto hermético conocida como The Hermetic Order of the Golden Dawn. El nombre de Rider-Waite proviene del apellido de su autor intelectual Arthuer Edward Waite y el la imprenta que se encargó de su fabricación, la Rider Company. Este mazo cuenta con una gran cantidad de escritos sobre su interpretación, posteriores a la publicación del mazo original, por diversos autores. Octavio Deniz, *Fundamentos del tarot. Adivinación y crecimiento personal*. (Minnesota Llewellyn Español, 2001): 4

⁴⁹ Dicho mazo de cartas fue ideado por Aleister Crowley, quien contrato a un artista discípula llamada Frieda Harris, para realizar las ilustraciones. El mazo esta acompañado de un tratado esotérico donde Crowley expone sus consideraciones sobre el mismo. Crowley, Aleister. *The Book of Thoth*. (Digital: Noct Press, 2010)

⁵⁰ Farley, *A cultural history...*,93-100

actual no marca alguna correspondencia con la teoría egipcia-gitana, situando hasta ahora el origen del mazo de tarot entre Francia e los territorio de la península itálica del siglo XIV.

¿Qué otras propuestas existen en torno a su origen? ¿Cómo es que se sabe de un origen europeo y no uno gitano, egipcio o incluso oriental? Otras propuestas del origen del mazo de tarot tratan de apegarse más a criterios historiográficos sobre la difusión cultural en el mundo. Dichas propuestas señalan un origen chino sobre el mazo y un origen hindú. La teoría china implica que los distintos juegos de cartas de la cultura china influenciaron la creación de los juegos de cartas en Europa, la teoría no es reconocida no porque contenga elementos míticos en su discurso, sino porque en términos historiográficos ha sido complicado comprobar un proceso de reinterpretación cultural que implica un espacio muy amplio y una temporalidad igualmente amplia.⁵¹

La teoría del origen hindú plantea al mazo de cartas del juego de *ganjifa* como un posible predecesor asiático del mazo de tarot y otros juegos de cartas. El mazo del *ganjifa* tiene cartas-personaje que representan distintos eventos mitológicos de la religión hindú, cuenta con cartas divididas por palos y cartas cortesanas. El problema con esta propuesta es que el registro más antiguo del mazo ganjifa data del siglo XVI mientras que el registro más antiguo del mazo de tarot data del siglo XIV.⁵²

Rescatamos estas propuestas pues, aunque también han sido utilizadas para justificar un origen adivinatorio del mazo de tarot, han buscado acercarse a parámetros del quehacer histórico. A pesar de lo anterior, la teoría del origen del mazo de tarot más reconocida va ligada a la teoría del origen del mazo conocido como la baraja española. Estudios arqueológicos señalan que el posible origen de la baraja española no se encuentre en Europa, sino en el mundo islámico, en el Sultanato Mameluco de Egipto. De nuevo la propuesta señala a Egipto, pero ahora no con connotaciones místicas.

Leo Aryeh Mayer fue un arqueólogo nacionalizado israelí quién se encargó de los primeros estudios de las cartas de juego mamelucas actualmente ubicadas en el Museo de Topkapi

⁵¹ Farley, *A cultural history of..*,11-13

⁵² Marjorie G. Wynne y A. Hyatt Mayor. "The art of the playing cards" *The Yale University Library Gazette* Vol. 47. No. 3 (1973) 138 – 140. Andrea Vitali. "The origino of the aces. A suggestive hypothesis about the origin of suits in numeral cards" *LE TAROT Associoazone culturale*. (2015), <http://letarot.it/page.aspx?id=283>

Sarayi en Estambul. L. Mayer fue el primero en proponer una genealogía directa entre las cartas de origen mameluco y el resto de los juegos de cartas en Europa. Aunque sus aportes actualmente son criticados debido a que la rigurosidad de su investigación ya no corresponde con criterios actuales, la idea central de su propuesta sigue en vigencia. Investigadores como David Parlett, Michael Dummett o Helen Farley han mostrado distintas rutas que ratifican la validez de dicha hipótesis. Se ha trazado una genealogía entre las cartas de juego mamelucas, la baraja española, el juego de póker y el mazo de tarot.

El origen musulmán de las cartas

En 1939 L. A. Mayer publica un artículo donde presenta un estudio sobre las cartas mamelucas resguardadas en el acervo del Museo Palacio de Topkapı, Turquía; tiempo después la investigación fue editada en un libro junto con fotografías de las cartas y algunas laminas a color.⁵³ Las cartas, cuya datación varía de entre los siglos XII al XIV, fueron identificadas por Mayer como el antecedente directo de los juegos de cartas europeos. Las cartas son de formato alargado, y están divididas en 4 palos caracterizados por un emblema. Originalmente Mayer había identificado la existencia de 5 palos en el mazo, pero algunas otras investigaciones confirmaron que solo se tratan de 4 palos.⁵⁴

La procedencia de las cartas se ha situado en el Sultanato Mameluco de Egipto de entre los siglos XII al XIV. El sultanato fue un reino de la Alta Edad Media ubicado al norte de África, cuyo centro de poder se ubicó en lo que hoy es Egipto. Se les conoce como mamelucos a los sultanatos y emiratos que integraron en su práctica política y militar el uso de esclavos mamelucos. Un mameluco era un esclavo guerrero que fue separado de niño de alguna familia cristiana e incorporado al ejército. El entonces esclavo cristiano era convertido al islam y entrenado militarmente a lo largo de su infancia y adolescencia, para posteriormente incorporarse a la guardia del sultán. “Mameluco” significa en árabe poseído, se utilizó el término poseído no en un sentido sobrenatural, sino bajo la acepción de que dichos individuos eran la posesión de alguien, en este caso del sultán.⁵⁵

⁵³ Leo A. Mayer. *Mamluk playing cards* (Leiden: E.J Brill. 1971)

⁵⁴ Michael Dummett y Abu-Deeb. “Some remarks on mamluk playing cards” *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes* Vol. 63 (1976): 106

⁵⁵ Linda S. “The Barhi Mamluk Sultanate, 1250 – 1390”, en *The Cambridge History of Egypt. Vol. I Islamic Egypt 640 – 1517*, coord., Carl F. Petry (Cambridge: Cambridge University Press 1998) 244

Un soldado mameluco al pertenecer a la guardia del sultán tenía la posibilidad de ascender en la jerarquía militar hasta los grados más altos, incluyendo el equivalente a un general. Los mamelucos de rangos más elevados comúnmente eran llamados a integrar la corte del sultán. En algunos casos los hijos del sultán y miembros de la corte eran criados a la par que los mamelucos, para que se crearan lazos de confianza y lealtad. Los mamelucos llegaron incluso a promover golpes de Estado dentro del sultanato, colocando a un mameluco como un nuevo sultán. La práctica de esclavitud mameluca no fue reservada de los musulmanes egipcios, sino que encontramos sultanatos mamelucos en otras partes del mundo islámico medieval como el medio oriente o la India.



Fig. 3. De izquierda a derecha: 2 de espadas; 3 de copas; 7 de monedas; 7 palos de polo. Museo Palacio Topkapi.

Dentro de la corte del sultán existían múltiples rangos y ocupaciones, entre ellos: el guardián de la espada del sultán, el guardián de la copa, el guardián del palo de polo del sultán y el tesorero. Al igual que los reinos europeos de la época, los mamelucos desarrollaron sistemas emblemáticos de representación individual y colectiva; así mientras en Europa los nobles portaban escudos de armas, las autoridades musulmanas portaban emblemas propios.⁵⁶ El guardián de la espada, de la copa, del palo de polo y el tesorero del sultán en el Sultanato Mameluco de Egipto portaban sus propios emblemas, siendo una espada, una copa, un palo de polo y una moneda de oro respectivamente. Estos emblemas a su vez servían para identificar a los hombres a su cargo y a sus familias, siendo posible que heredaran el emblema o lo personalizaran con alguna seña distintiva de la familia.⁵⁷

Dentro de la corte del sultán existían múltiples rangos y ocupaciones, entre ellos: el guardián de la espada del sultán, el guardián de la copa, el guardián del palo de polo del sultán y el tesorero. Al igual que los reinos europeos de la época, los mamelucos desarrollaron sistemas emblemáticos de representación individual y colectiva; así mientras en Europa los nobles portaban escudos de armas, las autoridades musulmanas portaban emblemas propios.⁵⁶ El guardián de la espada, de la copa, del palo de polo y el tesorero del sultán en el Sultanato Mameluco de Egipto portaban sus propios emblemas, siendo una espada, una copa, un palo de polo y una moneda de oro respectivamente. Estos emblemas a su vez servían para identificar a los hombres a su cargo y a sus familias, siendo posible que heredaran el emblema o lo personalizaran con alguna seña distintiva de la familia.⁵⁷

⁵⁶ Paul Balog, "New considerations about mamluk heraldry". *Museum Notes (American Numismatic Society)* Vol. 22 (1977), pp. 183-187

⁵⁷ Farley, *A cultural history...*, 17,18

Los emblemas de las cartas mamelucas no fueron colocados de forma arbitraria. Quien fuere tesorero probablemente pudo haber tenido control sobre algún territorio y poder militar, apelando a su posible origen mameluco; así la carta mameluca con 7 monedas de oro probablemente represente a 7 guardias del tesorero.

Existe una relación evidente entre los emblemas de las cartas mamelucas de los siglos XII al XIV con el mazo de la baraja española. Ambos mazos tienen tres emblemas iguales: la copa, la espada y la moneda, pero ¿Qué pasa con el basto y el palo de polo? En la Edad Media no existió en Europa algún juego ecuestre similar al juego de polo musulmán, por lo que es posible que en países como España y las ciudades de la península itálica el palo de polo fuera remplazado por objetos similares dentro de los referentes culturales que tenían las sociedades europeas en aquel tiempo. El palo de polo como emblema en las cartas fue remplazado por báculos, leños, varas de mando o bastos.

Mayer, y posteriormente Dummett, encontraron registros documentales, desde inventarios de cortes europeas en ciudades de la península itálica y Francia hasta, algunas crónicas en donde se narra la existencia de un juego de cartas propio de los musulmanes; juego que fue aprendido por los europeos en distintos momentos, como lo fue en las cruzadas.⁵⁸ El juego ya era llamado entonces *naib*, que probablemente derive de la palabra árabe *nai'b* que define a un rango militar, hoy esta palabra es reconocida como el posible origen etimológico de la palabra naipes.⁵⁹ La narración de la existencia de un juego de cartas musulmán en distintos reinos europeos muestra que este juego no era exclusivo de los mamelucos, sino que era un elemento presente en las distintas sociedades musulmanas de la época.

Tres criterios son los que dan sustento a la teoría del origen mameluco de los juegos de cartas en Europa. El primero es la similitud del esquema de organización de cartas (en palos numerados con cartas cortesanas) y emblemas entre los tipos de mazo. El segundo son las posibles rutas de transferencia cultural por las cuales el mazo de cartas pudo pasar y reinterpretarse del mundo islámico al cristiano-europeo, en el caso de España es el más evidente pues lo que hoy comprende su territorio estuvo gobernado por sultanatos musulmanes durante ocho siglos. El tercero es el criterio cronológico, pues las cartas

⁵⁸ Leo A, *Mamluk playing cards...*, 1-5

⁵⁹ Wynne y Mayor. "The art of..." 144

mamelucas a pesar de su amplio rango de datación, siguen siendo anteriores a los mazos de cartas europeos.

¿Naipes, triunfos o barajas?

Según la Real Academia Española (RAE), un naipe es una carta (de manera individual) o una baraja (en conjunto)⁶⁰ ¿Qué es una baraja? es un conjunto completo de cartas empleado para juegos de azar.⁶¹ Más allá de las definiciones formales, lo cierto es que a pesar de que un naipe es una baraja, no podemos decir que existe un naipe de tarot, aunque tal vez si podemos decir que existe una baraja de tarot ¿Cómo es esto? Los términos de manera historiográfica responden a su propio devenir histórico. Un naipe esta estrechamente relacionado con lo que hoy se entiende como baraja española y juego de póker.

El origen etimológico del término naipe es el que proviene de la voz árabe *nai`b*, que hace alusión a un rango militar en el mundo medieval musulmán similar al de un general actualmente. La palabra *naip* fue la derivación europea del término para designar a un juego de cartas propio de los musulmanes.⁶² Aunque existen registros históricos que validan esta afirmación, el descubrimiento del origen etimológico es contemporáneo, en la historiografía de los juegos de cartas, hasta la segunda mitad del siglo XX, no se había señalado esta ruta.

En el siglo XIX, Samuel Weller Singer, uno de los pioneros de la historia de los juegos de cartas, ya sostenía el origen árabe del término, pues al igual que los historiadores actuales, encontró que los registros más antiguos de la palabra tenían sus referencias en el mundo árabe.⁶³ Eso no significa que Weller atribuyera a los musulmanes, o como el diría “sarracenos”, la autoría del mazo. Weller sostuvo que ellos fueron transmisores del juego, al igual que lo habían sido de los dados y el ajedrez, cuyo verdadero origen según él era la cultura hindú y lidia. En su momento la propuesta de Singer contrargumentaba otras propuestas, el diccionario español de la época decía que el término naipe provenía de las siglas de su supuesto inventor Nicolao Pepíne.⁶⁴ Otros tantos sostenían un origen puramente español, italiano, francés e incluso hebreo de la palabra.

⁶⁰ *Diccionario de la lengua española*, Naipe, consultado 19-5-2021, <https://dle.rae.es/naipe?m=form>

⁶¹ *Diccionario de la lengua española*, Baraja, consultado 19-5-2021. <https://dle.rae.es/baraja?m=form>

⁶² Dummet y Abu-Deeb. “Some remarks on...”

⁶³ Samuel Weller, *Researches into the history of playing cards* (Londres: T. Bensley and son 1816): 7-10

⁶⁴ *Diccionario de autoridades. Tomo IV*, Naipe, (Madrid: Real Academia Española 1734).

La actual teoría del origen mameluco de las cartas señala una genealogía directa entre los mazos españoles e italianos. Y la ruta continúa hacia Francia e Inglaterra. El naípe francés, mejor identificado por el juego de póker, es una de las tantas derivaciones regionales del naípe de origen musulmán. Los primeros registros evidentemente se encuentran en España y ciudades del norte de la península itálica, pero a cada espacio al que llegó el naípe este acopló su estilo a la cultura de la región. Algunas reinterpretaciones del objeto fueron menores, en las regiones germanas, por ejemplo, solo algunos emblemas se modificaron por elementos de la naturaleza, las monedas y copas pasaron a ser bellotas y hojas. El caso francés fue de los más característicos, la moneda, la copa, el basto y la espada se cambiaron por el diamante y el corazón rojos, el trébol y la pica negros, respectivamente.⁶⁵ De Francia el naípe paso a Inglaterra, y finalmente a lo que hoy es Estados Unidos. En la actualidad los juegos que se hacen con un naípe y otro están bien diferenciados, pero entre los siglos XVI y XVII con ambos naipes se podían jugar los mismos juegos. Ambos están divididos en cuatro palos, con cartas numeradas y cartas cortesanas, existieron casos de impresores franceses e italianos que vendían ambos tipos de naípe, cuya única diferencia es que uno era de estilo latino y otro al estilo parisiense. A raíz de esta “genealogía” es que el término naípe solo abarca a la baraja española y el póker.

El Tarot es un caso diferente. La palabra tarot no aparece referida como tal sino hasta el siglo XVIII, justamente con el periodo de cambio del uso del mazo de un objeto de juego a un dispositivo adivinatorio. En su origen el mazo de cartas que hoy se conoce como tarot era llamado *juego de triunfos*, o simplemente *triunfos*. Se le conocía así porque la mecánica de juego empleada con el mazo tenía la intención de recordar la idea filosófica renacentista de los triunfos morales, tal y como lo planteaba Petrarca y sus consecuentes discípulos. Las palabras *tarochi* y *tarocco* fueron términos, de voz italiana, con los que se designaron a mazos derivados y/o similares al juego de triunfos. El camino que conecta a la palabra triunfos con tarot son justamente los términos italianos mencionados, que en francés pasarían como *taroux*.

⁶⁵ La Sociedad Internacional de Juegos de Cartas ha hecho una labor de recopilación de los estilos regionales del naípe. Para el lector que guste de conocer las variaciones y adaptaciones regionales del naípe en Europa se le sugiere consultar: “Pattern sheets” *The International Playing-Card Society*, 13/5/21. <https://www.i-p-c-s.org/wp/pattern-sheets/>

El origen etimológico de *tarochi* y *tarocco* es incierto. Otros investigadores señalan que la palabra tarot deriva de los términos *tarotee* y *tares*, que entre los impresores franceses del siglo XVII eran las palabras con las que se denominaba a la orla o contorno decorativo que tenían las cartas.

La etimología de la palabra tarot es incierta, lo anterior planteado es una propuesta de Helen Farley basada en un estudio historiográfico y filológico del término.⁶⁶ Así como existe un mito sobre el origen del tarot, lo hay del término mismo. Manuales de adivinación aseguran que la palabra tarot en realidad es un anagrama a las palabras *tora* (ley o escritura en hebreo), *troa* (puerta en hebreo), *rota* (rueda en latín) *orat* (rezar o hablar en latín) *Taor* (diosa egipcia de la oscuridad) y *Ator* (diosa egipcia de la alegría).⁶⁷ La descripción de un anagrama formado por las letras T.A.R.O.T hasta ahora no tiene ningún fundamento histórico, esta última “etimología” es uno más de los elementos que busca validar el uso adivinatorio del tarot, en este caso, a través del uso de sustantivos que tengan un significado especial en un contexto religioso o místico.

Finalmente, esta la palabra mazo. Según la RAE *mazo* es un conjunto abundante de papeles u otras cosas atadas o unidas formando grupo;⁶⁸ si se le añade el genitivo de cartas, la definición sería simplemente un conjunto de cartas. El término *mazo de cartas* es el más flexible que se puede usar, ya que, a diferencia de los otros, este hace referencia en general al conjunto o agrupación de las cartas. *Baraja* define, específicamente, al mazo o juego de cartas que es usado en juegos de azar. *Naipe* se emplea para definir a los mazos de cartas en sucesión al juego de cartas musulmán. *Triunfo* se refiere al juego de cartas con contenido filosófico que se jugaba con el mazo de cartas que hoy entendemos como tarot. Y *tarot* es un término usado popularmente a partir del siglo XVIII para referir al mazo de cartas del cual en anteriores apartados ya hemos descrito su composición, por triunfos o arcanos mayores y menores.

La diferencia a partir de ahora entre los términos tarot y cartas de triunfo es que el primero tiene una estrecha relación con el uso adivinatorio del mazo, mientras que *triunfos*, *juegos de*

⁶⁶ Farley, *A cultural history of...*,29-32

⁶⁷ Deniz, *Fundamentos del Tarot...*, 6

⁶⁸ *Diccionario de la lengua española*. Mazo. Consultado el 19-5-2021 <https://dle.rae.es/mazo?m=form> Tercera acepción

triumfos o cartas de triunfo hace referencia exclusivamente al uso lúdico del juego de cartas, el cual fue su uso inicial.

Los ducados del norte de la península itálica y los inicios del juego de triunfos. Siglos XIV y XV

El origen del juego de triunfos no es plenamente conocido. Se han encontrado registros documentales que datan de mediados del siglo XIV. Ya sea en libros de registros contables o en contratos con artistas, en las cortes europeas para aquella época ya comienza a figurar el registro de “juego de triunfos” o “naipes para el juego de triunfos”, tal y como refieren historiadores citados, mismos que han discutido el origen del juego: mientras algunos sostienen que se pueden identificar distintos registros en regiones de Europa a mediados del siglo XIV; otros tantos sostienen que el juego de triunfos, del cual derivó el moderno tarot, es originario de las ciudades estado italianas de mediados del siglo XV. Es difícil rastrear los orígenes del juego, pues este objeto como fuente histórica implica una serie de obstáculos, de los cuales destacamos dos: su materialidad y el poco detalle de los registros documentales. Ponderamos estos dos obstáculos para que el lector pueda entender tanto el origen mismo del objeto, como las problemáticas que se afrontan al estudiarlo independientemente de la época.

Una de las propuestas históricas del origen del juego se sustenta en los registros de tesorería del rey Carlos VI de Francia. Los registros fueron asentados por el tesorero Charles Poupart en 1392, y encontrados por el estudioso jesuita Claude-Francois Menestrier en 1704, quien en sus memorias comentó que ello se trataba de un mazo de tarot. El registro menciona que el rey pagó al pintor Jacquemin Gringonneur la elaboración de tres mazos de cartas, los cuales estaban coloreados, con aplicaciones de oro y ornamentados con varios diseños.⁶⁹ La descripción por si sola no es clara. No sobreviven hasta ahora los mazos mencionados, por lo menos no de forma comprobada. El registro de tesorería solo destaca la decoración de las cartas, pero no su conformación.

A pesar de lo anterior, el comentario del jesuita fue suficiente para los historiadores de los juegos de cartas del siglo XIX, y en sus obras tomaron lo anterior como válido. En 1842 el historiador francés Jean Michel Constant identificó un mazo de cartas en el acervo de la

⁶⁹ Farley, *A cultural history of...*,18

Biblioteca Nacional de Francia como las cartas de Gringonneur, tiempo después el artista británico Basil Rákoczi, a mediados del siglo XX, argumentó en favor de la propuesta, además de asegurar que Gringonneur era un cabalista.⁷⁰ Estudios recientes demostraron que el ejemplo propuesto corresponde un mazo de origen veneciano del siglo XV.⁷¹

Las cartas esencialmente están hechas de papel, cartón o cartulina, lo cual es un gran problema de conservación. Aunque en los archivos podemos encontrar miles de ejemplos de documentos en papel que sobreviven hoy en día, eso no es una comparación válida para discutir la conservación de las cartas. Una baraja, un naípe o en general los juegos de cartas están hechos para su uso en dinámicas de juego; el uso constante y los espacios en los que se juegan (como una taberna) no permiten que el objeto tenga una vida prolongada. Los mazos de cartas sobrevivientes hoy en día, de los que se tiene datación más antigua, son los mazos de tarot Visconti; cada uno de ellos está incompleto.

La existencia de los mazos de tarot Visconti son el sustento de las teorías del origen italiano del mazo. Varios historiadores como Andrea Vitali, Giordano Berni, Helen Farley, David Parlett, Micheal Dummett, entre otros, coinciden en que el territorio que hoy comprende Italia fue el espacio de origen y desarrollo inicial del mazo, aunque cada uno se inclina por señalar a alguna ciudad estado italiana en específico. Las tres ciudades entre las que se discute la proveniencia del juego son Milán, Ferrara y Bolonia, pero ¿Por qué ciudades del norte de la península itálica? ¿Por qué estas ciudades? ¿Qué son los mazos de tarot Visconti?

Lo que hemos llamado mazo de tarot Visconti son en realidad distintas series de cartas integradas en tres mazos que pertenecieron a la casa Visconti, dinastía regente de Milán entre los siglos XIII al XV. Cada uno de los mazos fueron mandados a hacer en distintos momentos de la historia de la dinastía, por lo que la historia familiar de los Visconti está estrechamente relacionada con la manufactura de los mazos. Actualmente las cartas están en el acervo de distintas instituciones del mundo occidental, que van desde museos en Italia hasta la biblioteca de la Universidad de Yale. Los tres mazos son llamados: el tarot Brambilla o tarot

⁷⁰ Cábala: Conjunto de doctrinas teosóficas basadas en la Biblia, que, a través de un método esotérico de interpretación y transmitidas por vía de iniciación, pretende revelar a los iniciados doctrinas ocultas acerca de Dios y del mundo. *Diccionario de la lengua española. Cábala*. Consultado el 13-5-2021 <https://dle.rae.es/c%C3%A1bala?m=form> Quinta acepción

⁷¹ Farley, *A cultural history of..*,19

Brera-Brambilla, el tarot Visconti di Modrone o tarot Visconti-Cary-Yale, y el tarot Visconti-Sforza Colleoni-Baglioni o tarot Visconti-Sforza Pierpont-Morgan-Bergamo.⁷² Los nombres los toman ya sea por la institución que los resguarda, por los distintivos heráldicos que portan o en alusión a los posibles pintores que los fabricaron.

Aunque los mazos pertenecieron a la familia Visconti, y como se verá más adelante, plasmaron escenas de la historia familiar en las cartas, no se puede decir que dicha dinastía fue la que ideó el juego. Hasta ahora no hay una prueba contundente que demuestre ello. Previamente se ha mostrado la relación entre el juego de cartas mameluco, el naipe español e italiano y el mazo de juego de triunfos. La genealogía del juego de cartas a pesar de ello no es clara, Andrea Vitali propone que antes del juego de triunfos en la corte de los Visconti, ya existía el juego de triunfos y que probablemente haya otros juegos antecesores a este. Vitali



Fig. 4. *Los jugadores de Tarocchi*, Palacio Borromeo.

propone que el origen del juego de triunfos se encuentra en Bolonia, donde él ha descubierto una importante variedad de registros documentales que hacen referencia a este juego, ya sean registros contables o anotaciones en diarios de personajes de época.⁷³ La propuesta ha sido respaldada por el historiador Girolamo Zorli, quién ha estudiado la prolífica industria de impresión y venta de mazos de juego de triunfos o tarocchi en la ciudad.⁷⁴

Otro tipo de fuentes reafirman la proveniencia milanesa del mazo. En el palacio Borromeo de la familia del mismo nombre en Milán se encuentra el fresco llamado *Stanza dei giochi* también conocido como *los jugadores de tarocchi*, en donde se muestra a un grupo de

⁷² Alvares, Tania. "Modelos de la imagen. El mago del tarot Visconti" *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*. Vol. XL. No. 112 (marzo-junio 2018): 142-143

⁷³ Andrea Vitali, "Bologna and the invention of the triumphs. Triumphs, Tarots and Tarocchini in Bologna from the XV to the XX century" *LE TAROT Associazione culturale* (2004): <http://letarot.it/page.aspx?id=179>

⁷⁴ Girolamo Zorli, "Bolognese Industry and Tarots. The birth of Triumphs and Bolognese industry" *LE TAROT Associazione culturale* (2021): <http://letarot.it/page.aspx?id=78>

personas alrededor de una mesa jugando cartas, en lo que probablemente es una partida de triunfos. Michael Dummet sostiene que el origen se puede rastrear en Ferrera, pues él encontró en esa ciudad referencias de los modos de juego del mazo. Dummett logró recrear las reglas del juego a raíz de dichos escritos.⁷⁵

A pesar de los registros documentales, sigue siendo de mayor peso que los ejemplos sobrevivientes hoy en día provengan de Milán. Contar con registros documentales no basta para conocer como era el juego, tanto de forma material como en su dinámica, las descripciones pocas veces son lo suficientemente profundas como para saber verdaderamente a que juego se referían. Helen Farley propone que, a expensas de los registros en otras ciudades, en el caso Visconti en Milán se cuentan con los registros documentales y otras evidencias suficientes, no para asentar allí el origen del juego, pero si para ubicar ese caso como el punto de partida para el desarrollo del juego en décadas posteriores. Dicho en otras palabras, no se conoce hasta donde se remontan los antecedentes del juego de triunfos, pero el punto de partida de la forma en cómo se desarrolló el juego siglos posteriores si puede ser ubicado en el caso Visconti. No se sabe qué alegorías conformaban el juego de triunfos en el siglo XIV, pero en las cartas viscontianas si identificamos las alegorías que van a estar presentes en el mazo desde el siglo XV hasta la actualidad.

La Casa Visconti



Fig. 5. Recreación del blasón de la Casa de Visconti

El primer registro de la existencia del mazo de cartas en relación con la dinastía Visconti se encuentra en dos registros documentales, el primero una correspondencia y el segundo un tratado; en el primer cuarto del siglo XV. La correspondencia es sostenida entre el militar Veneciano Jacopo Antonio Marcello y la reina Isabela de Anjou, en donde a manera de regalo Marcello le enviaba a la reina un juego de cartas de triunfo, que según él fue inventado por el duque Maria Visconti y pintado por Michelino da Besozzo. El secretario del duque Visconti, en su escrito *Tractatus de Deificatione Sexdecim Heroum*, escribe sobre la existencia de dicho mazo, y para interés de esta investigación,

⁷⁵ Dummett y McLedon. *A history of...*1-5

enlista los personajes que están presentes en las cartas: Júpiter, Juno, Palas, Venus, Apolo, Neptuno, Diana, Baco, Mercurio, Marte, Vesta, Ceres, Hércules, Aeolus, Dafne y Cupido.⁷⁶

No sobrevive carta de dicho mazo, pero el registro en el tratado aporta bastante información. Aunque se señale al duque María Visconti como el inventor, eso no significa que él haya ideado el juego. Lo que muestra el registro es que el duque María tenía interés por este juego. La evidencia mostraría que ese mazo no es el único que mandó y mandaría a hacer. De los tres mazos existentes hasta el presente, dos fueron mandados a hacer por el duque María Visconti, y el tercero por Francisco Sforza quién se casaría con la hija ilegítima de María Visconti, Bianca Visconti.

Los triunfos de Petrarca

Los historiadores de los juegos de cartas han definido al juego de triunfos en el siglo XV de distintas maneras, ya que el término *triumfos* fue usado para referir a una variedad de juegos de cartas de la época. Algunos describen este juego como un juego de azar, pues señalan que en distintas modalidades de juego la partida depende enteramente de cómo se barajan y reparten las cartas.⁷⁷ La idea de juegos de azar no explica porque se le llamó *juego de triunfos*, y los manuales de juego en los que se basan tales suposiciones fueron escritos en el siglo XVIII, no en la época de su origen. En los escritos del siglo XV los historiadores han rescatado distintos testimonios en donde se le da el estatus, al juego de triunfos, como un juego de caballeros; mencionan que en sus inicios solo se jugaba en las cortes, y que implicaba una gran habilidad intelectual. Estos escritos mencionan que una partida del juego se debía de llevar en absoluto silencio, ya que implicaba una gran concentración.⁷⁸ Lo anterior es contradictorio con la idea de un juego de azar ¿Por qué este juego requería mucha atención?

El juego de triunfos implicaba una gran concentración, porque era un juego mnemotécnico. Los triunfos están ideados para ejercitar la memoria. ¿Cómo se podía ejercitar la memoria en el juego? Trayendo a la mente los postulados filosóficos de Petrarca y discípulos, ideas que

⁷⁶ Farley, *A cultural history of...*,36

⁷⁷ Alvares, "Modelos de la..." 139-141 La autora sintetiza que es mejor llamar tarot al mazo de cartas, en lugar de diferencias entre triunfos y tarocchi. Consideramos que el uso indistinto del término puede ser anacrónico, además de dar continuidad a prejuicios del mazo en cuestión.

⁷⁸ Alvares, Vanessa. "Trabajo de grado de maestría. El mago, el coche, el ermitaño y el colgado del Tarot Visconti-Sforza". Universidad Nacional Autónoma de México. 2011, 16-18

probablemente eran el sustento y contenido del juego. Una de las teorías más aceptadas sobre el término de juego o cartas de triunfo es la que señala que el mazo de cartas es una representación de los triunfos narrados por Petrarca. Francesco Petrarca fue un humanista prerrenacentista cuyo pensamiento estuvo influido por la filosofía clásica platónica. Uno de los escritos más importantes de Petrarca en su época fue *Los triunfos*, texto que se circunscribe a su producción versada en lengua franca, y que posteriormente fue traducido a distintas lenguas. En España existieron un par de traducciones comentadas del texto, a inicios del siglo XVI, además de traducciones de distintos poemas del *Cancionero* del mismo autor.⁷⁹

Los triunfos es una serie de seis poemas capitulados, en los cuales se describe una procesión (algunos autores argumentan que se trata de un carnaval) de personajes alegóricos. Cada alegoría representa alguna virtud, valor o filosofía que Petrarca consideraba esencial para alcanzar a Dios. Al estar ordenados los triunfos (personajes alegoría) Petrarca forma una jerarquía de virtudes y valores, los cuales a lo largo del escrito describe, filosofa y comenta. La novedad de este texto es que no se mencionan únicamente virtudes teologales, como sería propio en la Edad Media, sino que ideas como el amor (no sacro) y la fama toman papel en la jerarquía.

También fue conocido como *triunfo* a una procesión religiosa común en algunos ducados italianos. En dichas procesiones se escenificaban relatos de las gestas de los reyes y santos en aras de la cristiandad o pasajes bíblicos.⁸⁰ Aun con lo anterior, es poco probable que el juego de cartas de la familia Visconti tome nombre de allí, pues el Duque Filipo Maria Visconti no solía hacer acto de presencia en dichos eventos, en contraposición al hecho de que él era conocedor de la vida y obra de Petrarca.⁸¹

La mnemotecnia como una habilidad y virtud fue contemplada dentro de la filosofía neoplatónica como una virtud propia de los hombres sabios y los caballeros; además de

⁷⁹ Antonio Cortijo, "Preliminares", en Antonio de Obregón, edición crítica por Roxana Recio, *Francisco Petrarca, con los seys triunfos de toscano sacados en castellano, con el comento que sobrellos se hizo* (Santa Barbara: eHumanitas. 2012) i-iv

⁸⁰ Gertrude Moakley, *The tarot cards painted by Bonifacio Bembo* (Estados Unidos: The New York Public Library. 1966): 43

⁸¹ Farley, *A cultural history of..*, 45-46

integrar un método de enseñanza para la retórica en el marco de las artes liberales.⁸² La idea fue desarrollada por Marsilio Ficino, humanista renacentista educado en Florencia, y cuyos textos e influencia llegaron a la corte de los Visconti a través de poetas y literatos sostenidos por la misma.⁸³ El mecenazgo como mecanismo de reafirmación del poder en el periodo renacentista no fue exclusivo de Florencia, el norte de la península itálica tuvo importantes mecenas, entre los que destaca la misma dinastía Visconti. Filippo María Visconti, como sus antecesores, se preocupó por reafirmar el poder y autoridad de la familia en Milán. Así como implementaron leyes y reformas, los Visconti financiaron a distintos artistas y cultivaron las humanidades.⁸⁴ Ejemplo de lo último es la compra que hizo Filippo de la biblioteca personal de Petrarca, la cual colocó en su palacio en Pavía.

La influencia humanista en las cortes del norte de la península itálica tendría, entre tantas otras formas, una representación en los objetos de uso común, como lo fue los juegos de cartas. El juego de triunfos fue probablemente un juego de contenido filosófico, donde las cartas de palos seguían una jerarquía numérica ascendente, mientras que las alegorías o triunfos tuvieron un mayor peso que otras, según el discurso que se siguiese. Así los jugadores tenían que ejercitar el *ars memorativa* durante el juego, el cual fue, según algunos historiadores, uno de los motivos fundamentales del juego de triunfos.⁸⁵

La danza de la muerte

Otra propuesta menos popular en la historiografía del tarot y los juegos de triunfos es la que expone el investigador Robert O’Niell,⁸⁶ quien argumenta que el esquema del juego de triunfos hace alusión a la danza de la muerte. Para O’Niell la idea de *Los triunfos* de Petrarca no explica completamente el esquema del mazo, uno de los argumentos del autor es que no todas las alegorías mencionadas por Petrarca aparecen en los mazos conocidos o no tienen una correspondencia clara. La nueva propuesta del autor señala a la tradición de la danza

⁸² Yates, Frances. “El arte de la memoria en la Edad Media” En *El arte de la memoria* (Edición digital: Titivillus, 2018) [Formato ePub]

⁸³ Portugal, *El mago...* 19-24

⁸⁴ Black, Jane. *Absolutism in Renaissance Milan plenitude of power under the Visconti and the Sforza, 1329-1535*. (New York: The Oxford University Press. 2009) 140-143

⁸⁵ Robert O’Niell, “The art of memory”. en *Tarot Symbolism*, (Ohio: Fairway Wess, 1986) 349-358

⁸⁶ Robert O’Niell, “Introduction”, en *Iconology of the tarot*, (Autoeditado, 2000) Los ensayos que conforman el libro también se pueden encontrar en artículos independientes disponibles en: Robert O’Niell, “Tarot Symbolism”, *Tarot.com*, 13/5/21, <https://www.tarot.com/tarot/robert-oneill/tarot-symbolism>

macabra (también conocida como el triunfo de la muerte o la danza de la muerte) como la tradición que da sentido al juego de triunfos, o por lo menos, a su iconología.

La danza macabra fue una representación alegórica presente en poemas, obras plásticas y representaciones teatrales que se extendió desde mediados de la Edad Media hasta inicios de la Edad Moderna; algunos historiadores señalan que la alegoría surge en Francia, la cual se extendió por toda Europa.⁸⁷ En esta danza se representan figuras del imaginario popular del medioevo, entre las que se encuentran: reyes, autoridades eclesiásticas, virtudes, personajes históricos, entre otros. La alegoría de la danza macabra tiene como contexto la preocupación generalizada de la sociedad occidental medieval por la muerte y el *ars moriendi*; preocupaciones motivadas por hechos como la peste negra o la declaración de la existencia del purgatorio.⁸⁸

A través de un estudio de imagen basado en el análisis iconológico de los triunfos del mazo O’Niell relaciona las alegorías recurrentes en las danzas macabras con las presentes en el juego. El autor logra relacionar el esquema completo del mazo de triunfos con la danza macabra, y además explica los elementos iconográficos presentes en los mazos de triunfos, su investigación no se limita al estudio de un solo mazo, sino que analiza cada uno de los triunfos ejemplificándolos con múltiples mazos de distintas épocas.

Aunque la relación danza macabra–esquema de triunfos que expone O’Niell es fundamentada rigurosamente, más allá del estudio de imagen no hay algo que indique que dicha relación esta presente durante el uso del mazo en dinámicas de juego, o en cualquier otra forma de uso. A expensas de lo anterior el propósito de rescatar tal teoría es evidenciar una relación más profunda que sostiene el juego de triunfos, y esta es con el imaginario visual y popular de la sociedad europea del medioevo y el renacimiento.

Huizinga escribe sobre el desarrollo de ideas como la muerte en el tránsito entre el fin de la Edad Media y el Renacimiento. Según lo expuesto por el autor, la preocupación medieval por la muerte no acaba con la Edad Media, sino que se extendería durante el siglo XV;

⁸⁷ Chiara Basalti, “Juicios universales y danzas macabras”. En *La Edad Media, III. Castillos, mercaderes y poetas*, coord., Umberto Eco (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018): 900-904

⁸⁸ Silvana Musella, “Vida cotidiana”. En *La Edad Media, III. Castillos, mercaderes y poetas*, coord. por Umberto Eco (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018) 302, 303

personajes de época contribuyeron a ello.⁸⁹ Así como la muerte, otras figuras que integraban las mentalidades e imaginarios de la época tuvieron una continuidad entre periodos.

Independientemente de los ejemplos concretos con los que se ha relacionado, he intentado dar un sentido, al esquema del juego de triunfos en su historiografía, lo que muestran las propuestas expuestas es que en realidad los triunfos y sus alegorías están insertas en un imaginario visual popular de la época, que en este caso se encuentra en la Edad Media y el Renacimiento. Es a partir del imaginario visual del momento de donde se extraen las imágenes utilizadas en el mazo de triunfos (hoy tarot) y no viceversa. Ese imaginario que pertenece a la cultura popular es filtrado por las clases altas y traducido en situaciones específicas como *Los triunfos* de Petrarca o *La danza macabra*, siendo entonces esos hechos vehículos para su transmisión y/o reinterpretación.

Los mazos de los Visconti y Sforza

De los tres mazos Visconti que sobreviven hoy en día el más antiguo es el conocido como *Visconti di Mondrone*. Ya se ha especificado la diferencia de términos entre tarot, triunfos, naipes, etc. Para el caso de los mazos Visconti se utiliza el término tarot pues, aunque no sean del siglo XVIII, la tradición historiográfica los ha marcado con ese nombre, siendo ese el término con el que están catalogados en los respectivos acervos donde se resguardan. El caso de los mazos Visconti es interesante pues en ellos se encuentran casi todas las cartas-personaje que integran los, ahora sí, tarots contemporáneos.

De las 67 cartas sobrevivientes del tarot de Mondrone se han identificado 11 triunfos: la emperatriz, el emperador, el amor, La Fuerza, la fe,



Fig. 6. *El amor* en el Tarot Visconti di Mondrone.

⁸⁹ Johan Huizinga, "La imagen de la muerte", en *El otoño de la Edad Media* (Madrid: Alianza Editorial, 1994) 194-212

la esperanza, La Caridad, la carroza, la muerte, el ángel y el mundo; con medidas promedio de 19 x 9cm (incluyendo el margen del soporte para su conservación).⁹⁰ Del tarot de Bambrilla solo sobreviven dos triunfos: el emperador y la rueda de la fortuna.⁹¹ Los dos anteriores fueron mandados a hacer por el duque Maria Visconti, cuyas autorías se discuten entre los pintores Bonifacio Bembo, Michelino da Besozzo y Francesco Zavattari, los tres fueron artistas al servicio de los Visconti.⁹² El estilo recuerda a las ilustraciones en miniaturas de los libros mineados, y los historiadores del arte los han situado en el estilo propio del *quattrocento*.

El tercer mazo está datado en el periodo de regencia de Francesco Sforza, entre 1450 y 1460. De este mazo sobreviven los siguientes triunfos: el mago, la emperatriz, la papisa, el papa, la templanza, la carroza, el amor, La Fuerza, la rueda de la fortuna, el ermitaño, el colgado, la muerte, el sol, el juicio final y el loco; con medidas promedio de 17.3 x 8.7cm.⁹³

Las alegorías presentes en los mazos provienen de distintos elementos del imaginario visual de época: pasajes bíblicos, virtudes teologales, virtudes cardinales, creencias populares, referencias astrológicas y personajes de la historia política y militar de la época. El lector se podrá preguntar ¿Por qué aparecen algunas alegorías y no otras? ¿Por qué no siempre aparecen todas las virtudes teologales y cardinales? ¿Por qué no aparecen las artes liberales? ¿Por qué no aparecen más elementos del imaginario visual popular? Hay dos razones por lo que pasa eso, la primera se explica por la materialidad del objeto. Los mazos sobrevivientes están incompletos y probablemente, a menos que aparezca un registro documental extenso, no se sabrá a ciencia cierta si más alegorías conformaban el juego.

La segunda razón reside en una interpretación histórica, el hecho de que ciertas alegorías aparezcan tal se deba a un significado que asignó la dinastía o el artista al discurso contenido en el juego. Helen Farley propone que las alegorías escogidas para conformar el mazo fueron

⁹⁰ *Tarot Visconti di Mondrone*. Cary collection of playing cards de la Colección digital de la Biblioteca de la Universidad de Yale. No. identificación: ITA 109. Disponible en: https://collections.library.yale.edu/catalog?f%5BcallNumber_ssim%5D%5B%5D=ITA+109

⁹¹ *I tarocchi dei Bembo*. Brera pinacoteca. Consultado el 15-4-2021. <https://pinacotecabrera.org/mostra/i-tarocchi-dei-bembo/> Bandera, Sandrina y Marco Tanzi. *Tesori nascosti di brera: Tarocchi del xv secolo*. (Italia: InBrera Pinacoteca, 2013) 1-5

⁹² Alvares, *El mago...* 39-43

⁹³ *Visconti-Sforza Tarot Cards*. Consultado el 25 de marzo del 2021. <https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards>

extraídas con la intención de narrar y describir distintos momentos de la historia familiar de los Visconti, así como de mostrar sus preocupaciones, percepciones del mundo y aspiraciones.⁹⁴

El discurso de los triunfos según los Visconti

La relación entre la historia familiar de los Visconti con las representaciones de triunfos en los mazos de la misma familia es solo una de las tantas hipótesis que existen sobre la conformación de los mazos. Diferentes propuestas han dado un significado a los triunfos Visconti y los triunfos a lo largo de los siglos. Desde luego existen propuestas que dejan entrever un tinte místico, como la de Sallie Nichols,⁹⁵ o bien que relacionan las cartas con la astrología, tal y como lo propone Tania Alvares.⁹⁶ La propuesta de Farley tiene peso en este texto porque no solo asigna un significado general a los triunfos, sino que rescata e investiga elementos de la conformación plástica iconográfica de cada una de las cartas, para relacionarlas con episodios de la vida familiar Visconti.

La papisa es uno de los triunfos presentes en el tarot Visconti-Sforza. Para los conocedores de la historia medieval y renacentista, el nombre de la papisa les puede traer a memoria aquella leyenda popular de la época. La leyenda narra la historia de una mujer originaria de Mayece, que junto con su amante llega a Atenas y vestida de hombre recibe instrucción eclesiástica. Tal sería el talento de la mujer que llegaría hasta la tiara papal, convirtiéndose en el papa Juan. En una procesión desde el Vaticano a Letrán el papa Juan (la papisa) moriría.

⁹⁴ La tesis de Farley es argumentada en el capítulo de su libro, ya citado, "An Alternative Explanatoin of Tarot Symbolism" donde desarrolla la relación entre episodios de la historia de la dinastía Visconti con cada una de las imágenes de los triunfos en los mazos de esta. Farley, *A cultural history of...*, 50-92

⁹⁵ En su libro la tarotista Sallie Nichols desarrolla la tesis en donde declara que los triunfos o arcanos mayores del mazo de cartas de tarot (en su connotación esotérica) están conformados de tal manera que es posible establecer una correspondencia con los arquetipos psicológicos propuestos por Carl Jung. A pesar de que Nichols asegura que el entendimiento arquetípico del tarot puede ser una herramienta para su mejor interpretación (argumento en favor del esoterismo), su propuesta ha sido recuperada por la historiografía del tarot en múltiples ocasiones. Los historiadores han rescatado, en casos específicos, las relaciones de corte antropológico que establece Nichols. Sallie Nichols, *Jung y el tarot. Un viaje arquetípico*. (Barcelona: Kairós, 2008), 17-24

⁹⁶ Alvares hace un estudio de imagen sobre las cartas Visconti, donde identifica elementos iconográficos de la astrología dentro de la plástica de las cartas. Para la autora, aunque las cartas no surgen como un dispositivo adivinatorio, la relación astrológica de las mismas es una muestra de que el juego guarda una relación con la percepción personal y anhelo del futuro. Aunque la investigación muestra la clara relación iconográfica entre astrología y las cartas estudiadas, esto no puede ser una hipótesis que se extienda a la historia de todo el objeto, pues el análisis solo fue realizado a cuatro cartas-personaje del total de cartas de los tres mazos Visconti. Alvares, *El mago...* 2-4, 94-98

A la altura de la iglesia de San Clemente daría a luz un hijo de su amante y fallecería en el lugar. Según los eruditos de la época, ese sería el motivo de que la Curia romana tratase de



Fig. 7. La papisa en el Tarot Visconti-Sforza

borrar su nombre de la Historia, pues para los católicos de la época era inaceptable que una mujer fuese papa, y aún peor que siéndolo diera a luz un hijo resultado de un amor ilícito.⁹⁷ Ya algunos historiadores han señalado la ficción del relato y el gran peso que tuvo en el imaginario popular medieval y renacentista. Ciertamente puede ser que la papisa Juana nunca existió, pero la papisa del tarot Visconti-Sforza sí.

Guglielma de Bohemia (1210-1281) fue una heresiarca del siglo XIII. Su origen es desconocido, pero se piensa que fue hija del rey de Bohemia. A lado de su hijo se mudó a Milán en donde inicio una vida como terciaria cisterciense. Entró en contacto con la abadía de Santa Maria de Chiaravalle, aunque nunca ingresó a la orden. Declaró tener visiones divinas, posteriormente dijo que ella era la encarnación divina de su tiempo, así como Jesús, varón, fue hijo de Dios, ella era, mujer, la

encarnación del espíritu santo. Inicio su propio culto herético, que llamó *la familia*, y señaló a la monja Mafreda de Pirovana como su Papisa, así como San Pedro fue designado Papa por Jesús.⁹⁸

Chiaravalle se convirtió en un centro de peregrinación de culto a Guglielma, lugar en el que fue quemada por la Inquisición; sus restos fueron exhumados, para su adoración, por sus seguidores. Mafreda, sobrina del Duque Mateo Visconti, dedicó su vida a predicar, como Papisa del culto, el legado de su heresiarca. Mafreda junto con sus seguidores fueron interrogados y quemados en la hoguera. A pesar de la muerte de los líderes del culto,

⁹⁷ Jacques Le Goff, "La papisa Juana", en *Héroes, maravillas y leyendas en la Edad Media* (Madrid: Paidós, 2010), 161-164

⁹⁸ Gerda Lerner, *The creation of feminist consciousness: From the Middle Ages to Eighteen.seventy*, (Nueva York: Oxford University Press, 1993), 91-92

Gugliema siguió siendo adorada como una santa en Milán, el culto fue popular en la ciudad y alcanzó a las familias más pudientes. Aunque Mateo Visconti era el gobernante de Milán, no pudo intervenir en favor de su sobrina ante la Inquisición, pues él mismo fue declarado hereje por el Papa Juan XXII, quien llamó a una cruzada contra Mateo, pues además de proteger a los herejes, era gibelino.⁹⁹ La familia Visconti vio con orgullo la vida y obra de Mafreda, pues consideraban una honra tener en la familia a alguien escogida por una mujer santa.¹⁰⁰

Quien fue la primera en sugerir la relación entre la papisa Mafreda y el triunfo de la papisa en el tarot Visconti fue la bibliotecaria Gertrude Moakley,¹⁰¹ propuesta hoy refrendada por Farley. Lo que permite establecer la relación es un elemento iconográfico, la papisa, aunque tiene la tiara papal esta ataviada como monja, cuyo hábito café es similar al de las monjas de la orden *Umiliate*,¹⁰² de la cual era miembro Mafreda antes de unirse al culto de *la familia*.

El triunfo de la papisa no es el único que narra la historia familiar, en otros triunfos el hecho es más evidente, como las cartas que representan el triunfo del amor, que en los dos casos existentes muestran la unión matrimonial de miembros de la dinastía a través de sus escudos de armas. La dinastía Visconti, y por ende Milán, se ubicó en el bando de los gibelinos durante los conflictos entre gibelinos y güelfos,¹⁰³ es por ello que en los triunfos del

⁹⁹ Gibelino es el término castellanizado que refiere a la palabra italiana *ghibellini*, palabra con la que se llamaba a los partidarios del emperador del Sacro Imperio Romano Germánico en los conflictos desarrollados a lo largo del siglo XIII. Las dos facciones en disputa eran los güelfos (quienes apoyaban al papa) y los gibelinos (que apoyaban al emperador) Para el lector que quiera conocer a profundidad la naturaleza del conflicto puede consultar: Toch, Michael Toch, "Welfs, Hohenstaufen and Habsburgs", en *The New Cambridge Medieval History. Vol. 5. c. 1198 – c. 1300*, ed., David Abulafia, (Cambridge: Cambridge University Press, 1999). Que ha sido el referente en este apartado para dicho tema.

¹⁰⁰ Barbara Newmna, "The Heretic Saint: Guglielma of Bohemia, Milan, and Brunate" *Church History* Vol. 74, No. 1 (2005): 15-34

¹⁰¹ Moakley, *The tarot cards...*, 72-73

¹⁰² Los *Umiliate* fueron una orden religiosa italiana que conformada en el siglo XII y suprimida por decreto papal en el siglo XVI, cuya área de influencia de ubicación en el norte de Italia estableciéndose inicialmente en Lombardía y extendiéndose hasta Milán. La historia de la orden esta acompañada por la historia de movimientos heréticos, principal motivo por la que fue suprimida. Frances Andrews, *The Early Humiliati* (Cambridge: Cambridge University Press, 2004): 1-5

¹⁰³ Catia di Girolamo, "Güelfos y gibelinos". En *La Edad Media, II. Catedrales, caballeros y ciudades* coord. por Umberto Eco (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018) 46 Milán se incluyó en la agrupación de ciudades que se conoció como la "Liga Lombarda", las ciudades en la liga buscaban defender su autogobierno.

emperador y la emperatriz aparece el escudo de armas del Sacro Imperio Romano Germánico.

La Fuerza es una de las cuatro virtudes cardinales propuestas en el pensamiento intelectual de la Edad Media. Las virtudes cardinales, junto con las virtudes teologales, integran uno de los pilares más importantes de la teología moral medieval. La idea de una serie de virtudes que el hombre debe interiorizar para vivir plenamente su vida no es exclusiva de este periodo, encontramos sus antecedentes en la idea del justo medio en la época clásica. San Buenaventura, Tomás de Aquino y Agustín de Hipona, doctores de la Iglesia, recuperarían estas ideas en el desarrollo de sus propuestas teológico-morales.¹⁰⁴ Representaciones de las cuatro virtudes cardinales (templanza, prudencia, justicia y fuerza) desde la Edad Media hasta entrado el siglo XVIII se pueden encontrar en distintos contextos de carácter religioso. Puede no ser sorpresa encontrar estas representaciones en los mazos de cartas Visconti, lo característico de este caso es que, a través de tales alegorías, la familia logró representarse a sí mismos, en el sentido más literal. La propuesta histórica actual es que la figura de La Fuerza en los tarot Visconti (tanto en su encarnación femenina como masculina) es un retrato de integrantes de la familia.

¹⁰⁴ Claudio Fiocchi, "Éticas medievales". En *La Edad Media, III. Castillos, mercaderes y poetas*, coord. por Umberto Eco (Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018) 487-489

La idea de las cartas como retratos esta sustentada en dos argumentos. El primero es de carácter fenotípico, pues retratos tanto de la familia Visconti como Sforza muestran similitud con las representaciones de La Fuerza, un elemento que arroja luz es que los personajes son de cabello rubio, característica física que distinguió a estas casas dinásticas de las demás del norte de la península itálica. La segunda tiene relación con la historia familiar, sobre todo en el caso de la representación masculina. Para Farley es obvio que la representación masculina de La Fuerza en el tarot Visconti-Sforza se trata de Francisco Sforza. Dummett propone que la carta hace referencia a Hércules, quien también llegó a ser representado junto a un león. No es difícil ver la relación en las cartas, pues el mismo apellido Sforza en italiano significa fuerza, virtud con la que Francisco, en sus conquistas como condotiero, se identificó repetidamente.

Comparativa de la representación de La Fuerza en mazos de Tarot Visconti



Fig. 8. *La Fuerza* en el Tarot Visconti di Moncrone



Fig. 9. *La Fuerza* en el Tarot Visconti-Sforza

Se pueden señalar más ejemplos, la carroza se puede entender como una referencia a los condotieros que integraron la familia, sobre todo desde la unión de los Visconti con los Sforza. El triunfo del ángel contiene ilustraciones de edificios de la ciudad de Milán. El conocido triunfo del *mago* puede representar a los comerciantes y juglares, en donde se encuentran los orígenes de la dinastía, etcétera.¹⁰⁵

No es motivo de esta investigación desarrollar en extenso los significados e interpretaciones historiográficas de los mazos Visconti. Se extraen un par de ejemplos que sirvan para reflexionar este objeto, y ampliar el horizonte con el que se ve, de tal manera que el lector lo pueda ver desde su propia historicidad. Siguiendo esa historicidad otra pregunta que surge es ¿Cómo llegó el juego de la corte visconteana a casi toda Europa?

La popularización del mazo a inicios de la Edad Moderna

Hay dos variables a considerar, la popularización del juego de la corte de Visconti a las demás cortes italianas y europeas, y la popularización del juego desde las cortes al pueblo. Se tiene que recuperar la idea de que los Visconti no fueron quienes inventaron el juego. A pesar de que existen testimonios de allegados a la corte Visconti que aseguran que fue el mismo Duque Maria Visconti quién inventó el juego, la evidencia documental contradice lo anterior. Es probable que dichos testimonios estén revelando en realidad que el Duque ideó una forma de juego con las cartas, inspirado en las anteriores dinámicas de juego. La popularización del juego entre las cortes pudo ocurrir de distintas formas. Si algún noble o caballero era invitado a un evento de corte, y se jugaba un juego, como el juego de triunfos, lo más probable es que el lleve ese juego a su corte. Existen registros en donde eruditos, poetas y literatos comentaban en sus escritos lo virtuoso que era el juego de triunfos practicado por sus mecenas, textos en los cuales calificaban como una actividad de caballeros jugar con ese mazo.¹⁰⁶ Esos comentarios a través de la imprenta llegaron no solo a toda la península itálica, sino a toda Europa.

El mazo de cartas llegó a la imprenta, ya se ha comentado en el texto la industria desarrollada en torno a la impresión de juegos de triunfos en ciudades estado italianas. Es la imprenta un mecanismo y vehículo por el cual se populariza la cultura renacentista entre el común de las

¹⁰⁵ Farley, *A cultural history of...*, 51-61

¹⁰⁶ Alvares, *El mago...* 16-18

gentes. La cultura renacentista no es exclusiva de las altas esferas de la sociedad, existen múltiples ejemplos de cómo las clases altas participaban de la formación de la cultura popular del vulgo o de como la “alta cultura” permeo en la “cultura popular”, Burke plantea el ejemplo de la obra *Orlando el furioso* y su difusión entre el común de la gente en las ciudades estado italianas.¹⁰⁷

Por lo visto, la imprenta como variable en el juego de triunfos plantea tres rutas para su popularización. La primera es la impresión masificada del mazo de cartas, si bien se ha mencionado la industria boloñesa del siglo XV, en temporalidades posteriores se mantendría la constante, los llamados tarot de Marsella son ejemplo de ello, de los cuales se han encontrado ejemplares de las planchas de impresión desde los países nórdicos hasta Francia en los siglos XVII y XVIII. La segunda es la impresión y difusión de escritos que realizaban algún comentario sobre el mazo de triunfos, ya sea como un recurso literario dentro de una obra, como ejemplos se encuentra la obra *Calendaio* de Giordano Bruno,¹⁰⁸ *Orlando el enamorado* de Matteo Maria Boiardo,¹⁰⁹ y *Orlando el furioso* de Ludovico Ariosto.¹¹⁰ Por el contrario, también se encuentran textos que en alguna sección incluían instrucciones a detalle sobre como jugar las cartas de triunfo y en que contextos, como el *Ludus Chartarum Triumphus* de Juan Maldonado.¹¹¹ La tercera es la impresión de los triunfos, pero como grabados artísticos, el llamado *tarocchi de mantegna* es posible ejemplo de ello.

¹⁰⁷ Peter Burke, “Cultura erudita y cultura popular en la Italia renacentista”, en *Formas de Historia Cultural*, (Madrid: Alianza Editorial, 2000), 163-169 Peter Burke, Introducción a la tercera edición en *Cultura popular en la Europa Moderna*, (Madrid: Alianza Editorial, 2014)

¹⁰⁸ Andrea Vitali, “Giordano Bruno and the tarot. 'At this cursed game I cannot win, because I have a terrible memory'”. *LE TAROT Associazione culturale* (2013): <http://letarot.it/page.aspx?id=223>

¹⁰⁹ Michael Dummett expone la descripción que hace Boiardo de un mazo de juego de triunfos, en dos sonetos parte en la obra, en versiones publicadas en la primera mitad del siglo XVI en Venecia. Dummett y McLendon. *A history of...* 248

¹¹⁰ Andrea Vitali analiza las expresiones populares que se desarrollaron como parte de una jerga en torno al juego de triunfos en Italia del siglo XVI, expresiones que encuentra constantemente en la obra de *Orlando el furioso* a manera de metáforas y recursos literarios, que incluso podrían hacer referencia a prácticas cartománticas. Andrea Vitali, “An enigma in 'Orlando Furioso'. From the poem an hypothesis on the existence of cartomancy in the XVth century” *LE TAROT Associazione culturale* (2013): <http://letarot.it/page.aspx?id=451>

¹¹¹ Smith Warren y Clark Colahan, ed., *Spanish Humanism on the Verge of the Picaresque: Juan Maldonado's Ludus Chartarum Pastor Bonus and Bacchanalia* (Leuven: Leuven University Press, 2009)

Los juegos de triunfos a partir de finales del siglo XV

Desde el último cuarto del siglo XV hasta el XVIII el mazo de cartas se popularizaría como un juego, llegando incluso a tener funciones didácticas. Se realizaron múltiples comentarios escritos de cómo jugarlo, y su presencia en las imprentas de Europa se multiplicó (salvo casos muy particulares). Ya desde entonces se tiene registro de casos de cartomancia, atendidos por la Inquisición, aunque no los suficientes como para marcar una correlación. Hay que recordar que el uso cartomántico del juego se detona en el siglo XVIII de la mano del surgimiento del pensamiento oculto francés.

El mazo de triunfos Solo-Busca

El conocido tarot de Solo-Busca quizá es hasta donde se tiene registro, uno de los primeros casos de impresión dispersada del juego de triunfos, y por el mismo motivo, del cual se tiene registro completo de las cartas. Es un mazo integrado por 78 cartas divididas en dos secciones, una de 56 cartas de triunfos menores y otra de 22 con triunfos mayores. Tal y como se definió de forma material al mazo del tarot en el inicio del capítulo. Las cartas de este mazo tienen las medidas promedio de 14.4 cm x 7.8 cm.¹¹² Los triunfos menores están divididos en los cuatro emblemas: monedas, copas, espadas y bastos; y sus cartas cortesanas representan a distintos gobernantes en la historia de la península itálica. La diferencia más significativa son los triunfos mayores, los cuales no representan figuras alegóricas, sino exclusivamente gobernantes de civilizaciones pasadas y dioses clásicos a la manera romana. La creación original del mazo está datada en 1491,¹¹³ aunque sus impresiones posteriores se extienden al primer cuarto del siglo XVI. Recibe su nombre por la familia italiana Solo-Busca, que conservó hasta su donación el ejemplar coloreado más antiguo.

¹¹² Andrea Vitali, "The Sola Busca Tarot. Alchemical or Otherwise? Comparative hypothesis", *LE TAROT Associazione culturale* (2019): <http://letarot.it/page.aspx?id=807>

¹¹³ A diferencia de los demás ejemplos ubicados en este texto, la datación de este mazo es tan precisa ya que una de las inscripciones dentro del grabado de las cartas confirma la fecha de elaboración. Giordano Berti, "Sola-Busca & Waite-Smith Tarot". *Sola-Busca Tarot Mayer 1998*. (2013): <https://solabuscatarot1998mayer.wordpress.com/sola-busca-waite-smith-tarot/>

El mazo de Carlos VI

Anteriormente se explicó que este conjunto de cartas ha sido referido como el mazo de “tarot” que solicitó el rey Carlos VI de Francia al impresor y artista J. Gringonneur. Aunque la hipótesis es falsa, el mazo es un juego de triunfos, datado en el último cuarto del siglo XV y que probablemente haya sido elaborado por artistas del norte de Italia. Del mazo sobreviven 16 triunfos mayores, y algunos ejemplos de triunfos menores como el paje de espadas. Las cartas miden en promedio 18.5 x 9.4 cm,¹¹⁴ probablemente hayan sido el mazo de cartas de alguna otra corte del norte de la península itálica pues el estilo plástico es similar al de la región. Todas las representaciones de cartas personaje contenidas en el mazo sobreviven en los mazos actuales

Tarocchi de Mantegna

Dentro de la historiografía de los juegos de cartas y de los grabados italianos tempranos se le ha conocido como tarocchi de Mantegna a un grupo de grabados actualmente conservados en acervos de toda Europa. Se le llama “de Mantegna” ya que por algún tiempo se atribuyó su autoría al artista Andrea Mantegna, aunque historiadores del siglo XIX han desmentido la idea.¹¹⁵ Los grabados han sido clasificados en dos series, la serie-S y la serie-E. Cada serie cuenta con cincuenta grabados divididos en cinco secciones representadas por las letras D, C, B, A y la letra E o S según el



Fig. 10. *Clío* en el Tarocchi de Mantegna. Museo Británico.

¹¹⁴ Biblioteca Nacional de Francia, Departamento de estampas y fotografías, RESERVE BOITE ECU-KH-24, *Tarot dit de Charles VI*. Disponible en: <https://gallica.bnf.fr/services/engine/search/sru?operation=searchRetrieve&version=1.2&startRecord=0&maximumRecords=15&page=1&query=%28gallica%20all%20%22RESERVE%20BOITE%20ECU-KH-24%22%29>

¹¹⁵ Arthur Mayger, *Andrea Mantegna and the italian pre-raphaelite engravers*, (New York: Frederick A. Stokes Company, 1911) 10,11. Arthur M. Hind fue uno de los primeros estudiosos del grabado renacentista que debatió la autoría de los grabados, llegando a la conclusión de que era mejor referirlos como de autor desconocido, además argumento en contra de que los grabados se tratasen de un juego de cartas. Sus opiniones fueron refrendadas por sus colegas del Museo Británico.

caso.¹¹⁶ Las autorías son referidas como el maestro de la serie-S y el maestro de la serie-E. Su origen se ha datado en la segunda mitad del siglo XV, aunque sus impresiones más divulgadas se dieron en la primera mitad del siglo XVI de la mano de impresores como Johann Ladenspelder. Aunque algunas propuestas de datación lo colocan al par de los mazos Visconti,¹¹⁷ aun hoy se discute si este objeto es un juego de triunfos, ya que los grabados no contienen triunfos menores, únicamente representaciones alegóricas. Algunas alegorías de las series S y E coinciden con las representadas en mazos de triunfos de la época, pero no en todos los casos. Los grabados representan oficios, virtudes cardinales, virtudes teologales, las artes liberales, las nueve musas, los planetas, y otras alegorías de carácter astrológico y teológico.

Independientemente de los argumentos sobre el posible uso lúdico o en contra parte, de uso artístico de los grabados,¹¹⁸ el interés de la mención de este conjunto reside en dos aspectos: el primero es que este es el conjunto de grabados en donde se representan alegorías relacionadas con los juegos de triunfos más reproducido del que se tiene registro formal por lo menos el siglo XVI, en un formato similar al de una carta de juego. Las medidas promedio de los grupos de grabados varía milimétricamente según el conjunto, pero rescatamos los siguientes valores según las series: 17.9 cm x 10 cm para la serie E,¹¹⁹ y 17.9 cm x 9.2 cm para la serie S.¹²⁰ El segundo es que este conjunto es uno de los pocos casos relacionados al juego de triunfos que llegó a España, hecho que lo corrobora una serie de grabados de este

¹¹⁶ Si el lector desea consultar los 50 grabados de cada una de las series puede dirigirse a la siguiente liga: *Trionfi.com* "Mantegna Tarocchi Documentation", 20/5/21, <http://trionfi.com/mantegna/>

¹¹⁷ Arthur Mayger, *Some early italian engravings before the time of Marcoantonio*. (Boston: Museum of fine art, 1913) 269-272

¹¹⁸ Si se desea profundizar en el debate sobre el uso lúdico o artístico del conocido Tarocchi de Mantegna se recomienda consultar: *Trionfi.com* Project. Mantegna Tarocchi. Consultado el 20-5-2021. <http://trionfi.com/0/m/00/> Donde el lector encontrará una recopilación de artículos de distintos investigadores que han participado del debate.

¹¹⁹ El Museo Británico dispone de múltiples ejemplos de grabados de la serie E, pero no en una entrada de archivo unificada, sino en entradas por cada grabado. Brindamos al lector una entrada de archivo de uno de los grabados categorizados con el serial 1895,91: MB, Departamento de impresiones y dibujos, colección de John Malcolm de Poltalloch, No. de museo: 1895,0915.1. Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1895-0915-1

¹²⁰ BNF, Departamento de estampas y fotografías, RESERVE 4-KH-26, *Les Tarots dits de Mantegna, série S*, No. de noticia: FRBNF40275423. Disponible en: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b10550742s>

“mazo” que hoy esta bajo resguardo en el Museo Británico, los grabados en este acervo tienen inscripciones en español de época.¹²¹

Tarot de Marsella

El llamado tarot de Marsella es en realidad un mazo de juego de triunfos impreso durante el siglo XVII y XVIII en toda Europa. Se le llama de Marsella no porque el estilo de las cartas haya sido ideado en esa zona de Francia, sino porque hasta hace tiempo los registros sobrevivientes más antiguos habían sido ubicados en un taller de impresión en Marsella, Francia, algunos proponen que el diseño es de origen parisiense y otros italiano.¹²² Hoy se han descubierto impresiones de cartas en cartulinas sin cortar posteriores al ejemplo marselles. Su conformación es idéntica al del mazo de tarot actual, incluyendo el hecho de que los triunfos mayores estan numerados en un orden jerárquico. De este se han encontrado planchas de impresión en Francia, Alemania, Países Bajos, Italia, entre otros.¹²³ (Ver Ilustraciones 1 y 2).

Consideraciones sobre el juego de triunfos en Europa

Legislación sobre el juego de triunfos

Debido a su contenido alegórico el juego llegó a ser censurado por la Inquisición, a raíz de ello es que los historiadores explican la ausencia de la figura del Papa, la Papisa y el Diablo en mazos posteriores a los Visconti.¹²⁴ El juego comenzó a ser visto por la iglesia como un juego profano y secular, alejado de las enseñanzas de la iglesia, pues las figuras que lo jugaban no tenían buena relación con dicha institución, la mayoría de las cortes italianas de la época eran partidarias de los gibelinos. Algunas figuras que escribieron sobre el juego

¹²¹ Ejemplares de grabados del Tarocchi de Mantegna con inscripciones en español se conservan en el Museo Británico registrados con el serial 1895,0617. Indicamos un ejemplo en el registro del acervo: MB, Departamento de impresiones y dibujos, *Clio*, No. de museo: 1895,0617.121. Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1895-0617-121 Registro que corresponde al grabado número 19 de un conjunto de la serie-E, donde se encuentra a Clio y debajo de la impresión la inscripción a mano que dice: “Clio es pensamiento de aprender, invocsaes quando se recuerdan cosas pasadas”.

¹²² Flornoy, Jean-Claude. “Histoire et légende des tarots” En *Le pèlerinage des bateleurs* (Éditions letarot.com 2007) 20-29

¹²³ *The International Playing-Card Society*, Tarot de Marseille – type 1. Consultado el 20-5-2021. <https://i-p-c-s.org/pattern/PS001.pdf>
The International Playing-Card Society, Tarot de Marseille – type 2. Consultado el 20-5-2021. <https://i-p-c-s.org/pattern/PS002.pdf>

¹²⁴ Farley, *A cultural history of..*, 51-61 Andrea Vitali, “Tarot and Inquisitors. In the Serenissima and Trentino, between "witches" and "Diabolical Priests"” *LE TAROT Associazione culturale* (2013): <http://letarot.it/page.aspx?id=323>

fueron quemadas en la hoguera, como el caso de Giordano Bruno.¹²⁵ Las prohibiciones sobre el juego de triunfos se adscribieron en múltiples ocasiones a las prohibiciones sobre los juegos de cartas en general, promovidas por distintos gobernantes en la primera mitad de la Edad Moderna. Aunque, ninguna prohibición o regulación llegó a ser eficiente. Hasta el día de hoy el juego de triunfos, como tal, sobrevive en algunas regiones de Alemania, además, juegos derivados de este aún sobreviven en la actualidad, en la conocida baraja española.

Manera de jugar a los triunfos

Michael Dummett y John McLendon desarrollaron una extensa investigación, expuesta en dos tomos, sobre los juegos jugados con el mazo de triunfos. Identificaron variantes del juego en distintas regiones de Europa que van desde la región balcánica, germánica, francesa, italiana e incluso la Europa septentrional. Resultado del análisis de las distintas formas de juego es que ellos proponen unas *reglas usuales del juego*, además de un *sistema de puntuación original*.¹²⁶ Con base en la mecánica general que identificaron del juego observaron las variantes y peculiaridades del juego en cada región estudiada.

La mecánica general del juego opera de la siguiente manera: Se barajan y revuelven las cartas, después se asigna a alguien que será el repartidor de cartas, quién asuma ese rol además de repartir las cartas deberá de moderar el juego si es necesario o gestionar el uso de las cartas no repartidas. Generalmente se juega entre cuatro personas a las que se le reparten 19 cartas al azar, en orden hacia los jugadores contrario a las manecillas del reloj. Los jugadores pueden jugar de forma individual o en parejas. Tanto el número de jugadores como de cartas repartidas varía según la región, llegando incluso solo a repartirse cinco o cuatro a cada jugador por *mano*. Suponiendo que se jugara con un mazo de 78 cartas, en la repartición de 19 cartas por 4 jugadores sobrarán 2 cartas, de las cuales se extraerá el palo que sea líder, por ejemplo, si una de las dos cartas sobrantes es del palo de monedas, ese será el palo *líder* o *triumfante*. Aunque también se puede definir cuál será el palo triunfante por otros medios,

¹²⁵ Vitali, "Giordano Bruno and...", en línea.

¹²⁶ Dummett, Michael y John McLendon. "The Game Of Tarot" En: *A history of games played with the tarot pack. The game of triumphs. Vol I.* (Lewiston: The Edwin Meller Press) El capítulo citado ha sido la base de este apartado, en donde se explican las reglas generales del juego de triunfos según las investigaciones históricas y antropológicas. Si el lector desea profundizar sobre las variables del juego, se le sugiere consultar este texto.

como el sacar una carta a la azar antes de iniciar la partida, o según sea la primera carta tirada por un jugador

Los jugadores, comenzando con quién este a la derecha del repartidor, deberán tirar una carta boca arriba, viéndose obligado a tirar una carta del palo que sea líder, en caso de no contar con una de ellas, deberá tirar un triunfo mayor. Si no se tiene ninguna de las anteriores, solo así podrá tirar cualquier otra carta. Una vez que todos los jugadores hayan tirado una carta se completa una *mano*. El ganador de la *mano* será quien haya tirado el triunfo mayor con valor más alto o, en caso de no haber triunfos, el que haya tirado la carta del palo *triumfante* con mayor valor, este se quedará con las cartas ganadas para al final contar puntos

Los valores de las cartas se jerarquizan *usualmente*¹²⁷ de menor a mayor de la siguiente manera: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, paje, caballero, reina y rey, para las espadas y los bastones; 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, paje, caballero, reina y rey, para las copas y las monedas. En la jerarquía de los triunfos mayores es donde reside la mayor parte de las variaciones regionales. En cada corte y en cada región se encuentran distintas alegorías con un orden distinto. Dummett y McLedon, a expensas del alto grado de variabilidad, proponen seguir la jerarquía de triunfos mayores del estilo de Marsella como un esquema tentativo general.

Una partida finaliza con el número de *manos* suficientes como para que todos los jugadores hayan agotado sus cartas (o en su caso, que se hayan agotado las cartas del mazo). Gana el jugador o la pareja que haya sumado más puntos. Los jugadores ganan un punto por cada *mano* ganada, a lo que se le suman los puntos que portan ciertas cartas, generalmente un rey vale 4 puntos, la reina 3, el caballero 2, y el paje 1. Los triunfos mayores pueden valer puntos, generalmente el mundo, el mago y el loco valen 4 puntos cada uno, el resto de las cartas, triunfos mayores y menores, son cartas vacías o sin valor de puntaje. La asignación de puntajes a las cartas también varía de región a región.

Otra variable es el peso que pueden tener ciertas formaciones de *manos* en la puntuación. En algunas regiones, si en una *mano*, resultado de las cartas tiradas por los jugadores, se forman

¹²⁷ Utilizamos al expresión usualmente de la misma manera que Dummett y McLedon en el texto anteriormente citado.

ciertas combinaciones de tríos de cartas, estas pueden sumar puntos extras o bien, restar puntos, a quién sea el ganador de la *mano*.

Sobre el tamaño de las cartas

Como se habrá podido notar, en el siglo XV y primera mitad del siglo XVI, las cartas del juego de triunfos eran de un formato amplio, llegando a superar las medias de 18 x 9cm. Desde la popularización del mazo, sus medidas sufrieron una reducción.¹²⁸ Para efectos de la investigación se pueden suponer dos razones sobre su reducción. La primera es sobre la mecánica del juego, pues cartas de un formato reducido facilitan su manejo y, por ende, su popularización y transmisión. La segunda es de carácter económico. El papel como producto en la Edad Moderna fue un bien de precio elevado, situación que no cambiaría hasta entrado el siglo XIX,¹²⁹ cartas pequeñas requieren menos papel y menos costo de producción cuando se trata de colorearlas. La tendencia de reducción de los triunfos probablemente responda a los ajustes realizados por impresores ante su producción masificada.¹³⁰ Los naipes como la baraja española siempre tuvieron una medida inferior al de los mazos de triunfos.

El juego de triunfos como esquema

No es sino hasta el siglo XVII con el juego de triunfos al estilo Marsella que se estandariza un esquema solido en la conformación de triunfos del mazo. El proceso de conformación de un esquema de triunfos en el mazo duró por lo menos dos siglos, en ese tiempo se observa que las distintas soluciones de esquema de los mazos dependían no de un factor externo, sino de las intenciones de quién solicitaba el mazo. El caso del *tarocchi* de Mantegna muestra que existe un amplio abanico de alegorías y personajes que se pueden utilizar como triunfos, pero,

¹²⁸ Ejemplares del mazo de Marsella a mitad del siglo XVII tienen como medidas 12.6 x 6.9 cm, siendo una reducción considerable a sus antecesores. BNF. Departamento de estampas y fotografías. RESERVE KH-34 (1, 7)-BOITE ECU, *Jeu de tarot à enseignes italiennes dit "tarot Viéville"*. Disponible en: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b10510963k> Mazos contemporáneos conservan medidas similares, un mazo disponible en el mercado puede medir de 12 a 13 centímetros de alto por 6 o 7 centímetros de ancho, ejemplo: *Tarot Rider* (México: Editorial Zohar); *Tarot de la Santa Muerte* (México: Berbera editores); el caso del naipe de la baraja española será abordado más adelante.

¹²⁹ Germán López. "El papel en Francia e Italia: del siglo XII al siglo XVIII y la producción industrial en el siglo XIX", en *El libro y el bios: algunos momentos en su historiografía. Lectura desde el paradigma ecológico. Volumen II. Del códice al libro impreso* (Autoedición). Capítulo del libro en donde el autor menciona que fue la introducción de tela en la manufactura del papel lo que permitió acrecentar su producción, aunque no lo suficiente para cubrir su demanda. Hidalgo, María "La fabricación del papel en España e Hispanoamérica en el siglo XVII" En Galende Díaz, J.C. *V Jornadas Científicas sobre Documentación de Castilla e Indias en el siglo XVII*. (Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2006), 214-216

¹³⁰ Zorli, "Bolognese Industry and...", en línea

como lo ejemplifican los mazos Visconti, Carlos IV y Solo-Busca, la selección de los triunfos para integrar el mazo depende de los intereses y gustos de quién lo requiere. Esta reflexión no busca relativizar la idea de un esquema en el juego de triunfos, sino visibilizar el hecho de que los triunfos que conformaron el mazo se seleccionan según el discurso que se quiera contar y/o jugar.

Las mecánicas de juego son un elemento que reflexionar en cualquier investigación sobre los juegos de triunfos, pues por este medio es que se entiende qué significado tiene el discurso visual formado por la selección de cartas en cada mazo. Los mazos del juego de triunfos pueden portar un profundo contexto histórico y contenido alegórico, pero al final, el objetivo de los triunfos es ser jugado, y a través de ese mismo es que se recrea el discurso y la historia contada en las cartas.

Pero el juego, las cartas y los triunfos no son conceptos de exclusivo desarrollo del espacio europeo. En lo tocante a esta investigación, es necesario establecer un puente de transmisión y contacto entre las prácticas lúdicas europeas y las prácticas lúdicas mesoamericanas, en el proceso de gestación de la sociedad novohispana, que es el espacio de desarrollo de el mazo de cartas de Alonso Martínez de Ortegulla. Indicar continuidades, discontinuidades, interpretaciones y reelaboraciones de estos elementos, y conceptos, es parte crucial de esta investigación.

Capítulo II. Al Nuevo Mundo. El juego y las cartas de España a la Nueva España

La prueba de impresión, objeto de esta investigación, ha sido definida como un mazo de tarot; a su vez, de manera preliminar se sabe que esta fue elaborada bajo la gestión del segundo administrador del estanco de naipes en la Nueva España. Dado lo visto en el capítulo anterior, este objeto, al menos por temporalidad, no puede ser llamado tarot, sino juego de triunfos. No es viable sugerir la presencia del juego de triunfos en la Nueva España, sin que este haya sido conocido en España. En teoría, debe de existir un hilo conductor, entre los ducados del norte de la península itálica y la Nueva España.

La prueba de impresión, tanto por su génesis misma como por su contenido, esta inmersa en varios procesos y aspectos: contiene representaciones alegóricas propias del juego de triunfos europeo; contiene representaciones alegóricas al mundo prehispánico mesoamericano; esta elaborada a la manera de un naipe de baraja española; fue elaborado en un estanco de naipes; y probablemente este contextualizado en un ambiente lúdico. En este capítulo exploraremos estos aspectos como parte de un proceso histórico que enmarcan la prueba de impresión. Además, si bien ahora ya conocemos los procesos que definieron al juego de triunfos en la península itálica, es necesario conocer los procesos homólogos en torno a los juegos de cartas en la Nueva España (y su antecedente en España), siendo esta última el espacio histórico en donde reside la investigación.

Las concepciones hispanas del juego: moral y ocio

Alfonso X y su visión sobre los juegos

Los juegos han acompañado a España desde sus orígenes. El juego de cartas es, junto con los dados y el ajedrez, uno de los juegos más antiguos en la región. El rey Alfonso X el Sabio habla del juego en sus tiempos. En su conocido *Libro de juegos o Libro del ajedrez, dados y tablas*,¹³¹ comenta algunos juegos y registra la manera de jugarlos en su época. El rey divide los juegos en tres grupos, tal y como advierte el nombre de su obra: los juegos de ajedrez, los juegos de dados y los juegos de tablas. La división puede parecer simple, pero, responde a un criterio de selección mayor, el grado de virtud de cada juego.

¹³¹ Actualmente bajo resguardo de la Real Biblioteca del Monasterio del Escorial con la signatura Ms. T-I-6.

La obra inicia con la narración de la leyenda de un rey de la India que pide consejo a sus sabios. La duda que tiene el rey indio es ¿Qué vale más? ¿*Seso* o *ventura*? (inteligencia o suerte). En búsqueda de la respuesta tres sabios le presentan tres juegos, con el cual cada uno explica que virtud es la mejor. El primer sabio presenta el ajedrez, juego que para ganarlo solo se requiere *seso*, ya que no contiene ningún elemento azaroso. En este las piezas están dispuestas de igual forma para los jugadores en el tablero, y su orden de movimiento está reglamentado. El segundo sabio presenta los dados, juego donde solo se necesita *ventura* para ganar, pues el jugador no controla los dados, todo depende del azar. Finalmente, el tercer sabio presenta un juego de tablas, donde los jugadores tienen que ocupar tanto *seso* como *ventura* para ganarlo. Los juegos de tablas por lo general combinan un tablero con piezas cuyos movimientos están reglamentados, con una variable de azar como los dados.¹³² De esta manera se establece una metáfora entre el juego y las virtudes para la vida.

La división de los juegos no es azarosa, bajo la óptica de Alfonso X entre más intelecto requiera un juego, más virtuoso es, pero entre más dependa un juego al azar, más se acerca al vicio. Así el juego de ajedrez es digno de reyes, mientras que los dados pertenecen al mundo del vicio, o incluso, del pecado.¹³³ La percepción negativa de los dados (y junto a ellos el azar) en el mundo cristiano está marcada por el pasaje bíblico en donde se narra que los soldados romanos al pie de la cruz jugaron a los dados sobre la ropa de Jesús.¹³⁴

La visión de Alfonso X sobre la virtud y los juegos se corrobora con lo declarado en las *Siete partidas*. En la segunda partida, donde se abordan los temas tratantes al quehacer de los reyes y sus allegados, el rey sabio menciona los placeres y diversiones que son propios para un monarca. Según él, el “correcto” esparcimiento puede ser alcanzado a través de actividades como el canto, la música, la lectura y los juegos; de estos últimos solo se considera al ajedrez y los juegos de tablas.¹³⁵ Para Alfonso X los juegos de tablas y el ajedrez son ideales para el

¹³² Ángel Molina, “Los juegos de dados en la Edad Media” *Murgeneta* No. 100 (1999): 96, 97

¹³³ Laura Fernández, “Libro de axedrez, dados e tablas: Ms. T-I-6, Real Biblioteca del Monasterio de El Escorial: estudio codicológico”, en *Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas de Alfonso X el Sabio. Libro estudio* (Valencia: Scriptorium. 2010) 72

¹³⁴ Molina, “Los juegos de dados...”, 97

¹³⁵ Para el presente trabajo, se utilizó la edición de *Las siete partidas* editada por el Colegio de Notarios de Jalisco, y que ha sido digitalizada por el Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM: Alfonso X. *Las siete partidas de Alfonso El Sabio. Partida II*. (Guadalajara: Colegio de notarios de Jalisco. 2009), copia digitalizada en la Biblioteca Jurídica Virtual, <https://biblio.juridicas.unam.mx/bjv/detalle-libro/3587-las-siete-partidas-de-alfonso-el-sabio-segunda-partida>

ejercicio de las nobles virtudes, pues a diferencia de la caza u otras actividades, estos se pueden llevar a cabo hasta en la misma morada del jugador. Los juegos de tablas permiten el ejercicio de las virtudes sin importar el clima o el estado de salud del individuo.¹³⁶ Un juego, desde esta perspectiva, es virtuoso porque ejercita habilidades del individuo, como lo puede ser la inteligencia, la memoria u otras aptitudes relacionadas con el pensamiento de estrategias. Un pensamiento muy propio al pensamiento escolástico que da una especial valoración del “ars memorativa”.

Quizá alguno se pregunte ¿Qué se entiende por juegos de tablas en la actualidad? O bien ¿Cuál es su homologo o referente actual? Cuando se menciona a los juegos de tablas, en realidad se hace referencia a una variedad de juegos cuyas características principales son: estar integrados por un tablero y un conjunto de piezas, que reciben el nombre de “tablas”. El tablero contiene elementos que determinan la mecánica de juego, ya sea por su forma o por los patrones y diseños que tenga plasmados (como series de líneas, triángulos o cuadrículas).¹³⁷ En la época de Alfonso X uno de los juegos de tablas más populares fue el antecesor del hoy conocido *backgammon*, que en su tiempo se llamó *las quince tablas*;¹³⁸ también destacan otros juegos como las damas, alquerque, marro y distintos tipos de juego que repensaban el uso de las piezas de ajedrez y otros tableros.¹³⁹ Hoy en día llamaríamos a los juegos de tablas juegos de mesa.

La noción de virtud se traduce en una noción de moralidad. A raíz de los comentarios del rey sabio se conformó una mentalidad con la que se percibieron a los juegos. Los juegos que ejercitan las virtudes y demandan un esfuerzo intelectual fueron entendidos como una forma correcta de esparcimiento; mientras que los juegos que no necesitaban pensarse, sino simplemente participar, como los juegos de azar, fueron percibidos como un ocio inmoral. De por medio esta un pecado capital, la pereza, que en este contexto se entiende como

“De que alegría debe usar el rey, en ocasiones, para compensar sus penares y cuitas”, Ley XXI, Título IV, Segunda partida.

¹³⁶ Ángel Molina, “Los juegos de mesa en la Edad Media” *Miscelánea Medieval Murciana* No. 21-22 (1998): 221

¹³⁷ Jesús Basulto y José Camúñez, “El libro de las tablas de Alfonso X el Sabio”, en *Historia de la probabilidad y la estadística VI* coord., José Arribas et al. (Sevilla: Universidad Nacional de Educación a Distancia. 2012): 75, 76

¹³⁸ Basulto y Camúñez, “El libro de las tablas...”, 78-80

¹³⁹ Arie Stoep, “Early Spanish Board Games” *Board Games Studies* No. 5 (2002): 112, 113

ociosidad. Las connotaciones negativas a los juegos de azar se complementaron con otras imágenes en la mentalidad colectiva de la época: las trampas, las apuestas y los conflictos derivados de estos juegos. Se puede pensar que las ideas de un solo hombre, en este caso Alfonso X, no pueden imponer una mentalidad sobre un hecho.

Hay que recordar tres factores: 1) probablemente Alfonso X era consciente de cómo otras personalidades anteriores a él (clérigos y pensadores) veían al juego; 2) su palabra y pensamiento no solo se quedó en “el libro de juegos”, sino que llegó hasta el derecho positivo y sus definitivas *siete partidas* y otras legislaciones más; y 3) que la obra de *juegos dados y ajedreces* probablemente fue una obra colectiva, dirigida por Alfonso X al que hoy se le atribuye titularidad.

Alfonso X legisló las prácticas de juego de carácter más popular, aquellas alejadas de los círculos nobles y presentes en los estratos populares de la sociedad, hecho que queda registrado en el *ordenamiento contra las tauferías*.¹⁴⁰ Aquí se legisla sobre las casas de tablaje, los juegos prohibidos, los juegos de azar, los dados y las tablas, las apuestas, y el juego en el ámbito público y privado. El texto da testimonio de algunos hechos que ocurrían durante una partida de juego, como riñas, peleas, incumplimiento de apuestas, destrucción de los elementos de juego (como el tablero) por parte de uno de los jugadores, entre otros.¹⁴¹ El dinero ocupó un lugar central con relación al juego, fue una de las principales preocupaciones de los gobernantes hispanos, llegándose a regular la cantidad de dinero que podía ser apostado, como se verá más adelante.

En las mentalidades colectivas y la historia de las ideas, la moralidad en el juego no se quedó solo con lo que dijo el rey sabio, sino que dio pie, en siglos consecuentes, a un debate entre los grupos de laicos y clérigos sobre cómo pensar el juego. Cabe aclarar que ninguno desconoce la autoridad del antiguo rey y sus leyes.

¹⁴⁰ Alfonso X, “Ordeamiento de las tauferías”, *Fuero Real del rey Don Alfonso El Sabio. Publicado y cotejado con varios códices antiguos por la Real Academia de la Historia*. (Madrid: Imprenta Real, 1836): 211-232, <https://bibliotecadigital.jcyl.es/es/consulta/registro.do?id=9076>

¹⁴¹ Ley XVII, “Ordenamiento de las tauferías”, 221

Perspectivas morales sobre el juego

El cómo era visto el juego en España, por lo menos desde tiempos del Rey sabio (siglo XIII) hasta el siglo XVI, dependía del contexto en el que se desarrollase. La práctica de la caza como un juego y deporte era entendida como una forma de correcto ocio, mientras que los juegos de naipes en tabernas eran generalmente relacionados con la avaricia y el conflicto. Las percepciones no son fortuitas, en las *Siete partidas* se condenan ciertos tipos de juego, ejemplo: para los soldados jugar estaba prohibido al ser una distracción, pues mientras los guardias de alguna fortificación jugaban, estos podían ser tomados por asalto.¹⁴² En este caso, el ejemplo coloca al juego como un problema ante el desempeño de una labor de defensa; desde una interpretación actual la prohibición puede parecer lógica, pero cabe preguntarse ¿Por qué en las *Siete partidas* se normó una situación tan específica? Una hipótesis puede ser que esto fue una situación recurrente, así también se puede pensar que el juego generaba distracción en el desempeño de labores y oficios.

Como se verá en los subtítulos consecuentes, si un juego era bueno o malo dependía de distintos criterios, según cada pensador y/o autoridad, que van desde: quiénes lo jugaban, cuan frecuente lo hacían, cuánto apostaban, que edad tenían o incluso su sexo. Aunque los criterios pueden parecer dispersos, dan fe de una cuestión, y es que, a finales de la Edad Media e inicios de la Edad Moderna, en lo que hoy es España, se discutía si el juego era bueno o malo, y por consecuente, si se debía prohibir, regular o permitir.

La visión de los legos

Desde los inicios de la Edad Moderna, entre los siglos XV y XVI, en España se publicaron distintos tratados y textos que discutían la cuestión del juego. Desde la perspectiva civil destaca el escrito: *Tratado muy util y prouechoso en reprobacion de los juegos y no menos prouechoso para la vida y estado de los hombres*¹⁴³ de Diego del Castillo de Villasante. Destacamos su texto pues, aunque la mayor parte del debate sobre la moralidad del juego se llevó entre el clero, resulta interesante contrastar con una obra desde la perspectiva “laica”.

¹⁴² “De qué manera, con esfuerzo y pasión, han de defenderse los castillos”, Ley XII, Título XVIII, Segunda partida.

¹⁴³ Diego del Castillo, *Tratado muy util y prouechoso en reprobacion de los juegos y no menos prouechoso para la vida y estado de los hombres*, (Valladolid: Maestre Nicolas Tyerri, 1528): <https://gredos.usal.es/handle/10366/122402>

Diego del Castillo fue un Fiscal de los tribunales reales de Navarra, jurista y consejero del Consejo Real de Castilla.¹⁴⁴ En su obra sobre el juego, del Castillo parte de dos vertientes: la moral y el derecho (en aquel tiempo inherentemente ligadas). El autor enlista una serie de vicios que conlleva el juego, describe los pecados que conforman dichos vicios y los ejemplifica con diversas situaciones. A pesar de ser un jurista y no un clérigo, la base de la que parte del Castillo es la moral católica. En su mayoría describe pecados que según él nacen de los juegos, que dependiendo del caso pueden llevar a cometer delitos, como el robo. La crítica realizada en el texto parte de la observación general de los juegos, aunque en algunos apartados se especifican comentarios sobre el juego de naipes y el juego de dados.¹⁴⁵

La lista de vicios achacados a los juegos es extensa, y esto se debe a que no solo se critica la mera práctica del juego, sino también acciones que se relacionan con su entorno, así el autor menciona la gula, la lujuria, la usura, la blasfemia, entre otras, como pecados relacionados con el juego.¹⁴⁶ Una partida de naipes *per se* no orilla a la gula, pero si se juega en una casa de tablas lo más probable es que el jugador gaste parte de su dinero en excesos de alcohol y comida.

El jurista no solo denuncia a los tahúres. La iglesia católica prohíbe el juego de naipes, tablas y dados,¹⁴⁷ esa prohibición para Del Castillo se extiende al clero, bajo pena de excomunión.¹⁴⁸ Este ejemplo, como otros ya mencionados, informa sobre los alcances que tenía al juego, pues este permeaba a casi toda la sociedad, incluso a quienes por profesión, credo y oficio lo tienen vedado. Las ideas recogidas y expuestas por del Castillo dan una idea general de lo que eran los “juegos prohibidos”, aquellos juegos que por sus connotaciones y contextos de práctica conllevan problemas sociales, económicos, pecados y vicios.

La visión de los clérigos

Existe un marcado contraste entre la percepción del juego de Diego del Castillo, lego, y las obras sobre el juego de clérigos españoles, entre las que destacan *Días geniales o ludricos* de

¹⁴⁴ Ignacio Ezquerro, “Diego del Castillo de Villasante”, *Real Academia de la Historia*, acceso 7-5-2021. <http://dbe.rah.es/biografias/16551/diego-del-castillo-de-villasante>

¹⁴⁵ Del Castillo, “El decimosexto vicio”, *Tratado muy util y prouechoso en reprobacion de los juegos*.

¹⁴⁶ Del Castillo, “El veinte y un vicio”, *Tratado muy util y prouechoso en reprobacion de los juegos*.

¹⁴⁷ Del Castillo, “El quinto vicio”, *Tratado muy util y prouechoso en reprobacion de los juegos*.

¹⁴⁸ Del Castillo, “El primero estado de los perlados y clerigos”. *Tratado muy util y prouechoso en reprobacion de los juegos*.

Rodrigo Caro, *Tratado del juego* de Fray Francisco Alcocer y *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* de Francisco de Luque Fajardo. En algunos de los casos, los mismos clérigos declaran haber sido jugadores, y extienden su postura de una manera menos sentenciadora y más didáctica (como lo es a través del recurso de los diálogos).

Fray Francisco de Alcocer, de la orden de los franciscanos, no ve al juego con malos ojos, para él las prácticas de juego, ocio y esparcimiento fueron dadas por Dios para que el hombre pueda descansar.¹⁴⁹ Alcocer sustenta su opinión con citas a los evangelios, a teólogos y a pensadores de la época clásica. Siendo el juego una diversión regalo de Dios, este se convierte en pecado cuando pasa al mundo de los excesos, en donde las apuestas, la avaricia y los pecados capitales hacen acto de presencia. Una característica de la obra de Alcocer es que él hace una división entre las prohibiciones del derecho positivo del hombre, y lo dispuesto por la Iglesia Católica. El autor en varios capítulos comenta las distintas regulaciones y prohibiciones que hay sobre el juego en España. El motivo de dichos capítulos no es invalidar las leyes estipuladas por los hombres, Alcocer reconoce que las leyes de la Corona en contra del juego no entran en contradicción con la doctrina cristiana, y reconoce la autoridad moral que tienen los reyes para promulgar dichas leyes. Aunque el autor, a lo largo del escrito, insiste en la diferencia entre las leyes del hombre y lo dispuesto por la teología y la palabra de Dios.

Para la visión del clérigo franciscano, ningún juego es en realidad reprobable, son reprobables las acciones que realiza el hombre en contextos de juego. La idea del autor se extiende a su gremio, del que dice, si bien los religiosos deben de ser los primeros en llevar una vida moral correcta, ciertos juegos no son ninguna mancha para los mismos, como el ajedrez o los juegos de tablas. La propuesta de Alcocer es la moderación, en contraposición al nulo autocontrol del hombre.¹⁵⁰

Rodrigo Caro ofrece una perspectiva diferente al juego, en su obra *Días geniales o ludricos* habla sobre el juego sin ninguna connotación negativa preponderante. A manera de diálogos

¹⁴⁹ Fray Francisco de Alcocer, "Capítulo i que es licito el juego moderado y se puede hazer con merecimiento", *Tratado del juego*, (Salamanca: Casa de Andrea de Portonarijs, 1559): https://granatensis.ugr.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991004354329704990&context=L&vid=34CBUA_UGR:VU1&search_scope=MyInstitution&tab=Granada&lang=es

¹⁵⁰ Ignacio López, "Instruyendo sobre la recreación: Alcocer y la moderación en el XVI, clave en la educación para el juego", *Historia de la educación* No. 39 (2019): 65, 67

el autor describió la forma de jugar distintos juegos de época, comentó lo virtuoso de ciertos juegos e incluso hizo un distingo entre los juegos que son propios para los adultos y los niños, para los hombres y para las mujeres. En la obra de Caro se pueden encontrar el juego de pelota, ciertos juegos de tablas, la caza, las actividades deportivas, las tabas, entre otros. Para efectos de esta investigación recuperamos la percepción que tiene Rodrigo Caro del juego de naipes, el cual brilla por su ausencia. El comentario que se hace en la obra sobre los naipes, a través de uno de sus personajes, es breve y conciso:

Don Pedro.— ¿Es antiguo el juego de los naipes?

Don Fernando. — No, señor, y por tanto, lo excluiré de esta conversación como no digno de entrar en el colegio de los demás. El de los dados es muy antiguo aunque no tanto como el de la taba, porque lo inventaron los de Lidia, y éste, Noé o sus hijos y nietos¹⁵¹

La noción de virtud en un juego, bajo la óptica de Caro, no solo depende del grado de azar que integra el juego, o de los vicios y pecados derivados de este, sino también de su antigüedad. Para el autor el juego de naipes no es un juego antiguo. La noción de antigüedad en un juego toma relevancia en la obra conforme a las civilizaciones que han practicado tal juego, así el juego de tabas¹⁵² es virtuoso porque se jugaba desde tiempos bíblicos. Para el tiempo de publicación de la obra de Caro, primera mitad del siglo XVII, el juego de naipes ya contaba con una existencia probable de por lo menos tres siglos (tal y como se vio en el capítulo anterior). El criterio de antigüedad que Caro aplica está relacionado con la idea que hoy se tiene de arqueología,¹⁵³ y no en sí con la de cronología.

A pesar de no describir el juego de naipes, como si lo hace con otros juegos, Rodrigo Caro no puede dispensar de su presencia. En los diálogos entre Don Pedro y Don Fernando, Caro a través de Don Fernando explica la Historia y formas de jugar de distintos juegos, pero para lograr una comprensión de las dinámicas de juego tiene que usar ejemplos más explícitos. El autor llega a ejemplificar las formas de ganar una partida de tabas a través de términos y

¹⁵¹ Rodrigo Caro, *Días geniales o lúdricos*, Tomo I, (Madrid: Espasa-Calpe, 1978), 191

¹⁵² La taba es un juego que se realiza lanzando como algunos tipos de huesos animales como si fueran dados.

¹⁵³ La noción de antigüedad en la obra de Rodrigo Caro se puede encontrar explicada en: Jean-Pierre Etievre, introducción a *Días geniales o lúdricos*, Tomo I, por Rodrigo Caro (Madrid: Espasa-Calpe, 1978)

analogías con el juego de naipes.¹⁵⁴ Así el naipe se convierte en un referente cultural que le sirve al autor como recurso para explicar algo, valiéndose de lo que hoy entenderíamos como “cultura popular” o bien, “cultura general”.

*Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*¹⁵⁵ es un escrito a manera de diálogos que elaboró el clérigo Francisco de Luque Fajardo; en él se retratan las prácticas y cultura en torno al juego, en la sociedad de su época.¹⁵⁶ El objetivo de Fajardo dista de ser antropológico, lo que busca el autor es denunciar el pecado y la ociosidad que implican ciertos juegos que para él no cultivan el alma, como los juegos de naipes. El tratado cobra relevancia pues centra su denuncia en el juego de naipes, del cual describe todo lo que lo circunda, desde cómo grupos de jugadores se organizan para estafar a otro, o discutir las calidades de naipes preferidas de los tahúres. La intención fue brindar a sus compañeros religiosos una herramienta para entender el mundo del juego de naipes ante la confesión de algún penitente.¹⁵⁷ La riqueza de la obra de Fajardo deriva en gran medida por su experiencia propia, pues antes de ser clérigo fue tahúr. Si bien Fajardo forma parte de los clérigos que no aprueban ciertas prácticas de juego por no permitir el crecimiento del hombre, no los condena de manera general; juegos como el ajedrez siguen siendo virtuosos a sus ojos, y adhiere su visión a la tesis de que es el hombre quién pervierte el juego, y no el juego como objeto por sí mismo.¹⁵⁸

La discusión sobre la bondad o la maldad, la virtuosidad o la ociosidad, y el pecado o el beneficio del juego en España se extendió desde tiempos de Alfonso X, hasta el pleno del Siglo de Oro. En su momento cada autor inclinó la balanza en favor de sus convicciones

¹⁵⁴ Rodrigo Caro, *Días geniales...*, 183, 184

¹⁵⁵ Para este trabajo se utilizó la edición realizada por la Revista de Literatura Española Medieval y del Renacimiento: Francisco de Luque, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, prep, Enrique Suárez, *Lemir* No. 22 (2010): – Textos, 1-234. https://parnaseo2.uv.es/Lemir/Revista/Revista22/Textos/01_Fiel_desengano_Ociosidad.pdf A su vez, se contrastaron algunos pasajes con una impresión de época digitalizada: Francisco de Luque, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, (Madrid: Casa de Miguel Serrano de Vargas, 1603): http://alfama.sim.ucm.es/dioscorides/consulta_libro.asp?ref=b24150605&idioma=0

¹⁵⁶ Encarnación Pondera, “La fraseología del desengaño (1603): un acercamiento a la lengua de los bajos fondos a través de la obra de Francisco Luque Fajardo” *Res Diachronicae* vol. 12 (2014): 62,63

¹⁵⁷ Francisco de Luque, Prólogo a *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, (Madrid: Casa de Miguel Serrano de Vargas, 1603), 4-6

¹⁵⁸ Francisco de Luque, “Capítulo Quinto.” Libro primero, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, prep, Enrique Suárez, *Lemir* No. 22 (2010): – Textos, 32-234

sobre el juego, y aterrizó la discusión conforme a los juegos que conocían. Juan de Mariano, jesuita español, crítica lo que él llama juego público, en donde incluye al teatro, las corridas de toros, y las casas de juego como espacios en donde el juego se convierte en pecado.¹⁵⁹ Así para Mariano en su *Tratado contra los juegos públicos*¹⁶⁰ el teatro es una expresión de juego y ociosidad.

La discusión sobre el juego permite detectar dos cuestiones fundamentales para esta investigación. En primer lugar, a expensas de si los pensadores decían si el juego era malo o bueno, de por medio se encuentra que el juego era un hecho presente en la sociedad cristiana de la península ibérica; el juego era un asunto cotidiano, pero a su vez de preocupación entre las clases altas de la sociedad, tanto para quienes dictaban moral, como para quienes dictaban las leyes (como se verá enseguida). Lo segundo es que en realidad el juicio sobre el juego no era totalizador, el juego en sí no era ni bueno ni malo, todo dependía del espacio social que construían los individuos en torno a él; esto es de suma importancia pues pone en relieve las prohibiciones, regulaciones y permisos, dentro del derecho positivo en la sociedad cristiana ibérica, que no fueron azarosas.

No se puede asignar una postura fija de la Iglesia Católica sobre el juego en la época, pues si bien condenaba de manera general las prácticas “viciosas”, como se puede ver, los integrantes del clero, regular y secular, que de manera cotidiana son quienes dan sermón a la población, no tenían fijada una postura homologa, sino incluso contextual a sus criterios y experiencia de vida.

La baraja española, un problema para las autoridades

La popularidad del naipe en la Historia de España en términos cuantitativos hasta ahora no es medible; no existen estudios sobre el alcance del juego en la región, pero sí existen registros de los beneficios que reportaba al tesoro de la Corona, de la cantidad de leyes que se promulgaron en torno al juego, y una amplia variedad de comentarios de personajes de época, de estos últimos destacan miembros del clero y extranjeros. Para los ingleses y

¹⁵⁹ Cristoph Strosetzki, “Ocio, trabajo y juego. Aspectos de su valoración en algunos tratados del Siglo de Oro” *AISO*. Actas IV (1996): 1548, 1549

¹⁶⁰ Juan de Mariana, *Tratado contra los juegos públicos*, [Manuscrito], <http://www.iberioamericadigital.net/BDPI/Search.do;jsessionid=8EF9A7013FC71FEB1AE45BCEC2E9DA88?numfields=1&field1=docId&field1val=bdh0000080960&field1Op=AND&advanced=true&hq=true&important=T%C3%ADtulo%3A+Tratado+contra+los+juegos+p%C3%ABlicos>

franceses que llegaron a visitar España durante el Siglo de Oro, el juego del naipes fue descrito como un *vicio nacional*.¹⁶¹ La preocupación del clero por este hecho provocó que varios de ellos sintieran la responsabilidad de escribir y publicar amplias disertaciones contra el juego.¹⁶² Lo curioso de la relación clero y juegos de naipes es que la misma Iglesia Católica tuvo que legislar por la prohibición del juego entre sus miembros; tanto en España, en Europa y en los territorios españoles en América.¹⁶³

La popularidad del naipes español se explica de varias formas, una de las principales fue su fácil producción. Aunque tener una imprenta o taller para la impresión de naipes no era simple, el común de las gentes sí podía elaborar fácilmente una baraja propia. Con tela, pieles de animales, maderas, cortezas de árboles, o cualquier otro material parecido,¹⁶⁴ las personas podían dibujar y crear su propio mazo de cartas. Junto a ello se suma la variedad de juegos con la baraja y la simplicidad de sus reglas, lo que contribuyó a su popularización entre todas las clases sociales.¹⁶⁵

De la prohibición a la regulación: legislaciones sobre el juego y los naipes

En siglos posteriores al reinado de Alfonso X las restricciones a los juegos se agudizaron. El naipes tomó protagonismo, siendo este en el que recayeron la mayoría de las legislaciones. Para el siglo XIV se tiene que el rey Juan I de Castilla, prohibió el juego en todos sus dominios.¹⁶⁶ Aunque las penas por contravenir las normas del juego fueron exhaustivas, estas poco hacían por disminuirlo. Juan II se vio obligado a relajar las sanciones dada la proliferación no solo de los naipes y los dados, sino también de los juegos de tabla. Se establecieron permisos particulares para la posesión de juegos de tablas y casas de tablas.¹⁶⁷ La disposición de permisos para el juego no fue regular, y no todos los permisos se

¹⁶¹ Molina, "Los juegos de mesa...", 234

¹⁶² Molina, "Los juegos de mesa...", 233

¹⁶³ Ana Arranz, "Fiestas, juegos y diversiones prohibidos al clero en la castilla bajomedieval" *Cuadernos de Historia de España* Vol. 78 (2004): 14-17

¹⁶⁴ María Grañen, "Hermes y Moctezuma, un tarot mexicano del siglo XVI" *Estudios de la Cultura Náhuatl* No. 27 (1997): 369

¹⁶⁵ Molina, "Los juegos de mesa...", 232, 233

¹⁶⁶ Ley I, Libro XII, Título XXIII, *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V, (Madrid: Imprenta Real, 1993).

Para este trabajo se utilizó la copia digital de la Biblioteca Jurídica Digital de España, https://www.boe.es/biblioteca_juridica/abrir_pdf.php?id=PUB-LH-1993-63_5

¹⁶⁷ Ley II y Ley III, Libro XII, Título XXIII, *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V.

negociaban en los mismos términos. Si la Corona tenía que interponer algún nuevo decreto sobre los naipes o los juegos de tablas, este generalmente se contraponía a lo dispuesto en distintos acuerdos de licencias y permisos especiales otorgados con anterioridad a particulares.

A finales del siglo XV e inicios del XVI observamos que, en ocasiones, durante un mismo reinado, el rey tenía que refrendar y/o extender sus propias disposiciones sobre los juegos. En otras ocasiones los reyes tenían que refrendar a través de pragmáticas y edictos las leyes, en esta materia, de sus antecesores. Un análisis de las leyes en este rubro durante los reinados de los reyes católicos (Juana I y Fernando II) dan fe de lo comentado. En 1480 los reyes católicos ordenan la observancia de la prohibición a los juegos según una ley que ya habían instituido en 1476;¹⁶⁸ esa prohibición de 4 años antes es a su vez un refrendo de las prohibiciones establecidas por Juan I; todo ello para que en 1515 se instruyera otra ley esta vez para la prohibición de fabricación de naipes y dados en sus reinos.¹⁶⁹ Las legislaciones parecen reiterativas, en ellas se explica que los juegos propician conductas problemáticas como las apuestas y las riñas, y en la mayoría de los casos se menciona al naipe en primer lugar. La reiteración no significa consistencia, en algunas leyes se declara una prohibición total del juego (como la de 1480), mientras que en otras se plantea en realidad una regulación, como en la ley de 1499.¹⁷⁰

Aunque inicialmente se planteasen argumentos morales para prohibir el juego, que probablemente respondan a la discusión sobre su virtud o vicio, el juego como necesidad humana no puede ser prohibido. La irregularidad de la legislación conforme el avance del tiempo muestra un proceso histórico en donde las sanciones por juego tuvieron que reorientarse hacia la regulación, en el reinado de Carlos I la mayoría de las leyes plantean medidas regulatorias, como el establecimiento de rentas, para solucionar la problemática.¹⁷¹

La reglamentación a partir del siglo XVI

Para el siglo XVI los naipes y el juego eran definidos por leyes que estipulaban: quién podía fabricar, vender, distribuir u ofrecer servicios de juego; hasta qué monto se podía apostar; y

¹⁶⁸ Ley IV, Libro XII, Título XXIII, *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V.

¹⁶⁹ Ley VI, Libro XII, Título XXIII, *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V.

¹⁷⁰ Ley V, Libro XII, Título XXIII, *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V.

¹⁷¹ Ley VII y Ley IX, Libro XII, Título XXIII, *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V

qué juegos eran legales o no según sus características. Así las normas regularon la producción a través de rentas y estancos, montos máximos para que una partida de juego fuera legal, e incluso los espacios que eran propios para el juego.

Como ya se ha mostrado, para las autoridades los naipes y dados estaban en la misma bolsa, esto porque sus mecánicas de juego dependen enteramente del azar. Para la época, el azar era un elemento que propiciaba las apuestas; cuando existe dinero de por medio, ganar o perder un juego cobra otro significado, pues ese dinero no siempre es un excedente que el individuo plenamente consciente designa para su divertimento, bien pueden ser sus ahorros, su paga, su sueldo, o, para los tahúres su forma de vida, es allí donde surge el conflicto. Aunque la mayoría de las leyes se ocupaban específicamente de los “dados, naipes y juegos de azar”, en más de una ocasión estas se tuvieron que hacer extensivas para otro tipo de juegos, en donde su mecánica de desarrollo no residía en el azar, pero los jugadores habían introducido las apuestas, como por ejemplo los juegos de pelota.¹⁷² Dado que las apuestas se pueden extender a cualquier tipo de juego, y además de que el juego como necesidad humana no es una actividad posible de suprimir, se dictaron nuevas leyes en donde se estipulaba el máximo de dinero que se podía apostar para que el juego fuese legal, por ejemplo: dos reales.¹⁷³ El monto varía según la temporalidad y el espacio, pues las autoridades locales podían colocar sus propios montos máximos.

Para el juego de naipes cobran especial importancia cuatro espacios, las casas de tablas (o de juego), las fiestas, el estanco, y los espacios habitacionales. Dado que la Corona reglamentó en que espacios se podía desarrollar el juego, las casas de tablas se convirtieron en el espacio (físico y social) en donde las clases populares se podían reunir a jugar. Generalmente las casas de tablas ofrecían un espacio para el juego, desde juegos de tablas, naipes, dados, y en siglos posteriores cartones de loterías; en algunos casos se podían ofrecer bebidas o alimentos, aunque esto último también fue vetado constantemente. La casa de tablaje (o la casa de juegos) fue, desde la Edad Media, el espacio en donde de manera pública se podía jugar con relativa libertad, sin contar los días de fiesta. Los tablajes (otra manera de referirlos) contaban con una especie de monopolio especial, pues el juego de manera pública solo era

¹⁷² Ley VIII, Libro XII, Título XXIII, *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V.

¹⁷³ Ley IX, Libro XII, Título XXIII, *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V.

permitido en estos espacios, evidentemente esto fue una ventaja por sobre las tabernas y otros establecimientos. El otorgamiento de licencias para la posesión y manejo de una casa de tablas correspondía a las autoridades locales,¹⁷⁴ aunque esto no las exentó de recibir regulaciones y prohibiciones desde la Corona.¹⁷⁵

La fiesta significaba, para esa época, un momento en el tiempo donde los espacios públicos cambiaban su orientación. Para Huizinga en la fiesta reside un componente lúdico fundamental, donde reina la alegría y libertad,¹⁷⁶ esto es que en la fiesta la sociedad se puede tomar un descanso de su ritmo de vida y dejarse llevar por el ocio y el juego. La fiesta era el momento en donde el juego podía pasar de la esfera privada, o de los establecimientos privados, a las calles. En este contexto, dado que las plazas y calles representaban un espacio más amplio, y con mayor número de espectadores, otros tipos de juegos se sumaban a los festejos, como las corridas de toros, ciertos tipos de competencias como el tiro con ballesta,¹⁷⁷ u otras prácticas que hoy se entienden como deportes. Algunos juegos solo se celebraban en fiestas específicas. Lo lúdico tomaba los pueblos y ciudades por unos instantes, y claro, entre ellos estaba el juego de naipes, el cual pasaba de jugarse en la mesa de alguna habitación, a mesas en la vía pública.

En contraposición a lo anterior, las leyes hispanas en algún tiempo buscaron penar el juego también en ámbitos privados.¹⁷⁸ Así, otro espacio de interés para el juego de naipes es la casa habitación como espacio en donde los jugadores se podían recrear libremente con los juegos de cartas, pero ahora en contextos familiares y privados. El naipе se jugaba tanto en las “casas bajas”, como en los palacios, con la familia y amigos, o con los hidalgos invitados, según el caso. Esto último nos habla de que el naipе no tiene distinción social, hecho que las leyes de época, como fuente primaria, nos develan, pues en dichas leyes se hacía mención también de los nobles e hidalgos como personas acreedoras de penas si incurriesen en delitos de juego.

¹⁷⁴ María Luz, “Los estatutos del tablaje. Notas sobre juegos, tahúres y fulleros en las postrimerías del medievo” *Revista Zurita* No. 72 (junio, 1997): 119

¹⁷⁵ Ley IV, Libro XII, Título XXIII. *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V.

¹⁷⁶ Johan Huizinga, “Esencia y significación del juego como fenómeno cultura”, en *Homo Ludens* (epublicre, 2016) [ePub]

¹⁷⁷ Luz, “Los estatutos del...”, 113-115

¹⁷⁸ Ley II, Libro XII, Título XXIII, *Novísima recopilación de las leyes de España*, Tomo V.

Anécdotas que ejemplifican problemas relacionados con los naipes, es la pérdida de fortunas que tuvieron los nobles debido a apuestas por juego.¹⁷⁹

El estanco y las rentas de naipes, por otra parte, fueron unidades económicas instituidas por la Corona española en el siglo XVI para regular la producción, distribución y venta de naipes en sus dominios. El estanco operó mayormente en los territorios de ultramar y las indias, mientras que en la península ibérica se otorgaron permisos para la creación de fábricas de naipes que reportarían a la Real Hacienda una renta,¹⁸⁰ (aunque no en todos los casos recibieran el nombre de estanco). Las figuras de renta y estanco de naipes son resultado de un proceso de concesiones de producción de naipes otorgados de manera irregular a individuos por parte de la Corona. Hasta la primera mitad del siglo XVI, tanto en España como en las Indias, el permiso para fabricar naipes se otorgaba de manera irregular, con esto se quiere decir, que no existía una reglamentación que normara un constante en el otorgamiento de dichos permisos. En algunos casos, en donde la producción de naipes no era atendida por la Corona, los permisos se asignaban por las autoridades locales, o bien se les reconocía como oficio a aquellos que los elaboraran, bajo el término de “naiperos”.¹⁸¹

Las regulaciones del juego y el naipе no solo llevaron a la formación de espacios sociales y una cultura popular en torno a ellos; sino que integró una forma común de entender al juego



Fig. 1. De izquierda a derecha: siete de espadas, ocho de copas, ocho de oros y sota de bastos. 1567, en el acervo del Archivo General de Simancas

¹⁷⁹ Ana Viña, “El juego de naipes en el primer siglo de la colonización canaria ¿Vicio o entretenimiento?” *Cartas diferentes. Revista canaria de patrimonio documental* No. 12 (2016): 236-241

¹⁸⁰ María Nestares, “La real fábrica de naipes de Macharaviaya” *Péndulo* No. 19 (2008): 246

¹⁸¹ En la obra: José Gestoso, *Ensayo de un diccionario de los artifices que florecieron en Sevilla desde el siglo XIII al XVIII inclusive*, Tomo I (Sevilla: Oficina de Andalucía Moderna, 1899); el archivista Don José Gestoso enlista registros de personas que se dedicaron a la producción en naipes tan solo en la historia de la ciudad de Sevilla, España.

de naipes en términos materiales. Bajo las leyes de juego hispanas, solo existe el naipe como un tipo único de juego, pero sin definir cómo era este. Las leyes se redactaron según un común entendimiento de lo que era un juego o mazo de “naipes”, que en algunos casos se encuentra simplemente definido como “baraja”. En Europa no solo existía un tipo de naipe, o bien, no existía un solo tipo de juego de cartas. Aunque las leyes hispanas solo tomaran en cuenta un solo tipo (el hoy entendido naipe o *baraja española*), esto no eximió a las autoridades a tenerse que afrontar a la llegada de otros naipes a sus dominios.

Los naipes extraños

En la península ibérica el naipe era entendido como un mazo conformado por 48 cartas divididas en cuatro palos: copas, monedas, espadas y bastos. Cada palo contaba con doce cartas numeradas del 1 al 9, y con tres cartas cortesanas (un soldado a pie o un paje; un caballero; y un rey). No era común que en la península circularan otros tipos de juegos de cartas, pero hubo casos excepcionales de ingreso de otros tipos de naipes.

En Europa existen, por lo menos, 3 tipos generales de naipes: los de estilo latino, los de estilo parisiense y los de estilo germánico. Las diferencias entre estos grupos de naipes residen en tres elementos: las representaciones plásticas contenidas en ellos, el número de cartas por palo y los juegos para cada variante. Todos ellos comparten un mismo origen, el cual se remonta al mundo islámico medieval (visto en el Capítulo I); todos están divididos en cuatro palos, cada uno de ellos con cartas numeradas y cartas cortesanas; y sus elementos iconográficos no son más que reinterpretaciones regionales de un mismo esquema. Para efectos de este trabajo, agrupamos tres patrones identificados por la *International Playing Card Society*¹⁸² con el término de estilo latino, dichos patrones son: el patrón español, el patrón italiano, y el patrón portugués. La característica esencial del estilo latino es que los

¹⁸² “Pattern sheets” *The International Playing Card Society*, acceso el 30-11-21, <https://www.i-p-c-s.org/wp/pattern-sheets/>

emblemas con los que se identifican los palos son: las copas, las monedas, las espadas y los bastos o bastones.

En el estilo parisiense agrupamos a: el patrón francés, el patrón inglés, y mazos de origen estadounidense. El común denominador de los patrones es que los emblemas con los que se representa cada palo son: los diamantes rojos, los corazones rojos, los tréboles y las picas negras. A diferencia de los demás estilos, la disposición de los emblemas lleva consigo una leyenda. Se dice que durante la guerra de los cien años, un general llamado Etienne de Vignolles inventó el juego de cartas del “piquet” como un juego para caballeros y reyes.



Fig. 2. *Cartas cortesanas de un naipe estilo parisiense*, en una pliego de cartas sin cortar, Museo Británico

Según el relato los diamantes rojos representan a los arqueros, los corazones a la iglesia, las picas a los lanceros y los tréboles al ejército de leva. Vignolles, mejor conocido como “Lahire” (el héroe), fue un militar destacado que fue parte de las tropas de Carlos VII y que estuvo bajo el mando de Juana de Arco.¹⁸³

Probablemente esta narración respondía a una necesidad por diferenciar este tipo de juego de cartas, de sus homólogos en otras regiones.

Finalmente, con estilo germánico nos referimos a los patrones suizos y alemanes. Tener presente esa disposición de naipes permite una otredad generada por la sociedad hispana de la península ibérica hacia otros tipos de naipes que no eran comunes en su entendimiento cultural. Existen registros documentales de la llegada de otros tipos de naipes a la península, de origen inglés y francés, que eran desconocidos por las autoridades. Reiteramos que las regulaciones de la Corona no contemplaban naipes diferentes a los comunes fabricados en

¹⁸³ Catherine Perry, *A history of playing cards and a bibliography of cards and gaming* (New York: Dover publications, 1966), 41

España (estos son de estilo latino). La esporádica llegada de naipes (probablemente de estilo parisiense), en el siglo XVI, por parte de comerciantes ingleses a zonas como las Islas Canarias o puertos en el reino de Navarra no fue bien entendido por las autoridades locales, las cuales los confiscaron y levantaron reporte sobre sus hallazgos.¹⁸⁴ Dado que la legislación sobre el juego hispana no ponderaba otro tipo de naipes estos fueron calificados como “naipes extraños” o “naipes extranjeros”, los cuales posteriormente fueron prohibidos tanto en la península ibérica, como en los territorios transoceánicos.¹⁸⁵ Las prohibiciones responden a 2 cuestiones: la defensa de intereses comerciales de quienes ya tenían autorización real de producir naipes en reino; y el conflicto que significaba generar nuevas normas para nuevos tipos de naipes, siendo esto un tema que además de tener un trasfondo económico, lo tenía en cuestiones sociales.

El juego de triunfos entre los hispanos

Entre los testimonios que dan fe de los “naipes extraños” están aquellos que refieren a tipos de naipes que no responden a los esquemas en el apartado anteriormente compartido. Diego del Castillo comparte, en su *Tratado muy útil y provechoso en la reprobación de los juegos*, lo siguiente:

En donde pense diminuy los naypes en solo copas y espadas: mostrome un cavallero un juego de naypes de ytalía de sesenta y siete cartas: entre los quales seta figurado un angel y el cielo/ el sol y la luna/ ciertas estrellas/ el mundo y la fortuna/ el pade sancto con las llaves del cielo/ la muerte y la vida/ el infierno y demonio: y dende los emperadores/reyes y reynas y grandes señores con más numero de puntos que juegan conellos.¹⁸⁶

Para Jean-Pierre Etievre el comentario de Del Castillo muestra la existencia del juego de triunfos en la España del siglo XVI. La idea se refuerza con un documento del ramo Inquisitorial, del Archivo Histórico Nacional en Madrid, en donde los inquisidores de Cuenca registran lo siguiente:

A este Sancto Officio se an traído unos naypes hechos en aquella partes de marca grande en que ay figuras del papa y otra de una mujer con las mesmas insignias del papa y una figura de un angel con una trompeta como forma de llamar a juicio y otras figuras. Paresce manera de yrrision de las cosas de nuestra Religios christiana. La persona que ha visto dellos e jugar

¹⁸⁴ Viña, “El juego de naipes...”, 239, 240

¹⁸⁵ Viña, “El juego de naipes...”, 239

¹⁸⁶ Diego del Castillo, “Adicciones”, *Tratado muy util y prouechoso en reprobacion de los juegos*.

...a algunos ginoveses. En esta ciudad no entendemos que se vendan ni se an visto otros.¹⁸⁷

El comentario de Del Castillo data de 1526, mientras que el reporte de los inquisidores de la provincia de Cuenca data de 1568. Ambos describen la presencia de figuras en cartas que corresponden a las alegorías catalogadas en los triunfos mayores del juego de triunfos. Hay tres elementos que destacar de los testimonios: la proveniencia italiana de los naipes, la diferencia temporal entre ambos (de más de cuatro décadas), y que los autores declaran o dejan ver que no son naipes comunes en la región. Por lo anterior el comercio juega un rol fundamental en el conocimiento del juego de triunfos en la península.

Otras fuentes indican que el término juego de triunfos tomó una forma distinta en la península. *Ludus Chartarum Triumphus*¹⁸⁸ es un escrito a manera de diálogos en donde el humanista Juan Maldonado describe a través de sus personajes cómo jugar el juego de triunfos. Juan Maldonado (1485-1554) fue un clérigo español, reconocido como uno de los representantes más importantes del erasmismo en la península, a través de sus escritos incorporó las ideas del humanismo de época en Europa, destacando sus escritos sobre pedagogía y lengua.¹⁸⁹ A pesar del perfil del humanista, este dedicó algunas páginas para instruir sobre el juego, de manera muy similar a como lo hizo Erasmo de Rotterdam.¹⁹⁰ El juego de triunfos descrito por Maldonado cumple con todas las características del juego de triunfos de la península itálica: califica al juego como propio de caballeros, posee un sistema de puntuaciones y valor de cartas similar, y además el autor añade que solo se puede hablar en latín durante las partidas como una especie de símbolo de intelectualidad (apelando al *ars memorativa* y la gramática).¹⁹¹

¹⁸⁷ Molina, “Los juegos de mesa...”, 234

¹⁸⁸ Juan Maldonado, “Ludus Chartarum Triumphus”, en *Spanish humanismo in the verge of the picaresque: Juan Madonado’s Ludus Chartarum, Pastor Bonus and Bacchanalia*, ed. Warren Smith y Clarck Colahan. (Leuven: Leuven University Press. 2009): 16

¹⁸⁹ Juan F., “Juan Maldonado”, *Real Academia de la Historia*, acceso el 30-09-21, <https://dbe.rah.es/biografias/36806/juan-maldonado>

¹⁹⁰ En su obra *Colloquia*, Erasmo de Rotterdam en apartados como “De lusu”, “Pila” o “Ludus globorum missilium”, se dedicó a la descripción de juegos, la manera de jugarlos, y la importancia de lo lúdico.

¹⁹¹ Maldonado, “Ludus Chartarum Triumphus”, 28, 29

La única característica exceptuada del juego de triunfos de Maldonado, quizá la más importante, es que el naípe descrito para su juego es el naípe español, sin triunfos mayores.¹⁹² El hecho deja ver dos cosas. La primera es que existió la idea de un juego de cartas propio para las clases cultivadas y diferenciado del de las clases populares. Maldonado deja claro que el juego que explica no es aquel que se presta para las apuestas, sino uno que ejercita la virtud. Lo segundo es que, dado que en España no es de común uso y producción los mazos de cartas con los triunfos mayores, el juego de triunfos como práctica intelectual fue adaptado a la realidad material del momento. Más allá de lo anterior, es difícil señalar porqué el juego de triunfos de Maldonado no incluye los arcanos mayores.

Una última referencia sobre el juego de triunfos en la península se encuentra en un poema redactado por Fernando de la Torre, aunque la referencia es más temprana que las anteriores, probablemente del siglo XV. El hecho que la vincula a esta problemática es en realidad solo unos cuantos versos, más bien, solo el título de uno de los conjuntos de versos. Fernando de la Torre (1416-1475) fue un escritor y regidor natural de Burgos que dedicó gran parte de su obra a la poesía,¹⁹³ entre los que destaca su composición *Juego de naipes*,¹⁹⁴ dedicado a la condesa de Castañeda. De la Torre divide su escrito en títulos que nombran cada una de las cartas que integran un naípe español. Cada carta tiene su propio conjunto de verbos, inicia por el palo de espadas, continúa con el de bastos, prosigue con el de copas y finaliza con el de monedas. Si bien De la Torre se ocupa de las 48 cartas del naípe, la carta con la que decide iniciar su lírica no es ninguna de ellas, sino la carta del emperador. Cuando el autor explica cómo se conforma el mazo de naipes al que él se refiere, dice lo siguiente:

Primeramente un Emperador que gane á todas las otras cartas , et éste tiene dos coplas et un fin de letras moradas en esta guisa. Han de ser quatro iuegos apropiados á quatro estados de amores en esta manera. El primero de religiosas á las espadas, apropiado por las coplas segund la calidat de la casa. E han de ser doce naypes en este iuego, et en cada uno una copla, et ha de haber tres figuras, la primera del rey, copla de dose piés; la segunda del caballero de onse; la sota de diez, et dende ayuso diminuyendo fasta

¹⁹² Warren Smith y Clarck Colahan, introducción a “Ludus Chartarum Triumphus, ‘The card game “trumps”’, *Spanish humanismo in the verge of the picaresque: Juan Madonado’s Ludus Chartarum, Pastor Bonus and Bacchanalia* (Leuven: Leuven University Press. 2009): 9-14

¹⁹³ Rosa Vida. “Fernando de la Torre”, *Real Academia de Historia*, acceso el 30-09-21, <https://dbe.rah.es/biografias/29699/fernando-de-la-torre>

¹⁹⁴ Fernando de la Torre, “Juego de naipes” en *Cancionero de Lope de Stúñiga, códice del siglo XV*, (Madrid: Imprenta y estereotipia de M. Rivadeneyra, 1872): 273

llegar á un pié, y por conseqüente todos los otros estados, assí como el de biudas apropiado á bastones y de casadas á copas y el de donçellas á oros, por tal que sean quarenta et ocho cartas et coplas syn las del prólogo ó Emperador.¹⁹⁵

La carta del emperador no se confunde con la carta del rey presente en cada basto, pues ya el poetizo identifica a ambas por separado. De la Torre asigna un significado a cada uno de los palos según los intereses de su poema, pero deja en claro que es el emperador quién gana sobre todos. Este fragmento ha bastado a los historiadores para comentar que la figura del emperador en el naipe de Fernando De la Torre es un triunfo mayor propio del juego de triunfos.

Los anteriores testimonios dan cuenta de la presencia del juego de triunfos en la parte hispana de la península ibérica. Los primeros dos describen los triunfos tal y como se entendían en el resto de Europa en la época, mientras que los dos últimos muestran una reinterpretación del juego donde no existe el conjunto de arcanos mayores, pero que recuperan ideas provenientes del juego original. El historiador Angel Molina¹⁹⁶ sostiene que el juego de triunfos fue conocido en España, pero que este no gozó de popularidad entre la población, por lo cual no hay amplios registros de su uso. Aunque el juego de triunfos no haya sido de amplia difusión entre los hispanos, es importante tener en cuenta lo mostrado en este apartado, pues puede significar un punto de conexión entre Europa, Italia, España y la Nueva España conforme los objetivos de esta investigación.

El juego y el ocio en el México Antiguo

Una vez expuestos los mecanismos, hechos, procesos y fenómenos que definieron al juego en España, es propicio contextualizar dichos elementos en la Nueva España. Previo a ello es necesario describir el juego, lo lúdico y el ocio en el mundo mesoamericano, pues de lo contrario se cometería el error de crear una historiografía que mostrase la noción de juego en América como un producto cultural traído de Europa. El análisis de la prueba de impresión de naipes del segundo estanco de naipes a cargo de Alonso Martínez de Orteguilla requiere de la exploración de los conceptos de juego y ocio en Mesoamérica, pues parte de las imágenes contenidas en la prueba remiten a la época prehispánica. Para efectos de esta

¹⁹⁵ De la Torre, "Juego de naipes", 273

¹⁹⁶ Molina, "Los juegos de mesa...", 233

investigación se abordarán las nociones de juego y ocio en la cultura mexicana a finales del periodo postclásico y el periodo de contacto, pues son bajo los esquemas de esta época que se percibe la continuidad de las concepciones lúdicas del periodo prehispánico al novohispano. Además, también será necesario estudiar a la cultura huasteca-teenek)- tal y como se argumentará más adelante.

El juego entre los mexicanos y las diversiones en Mesoamérica

Lo ritual y lo sagrado han sido algunas de las principales percepciones con las que se ha construido el entendimiento historiográfico de los pueblos mesoamericanos y nahuas. De alguna manera esto se ha traducido en una tercera percepción con la que se mira a esta época: la seriedad. El juego es, como un universal cultural, una actividad, fenómeno y necesidad presente en todas las sociedades humanas. El juego se integra al ocio, y lo que lo hace característico es que el juego implica diversión, estado opuesto a la seriedad. Así, las sociedades mesoamericanas también cuentan con una faceta de ocio, de diversión y juego. Lo ritual y lo sagrado no es contrario a lo lúdico, y entre las sociedades prehispánicas en varias ocasiones lo lúdico se encontraba revestido de lo ritual. Sobre el juego entre los mexicanos Fray Diego de Durán comenta:

En todas las naciones hubo y hay juegos y tahúres que los inventasen y jugasen no solo para perder sus haciendas y dinero pero algunos pierden las vidas y lo que peor es que juntamente las almas (lo cual es mucho de doler) de los cuales juegos no careció esta nación mexicana pues tenían juegos y maneras de perder sus haciendas y á sí mismo después de perdidas se jugaban y se volvían esclavos perpetuos [...] Había en aquel tiempo tantos y tan codiciosos tahúres y era tanta la codicia que había entre ellos de ganar que los que eran dados á este vicio tenían por dios particular suyo á los instrumentos del juego...¹⁹⁷

Fray Diego de Durán destaca dos juegos entre la sociedad mexicana, el juego de pelota y el *patolli*. Ambos juegos también son resaltados por otros cronistas como Fray Bernardino de Sahagún y Bernal Díaz del Castillo.

El tachtli

El juego de pelota es considerado el juego más importante de la época prehispánica y, junto con otros elementos, ha contribuido a definir a toda una región sociocultural: Mesoamérica;

¹⁹⁷ Diego de Durán, "Capítulo C.", en, *Historia de las Indias de la Nueva España y tierra firme. Tomo II*, (México: Imprenta de Ignacio Escalante, 1880): 234

en palabras de Lothar Knauth “En su ensayo Meso-América, Paul Kirchhof,[sic.] anota varias manifestaciones culturales semejantes en Mesoamérica y en territorio del Río Amazonas, como calzadas empedradas, mercados, aventadores de cestería, platones para cocer pan, tambores de madera de lengüetas...y juego de pelota.”¹⁹⁸ ¿Cómo era el juego de pelota? La descripción del juego la dejamos en manos de Fray Bernardino de Sahagún y sus informantes:

4.—Otras veces por su pasatiempo jugaba a la pelota, y para esto teníanle sus pelotas de *ulli* guardadas; estas pelotas eran macizas, de una cierta resina o goma que se llamaba *ulli*, que es muy liviana y salta como pelota de viento, y tenía de ellas cargo algún paje; [...] 6. —el juego de la pelota se llamaba *tlaxtli* o *tlachtli* que eran dos paredes, que había entre la una y la otra veinte o treinta pies, y serían de largo hasta cuarenta o cincuenta pies; [...] en medio del juego estaba una raya que hacía al propósito del juego; y en medio de las paredes [...] estaban dos piedras como muelas de molino agujeradas por medio, frontera la una de la otra y tenían sengos agujeros tan anchos que podía caer la pelota por cada uno de ellos.¹⁹⁹

Sobre la manera de jugar y ganar el juego de pelota se dice lo siguiente:

7. —Y el que metía la pelota por allí ganaba el juego; no jugaban con las manos sino con las nalgas herían a la pelota; traían para jugar unos guantes en las manos, y una cincha de cuero en las nalgas, para herir la pelota.²⁰⁰

En su descripción Sahagún refiere al juego como una actividad de nobles, por ello los nobles tendrían “pajes” que resguardasen sus pelotas de *ulli*, en náhuatl hule.²⁰¹ El juego de pelota, de manera ritual y/o entre las clases nobles, se desarrollaba en complejos arquitectónicos en forma de “I”, donde además del juego propiamente dicho se encontraban espacios pensados para la estancia de espectadores del juego/ritual.²⁰²

El *Tlachtli*, juego de pelota en náhuatl. fue una actividad con doble faceta; la más conocida se vincula con las construcciones arquitectónicas de los grandes juegos de pelota próximos a los templos y espacios de poder, donde los participantes se convertían en actores de un ritual que desarrollaba mitos sobre la creación, la temporada de cosecha, la ofrenda a los dioses, y algunas otras concepciones según la cultura. El juego de pelota esta presente en la

¹⁹⁸ Lothar Knauth, “El juego de pelota y el rito de la decapitación” *Estudios de la cultura maya* Vol. 1 (1961): 184

¹⁹⁹ Bernardino de Sahagún, “Libro VIII. Capítulo X”, en *Historia General de las cosas de Nueva España Tomo II/IV*, ed. por Ángel Ma. Garibay (México: Editorial Porrúa, 2005): 299,300

²⁰⁰ Sahagún, “Libro VIII”, 300

²⁰¹ Eduardo Portugal. “Ulli” *Diccionario de la lengua náhuatl* (México, Editorial Porrúa, 2015): 483

²⁰² Knauth, “El juego...”, 185

cosmovisión maya a través del Popol Vuh, en mitos de la cultura nahua, en la cultura zapoteca, e incluso en culturas de Aridoamérica y Sudamérica.²⁰³

La connotación ritual del juego de pelota es predominante en los primeros periodos del México mesoamericano (preclásico y clásico).²⁰⁴ El decapitamiento fue una de las prácticas rituales presentes en el juego, pues este tenía un doble significado para la sociedad mexicana: en primer lugar, el decapitamiento era entendido como una analogía a la cosecha de maíz; además el derramamiento de sangre derivado del acto implicaba una ofrenda doble, tanto como alimento a los dioses, como ofrenda para el reverdecimiento de la tierra. Así el *Tlachtli* estaba relacionado con la idea del renacimiento del sol, las fiestas por las cosechas, la lucha entre dualidades (entre el sol y la luna),²⁰⁵ la entrada al inframundo (también era entendido como una puerta al inframundo, así como lo eran las cuevas),²⁰⁶ y el reverdecimiento de la tierra. Distintos dioses han sido relacionados con este juego, como por ejemplo la dualidad Xochiquétzal y Xochipilli, la dualidad Tezcatlipoca y Huitzilopochtli, y deidades como Centeotl o Xipe-Tótec.²⁰⁷ Es hasta finales del postclásico y el periodo de conquista que la connotación imperante en el juego es la lúdica, aunque lo ritual nunca desaparece. Fray Diego de Durán en su capítulo “Capítulo CI. Solene y muy usado juego de pelota muy egercitado de los Señores con el cual algunos después de perdido el caudal se jugaba á si mesmos” en *Historia de las Indias de la Nueva España*, da fe de la doble faceta del juego de pelota, el cuál para el periodo de contacto tenía un uso generalizado lúdico, pero en algunas festividades se convertía en una actividad estrictamente ritual.²⁰⁸

A expensas de lo anterior, también existía un juego de pelota que se jugaba en los barrios, de manera más lúdica. Pablo Escalante nos habla de ello desde la vida cotidiana:

Había por supuesto un juego de pelota ritual, que se realizaba exclusivamente en canchas próximas a los templos y tras el cual se hacían imponentes sacrificios humanos. Pero también se jugaba la pelota por

²⁰³ Cf. Lothar Knauth. “El juego de pelota y el rito de la decapitación” *Estudios de la cultura maya* Vol. 1 (1961): 184-192; y el texto: Manuel Aguilar, “Ulama, pasado, presente y futuro” *Annales de Antropología* Vol. 49, No. 1 (2015): 74-82

²⁰⁴ Aguila, “Ulama”, 76

²⁰⁵ Knauth, “El juego...”, 192-195

²⁰⁶ Aguila, “Ulama”, 76

²⁰⁷ Knauth, “El juego...”, 190-193

²⁰⁸ Diego de Durán, “Capítulo CI.”, en *Historia de las Indias de la Nueva España y tierra firme. Tomo II*, (México: Imprenta de Ignacio Escalante, 1880): 242-246

diversión; jugaba la gente de su barrio, y llegaba a haber grandes partidos que eran espectáculos públicos no menos llamativos de lo que sería hoy un juego de fútbol. Los nobles apostaban sus riquezas en el juego de pelota, sus joyas, sus “mancebas” [...] Los macehuales apostaban también, y se arriesgaban a perder sus escasas pertenencias.²⁰⁹

Estudios arqueológicos, etnohistóricos y etnográficos han descubierto la existencia de una gran cantidad de juegos de pelota en los barrios de Tenochtitlán y en Teotihuacan, los cuales no muestran la ostentación de los grandes complejos arquitectónicos; dichos juegos además de su carácter lúdico, según las investigaciones, también podían convertirse en un espacio para el ajuste de cuentas o venganzas.²¹⁰

Actualmente el *tachtli* no es jugado en el Valle de México, pero en regiones más al sur y al norte del país existen comunidades que aún practican juegos remanecientes o derivados del juego de pelota prehispánico. Tres claros ejemplos son: la pelota tarasca (Michoacán), la pelota mixteca (en Oaxaca) y el *ulama* (en Sinaloa).²¹¹ En estos juegos el componente lúdico es el predominante, las apuestas son comunes, aunque las herencias rituales aún se llegan hacer presentes. En el caso del *ulama*, el juego se suele jugar esencialmente en las festividades próximas al tiempo de cosechas, y algunos otros festejos relevantes para la comunidad. Algunas reglas vigentes sugieren una continuidad con el periodo prehispánico, como la abstinencia sexual varios días previo al juego. Los jugadores más veteranos cuentan historias sobre como sus antepasados jugaban el juego en las montañas y cerros. Y tal vez, el elemento más claro sobre la continuidad del *tlachtli* en el *ulama* sea la vestimenta de los jugadores, que tienen que utilizar piezas de cuero y fajas para poder resistir los rebotes y golpes de la pelota de hule.²¹²

²⁰⁹ Pablo Escalante, “La casa, el cuerpo, las emociones”, en *Historia de la vida cotidiana en México I. Mesoamérica y los ámbitos indígenas en la Nueva España*. coord., Pablo Escalante (México: Fondo de Cultura Económica, Colegio de México, 2004): 252

²¹⁰ Rossend Rovira, “El juego de pelota en los barrios de Teotihuacán y México-Tenochtitlán: una lectura desde la etnoarqueología y la antropología cultural” *Estrat Critic* Vol. 1, No. 5 (2011): 388-393

²¹¹ Aguila, “Ulama”, 82

²¹² Aguila, “Ulama”, 86-91

El patolli

Otro juego de suma importancia fue el *patolli* que, dentro de los estudios de la Historia del juego, ha sido clasificado en las categorías propias de los juegos de mesa.²¹³ El *patolli* es un juego hecho sobre un petate que tiene dibujado con hule derretido un par de aspas cruzadas. La cruz de aspas esta dividida en 52 casillas. Se juega con seis frijoles o piedrecillas pintados, por jugador, que funcionan como fichas. Otro grupo de frijoles perforados por en medio, o pintado, por un lado, funcionan como dados; también se pueden utilizar cortezas de caña pintadas de igual forma por un lado. El objetivo del juego es que los jugadores (se piensa que eran en un máximo de dos) hagan que todas sus fichas recorran el tablero en circuito, regresando a su punto de origen; existen reglas que otorgan valores a ciertas casillas, pero en síntesis gana aquel que complete primero el circuito.²¹⁴

Las apuestas y la idolatría fueron males señalados por los cronistas de época que registran el juego. Sahagún y sus informantes dicen del juego:

8. —También los señores por su pasatiempo jugaban un juego que se llama *patolli*, que es como el juego del castro o alquerque, o casi, o como el juego de los dados, y son cuatro frijoles grandes que cada uno tiene un agujero, y arrójanlos con la mano sobre un petate —como quien juega a los carnicoles—, donde esta hecha una figura;

9. —a este juego solían jugar y ganarse cosas preciosas, como cuentas de oro, piedras preciosas, turquesas muy finas; y este juego y el de la pelota hanlo dejado por ser sospechoso de algunas supersticiones idolátricas que en ellos hay.²¹⁵

Fray Diego de Durán escribe:

Había este juego de la estera que era el mas recio que se jugaba casi como entre nosotros la primera ó las presas que son juegos para de presto [...] al juego que sobre esta estera jugaban llamaban patolly que es el mesmo vocablo que agora llamamos naypes. [...] Andaban los tahúres de este juego siempre con la estera debajo del sobaco y con los dados atado á un pañito como algunos tahúres de este tiempo que siempre andaban apercebidos con los naypes en las calzas de tablage en tablage dados

²¹³ E. B. Tylor, "On the Game of Patolli in Ancient Mexico, and its Probably Asiatic Origin.", *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* Vol. 8 (1879): 116, 117, <https://www.jstor.org/stable/2841019>

²¹⁴ Andrés Gómez y Carlos Galindo, "Infeerring the Past: A Computational Exploration of the Strategies thta May Have Been Used in the Aztec Board Game of Patolli" *2007 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games* (mayo, 2007): 2, 3

²¹⁵ Sahagún, Capítulo X, Libro VIII, 300

juntamente con las piedrezuelas del juego traían en una basertia pequeña á los cuales hacían reverencia como á dioses fingiendo en ellos haber alguna virtud...²¹⁶

Martin Wasserman señala que, en contraposición al consumo de alcohol, en la sociedad mexicana el juego del *patolli* no tenía alguna regulación o prohibición, y no existía alguna connotación moralmente negativa por apostar en este juego.²¹⁷ Aunque para los cronistas de época tanto el consumo de alcohol como las apuestas en el juego eran percibidos como hechos inmorales, esa relación de la moral occidental no existe en la sociedad mexicana. Lo mismo para el caso del juego de pelota.

La iconografía del juego no se exige de una interpretación ritual o religiosa, así el hecho de que el juego se dibuje con *ulli* derretido tiene relación con una ofrenda a los dioses, o bien, la presencia de las cuatro aspas en cruz pudiese representar los cuatro caminos cósmicos en la cosmovisión mexicana.²¹⁸ De esa manera se puede sugerir que algunos números de relevancia en el juego, como el 13 y 52, tienen relación con el ciclo calendárico de 52 años o *Xiuhmolpilli*. Dado la difusión del juego es difícil pensar que solo se jugara en fechas y festividades específicas, excavaciones arqueológicas han encontrado un gran número de juegos de *patolli* dibujados a manera de grafiti en el estuco del suelo de varios complejos habitacionales en Teotihuacán.²¹⁹

William R. Swezey y Bente Bittman han señalado investigaciones sobre excavaciones arqueológicas en el Valle de México en donde se han encontrado hasta 70 juegos de *patolli* en espacios habitacionales, y han encontrado la presencia de juegos de *patolli* o “tipo *patolli*” en el área maya, teotihuacana, chiapaneca, en Centroamérica, Perú y Bolivia.²²⁰ Lo cual habla de la presencia del juego a lo largo de Mesoamérica. Derivado de sus investigaciones Swezey y Bittman han clasificado a los juegos del tipo *patolli* en cinco categorías según sus

²¹⁶ Durán, “Capítulo C.”, 235

²¹⁷ Martin Wasserman, “Alcohol, No! Gambling, Yes:”, en *Sports, Games, and Gambling in the Aztec World* (Xlibris Corporation, 2017): https://books.google.com.mx/books?id=5SnLDgAAQBAJ&dq=Sports,+Games,+and+Gambling+in+the+Aztec+World&hl=es&source=gbs_navlinks_s

²¹⁸ Escalante, “La casa,...”, 253, 254

²¹⁹ William Swezey y Bente Bittman, “El rectángulo de las cintas y el *patolli*. Nueva evidencia de la antigüedad, distribución, variedad y formas de practicar este juego precolombino” *Mesoamérica* Vol. 4, No. 6 (1983): 381-384

²²⁰ Swezey y Bittman, “El rectángulo...”, 405-412

características plásticas e iconográficas.²²¹ Una de las características señaladas por dichos investigadores entre los *patolli* del área nahua y mixteca es su relación con el concepto *ollín* (movimiento) que a su vez se relaciona con la idea de calendario. La relación está fundamentada en el hecho de que en algunos códices el *patolli* es representado junto con el glifo *ollín*, además de que en algunos ejemplos del sur de México las casillas del juego se acomodan en figuras similares al símbolo.²²² La idea de una cuestión calendárica ha sido uno de los argumentos con los que se sugiere el uso adivinatorio del mismo.

Si bien, para la época de contacto los castellanos perciben al juego de *patolli* como un juego meramente de azar, ocio y apuestas, las investigaciones históricas señalan que existía cierto elemento de religiosidad. Según las fuentes existían dos deidades que tenían patronato sobre el juego, Macuilxochitl (cinco flor) y Ometochtli (dos conejo).²²³ Ambas deidades son de carácter calendárico. Se sabe que los jugadores ofrendaban e invocaban a las deidades antes y durante el juego. El carácter de las invocaciones es controvertido pues las fuentes de origen castellano mencionan que los jugadores los invocaban solamente con la intención de ganar el juego, como una superstición;²²⁴ por otra parte, dado los símbolos implícitos en el juego y de las deidades referidas, algunas investigaciones sugieren que esto pudiese tener un revestimiento religioso (aunque no se ha aclarado cuál, o de qué tipo).²²⁵

Dadas las prohibiciones sobre el juego del *patolli* por las autoridades españolas en el segundo cuarto del siglo XVI (cuestión que se abordará más adelante) ha sido difícil para los investigadores encontrar evidencia de la presencia del juego en siglos posteriores. Solo ha sido posible señalar juegos similares en otras culturas, como el juego del *moskukua* aún presente en comunidades de origen tarasco.²²⁶ Aunque el *patolli* como juego no se desarrolló entre las comunidades indígenas de la época novohispana (ni en demás calidades) el término

²²¹ Las cinco categorías ubicadas por los referidos autores partes de un análisis iconográfico de representaciones del *patolli* (o imágenes similares) en códices, cerámicas, objetos de uso diario y evidencia arqueológica del valle de México, la zona mixteca, el área maya, e incluso la región andina de Suramérica.

²²² Swezey y Bittman, "El rectángulo...", 377

²²³ Alfonso Caso, "Un antiguo juego mexicano: el patolli", *El México Antiguo*, Tomo II, No. 9, (marzo 1925): 203

²²⁴ Obsérvese los capítulos citados de la obra de Durán y Sahagún.

²²⁵ Gabriel Weisz, *El juego viviente*, (México: Siglo XXI editores, 1993): 106-109

²²⁶ "Buscan rescatar juegos prehispánicos en Michoacán con festival" *Quadratin CDMX*, acceso el 21-10-21, <https://mexico.quadratin.com.mx/primer-festival-juegos-tradicionales-angahuan/> Swezey y Bittman, "El rectángulo...", 405-412

en la lengua náhuatl tomó otro significado a partir de la conquista. Alfonso Caso observa el uso del término *patolli* como elemento en palabras compuestas usadas por los indígenas para conceptualizar objetos nuevos para su cultura como el naipes español que fue llamado en náhuatl *amapatolli*, o el ajedrez que fue llamado *cuauhpatolli*.²²⁷

Amapatolli es una palabra compuesta por los términos *amatll* (papel) y *patolli*, una traducción podría ser *patolli* de papel. Por su parte *cuauhpatolli* se puede traducir como *patolli* de madera. En sí mismo el término *patolli* también es una palabra compuesta por las palabras: *patoa* o *patouia*, que significan jugar;²²⁸ y *ollin* que significa movimiento, o bien podría tratarse del vocablo *ulli*, que significa hule; en contextos rituales el hule era utilizado como representación del movimiento. El término *patolli* en conjunto se puede traducir como el juego del movimiento. No es probable que la idea del “juego en movimiento” sea parte de la unidad conceptual que define el término *patolli* en palabras como *amapatolli* o *cuauhpatolli*. Es probable que las culturas nahuas asimilaron juegos como el ajedrez o los naipes con la idea de juego que ellos poseían. La diferencia de juegos como el *patolli*, el ajedrez o los naipes de juegos como el *tachtli*, la pelota o el tiro con arco es que los primeros cuentan con objetos fabricados específicamente para el juego. El arco se puede utilizar de forma secundaria en ambientes lúdicos, por ejemplo una competencia, pero su uso inicial reside en actividades como la caza o en la guerra; por el contrario, el tablero y las piezas del ajedrez no se pensaron para otro uso que no fuese el juego. En los estudios sobre el juego, los dispositivos u objetos usados en juegos son llamados juguetes.²²⁹ De la interacción del individuo o los individuos con el juguete es que se crea una dinámica de juego. Cabe aclarar que el juguete no es una condición necesaria para la existencia del juego.

Las culturas nahuas utilizaron el término *patolli*, que hace referencia no solo a un juego, sino a un dispositivo para el juego (juguete) para definir y entender otros dispositivos de juego traídos por los castellanos. Tomando ello en cuenta, se puede decir que las traducciones más

²²⁷ Alfonso Caso, “Un antiguo juego”, 203, 204

²²⁸ Eduardo Portugal, “Patoa” “Patouia”, *Diccionario de la lengua náhuatl* (México, Editorial Porrúa, 2015): 226

²²⁹ El término juguete puede remitir al autor a la idea general de que los juguetes son objetos específicos de la infancia, lo cual no es así, reiteramos que el término juguete alude a un objeto diseñado específicamente para el uso lúdico, o bien, que se ha reutilizado en dinámicas lúdicas reasignándole una función principal. De la interacción de él surge una dinámica de juego. Antonio Catalán, “Cultura y juegos de mesa analógicos. Los juegos de mesa modernos como fenómeno y artefacto contemporáneo”. Trabajo de fin de Máster. Universitat Oberta de Catalunya, 200. pp 26

apropiadas la término *amapatolli* o *cuahpatolli* son; juego de papel o papeles (juego de cartas) y juego de madera o maderas (juego de ajedrez o incluso los juegos de tablas), respectivamente. Lo anterior se puede refrendar con algunas fuentes de estudio de la lengua náhuatl de Motolinia o de Clavijero (extraídos de bases de datos de la UNAM), que traducen *patolli* como: juego de azar, juego de la fortuna, dados o juego de dados.²³⁰ ¿Por qué es importante reflexionar lo anterior? Porque permite ver que el vocablo *patolli* no solo es un término que refiere a un juego en concreto, sino que es un concepto que reúne unidades conceptuales referentes a la idea de lo lúdico, al uso de dispositivos para el juego, y la relación de azar y las apuestas en contextos de ocio. Ponderándose la palabra *patolli* como un concepto para el juego es que se entienden que la noción de juego (de carácter esencialmente lúdico) si existía en el pensamiento de las sociedades nahuas.

Deidades del juego

Aunque el *tachtli* y el *patolli*, como juegos, no pareciesen tener relación directa, ya que no se juegan de la misma manera, y el peso de lo lúdico y lo ritual en cada uno es diferenciado, si están entrelazados. En el folio 19 del códice *Tonalámatl de Aubin*²³¹ se representa uno de los meses del *tonalpohualli*. Como imagen principal se encuentran a los dioses Xochipilli (representado en su faceta de animal



Fig. 3. Xochipilli y Xochiquetzal enl códice Tonalámatl de Aubin.

felino)²³² y Xochiquetzal, junto a ellos hay tres representaciones ideográficas: un juego de pelota *tachtli*, un *patolli*, y un individuo decapitado. ¿Qué relación pueden tener las deidades con los juegos? Macuilxochitl es una deidad calendárica cuyo nombre significa cinco flor, se le reconoce por ser el patrono del *patolli* (con el que generalmente se le representa en códices)

²³⁰ "Patolli", *Gran Diccionario Náhuatl*, UNAM-INAH, acceso el 27-10-21, <https://gdn.iib.unam.mx/diccionario/patolli>

²³¹ "Tonalámatl de Aubin", *Biblioteca Digital Mundial*, acceso el 27-10-21, <https://www.wdl.org/es/item/15283/view/1/22/>, f.19

²³² Cf. Knauth, "El juego...", 190

y otros juegos.²³³ Durán escribe que los jugadores mencionaban su nombre o lo invocaban para tener suerte en el juego.²³⁴ Sahagún comenta que la deidad estaba relacionada exclusivamente con días de carácter festivo.²³⁵ Algunas investigaciones señalan que Macuilxochitl es en realidad una advocación del dios Xochipilli, que a su vez es hermano de Xochiquetzal, la relación filial entre los dioses ha dado pie a que también se haya llegado a definir a Macuilxochitl como una advocación de Xochiquetzal.

Xochipilli es una deidad cuyos patronazgos se han relacionado con las flores, la música, la danza, la poesía, la embriaguez y los juegos.²³⁶ Su hermana Xochiquetzal es relacionada con las flores, la belleza femenina, la fecundidad y la prostitución.²³⁷ Códices como *Tonalámatl de Aubin* relación a ambas deidades pues Xochipilli es entendido, entre tantas facetas, como el dios de los juegos, mientras que Xochiquetzal como la diosa de la fertilidad. De este manera Xochipilli es relacionado con el *patolli*, refrendado por su advocación Maculxochitl, mientras que Xochiquetzal es relacionada con el *tachtli*, juego de pelota. ¿Por qué se relaciona a con el *tachtli*? Probablemente sea por el símbolo de la fertilidad. El *tachtli* además de ser un juego-ritual que representa la lucha de contrarios y la dualidad, representa el ingreso al inframundo. En la cosmovisión nahua se establecía una analogía entre la entrada a las cuevas con la entrada al inframundo, y a su vez la cueva con la metáfora de la “vagina dentada”, haciendo alusión tanto a la fecundidad y la castración; ambos conceptos estaban presentes en el entendimiento de la deidad femenina en cuestión.²³⁸ Otro elemento es el decapitamiento, que también era entendido como una metáfora a la fecundidad, al reverdecimiento de la tierra y la cosecha de maíz, ya Lothar Knauth estudió la relación entre el rito de la decapitación y el *tachtli*.²³⁹

²³³ Salvador Mateos, “Macuilxóchitl”, en *Enciclopedia gráfica del México antiguo. Los dioses supremos*. (México: Secretaria de Hacienda y Crédito Público, 1992): 77,78

²³⁴ Durán, “Capítulo C.”, 237

²³⁵ Sahagún. Libro I. Capítulo XIV, 58-60

²³⁶ Chloé Pomerio, “Xochipilli, Prince des fleurs”, en *De l'Altiplano mexicain à la Patagonie, travaux et recherches à l'Université de Paris I*, coord. por Cyril Giorgi (París: l'Université de Paris I, 2005): 189-193

²³⁷ Algunos autores han homologado a la dios Xochiquetzal con la diosa Venus del panteón clásico. Para conocer más sobre Xochiquetzal sugerimos consultar la obra: Salvado Díaz, *Xochiquetzal: estudio de mitología náhuatl*, (México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1990)

²³⁸ Nicolas Balutet, “La vagina dentada o el miedo a la castración entre los aztecas”, en *Género y sexualidad en el México antiguo* ed. por Miriam López y María Rodríguez-Shadow (Puebla: Centro de Estudios de Antropología de la Mujer, 2011): 147-173

²³⁹ Ver nota 57

Xochipilli-Macuilxochitl y Xochipilli tienen relación con lo lúdico, no solo por lo mostrado en el códice citado. Las imágenes del códice tal vez se relacionen con algo más complejo, el origen del culto a estas deidades en la cultura huasteco-*teenek*, y el cómo esta cultura en los imaginarios colectivos de la cultura mexicana era relacionada con los elementos lúdicos. En el siguiente apartado se describirá esa relación.

El *tachtli* y el *patolli* no fueron los únicos juegos de los cuales se tiene registro entre la sociedad mexicana, las sociedades nahuatlacas y las sociedades mesoamericanas. Este par de ejemplos nos permite ver una ambivalencia entre lo ritual y lo lúdico presente en ciertas prácticas de ocio en las sociedades referidas. Para el caso del *tachtli*, ya hemos comentado la faceta del juego en un sentido ritual, que se desarrollaba en los complejos arquitectónicos del juego de pelota, y un *tachtli* de corte más popular, presente en los barrios de ciudades mesoamericanas. Este ejemplo no solo muestra los distintos grados de lo ritual y lo lúdico en cada caso, sino que también deja ver otro tipo de diferencia: que existe una clase de juego para las clases altas, y otro para las clases bajas.

El juego prehispánico: entre lo ritual y lo lúdico, entre pilli y macehualtin

La división de prácticas de juego entre clases sociales no es un fenómeno exclusivo de las sociedades europeas, las fuentes del México prehispánico también dejan ver esta división. Fray Bernardino de Sahagún registra en el “Capítulo X. De los pasatiempos y recreaciones de los señores” los juegos y prácticas de ocio de la nobleza mexicana. El cronista, filtrando la información de sus informantes, cuenta que los nobles de la sociedad mexicana se recreaban: entonando canciones y poemas, paseando por jardines, criando animales en cautiverio, cazando y pescando, e incluso haciendo uso del servicio de pajes que los entretenían con historias.²⁴⁰ En lo que refiere al juego, además del *patolli* y el *tachtli*, destaca el juego de bolos²⁴¹ y el tiro con arco:

10. —También solían jugar a tirar con el arco al blanco, o con los dardos, y a esto también se ganaban cosas preciosas. También usaban tirar con cerbatanas, y traían bodoquitos hechos en una bruxaquilla de red; también lo usaban ahora en andar a matar pájaros con estas cerbatanas. También usaban tomar pájaros con red.²⁴²

²⁴⁰ Sahagún, Libro VIII, Capítulo X, 299

²⁴¹ Sahagún, Libro VIII, Capítulo X, 298

²⁴² Sahagún, Libro VIII, Capítulo X, 299

Por otra parte, Fray Diego de Durán registra los juegos de los macehuales y las diversiones cotidianas de las clases bajas. Este cronista no establece un criterio en el que solo atestigüe las prácticas de las clases altas, por sus narraciones se puede interpretar que describe actividades de clase popular. Sobre alguna de las diversiones populares Durán escribe:

Muchos de los juegos de estos indios fueron de mucha sotleza maña y arte y aun de mucha gentileza sí en ellos no se mezclara tanta superstición é idolatría como en algunos mezclaban. Por qué ¿Quién no concederá ser cosa sútil y de gran destreza el traer un palo grueso y de braza y media con tanta ligereza con los pies como otro lo puede traer con las manos haciendo con él tantas y tan diferentes pruebas y vueltas echándole acá y allá y á lo alto recojiéndolo con las plantas de los pies con una facilidad que admira?²⁴³

Lo que describe Durán con admiración son las suertes con palo hechas por algunos indios a manera de malabares, escenas como esta son muy comunes en las fiestas de la época novohispana de finales del siglo XVI e inicios del XVII.²⁴⁴ En este caso, el cronista no deja de señalar que estas prácticas de juego están asociadas en mayor o menor medida con lo que él llama “idolatría”. ¿Cómo el juego puede estar relacionado con la religiosidad, la cosmovisión de una cultura y sus rituales? Antes de dar respuesta, mostremos otro ejemplo, que es útil para el análisis de la prueba de impresión central en esta investigación, que da muestra de la variedad de juegos y prácticas de ocio en la sociedad mexicana y nahua, y que permitirá responder la pregunta. El relato lo dejamos en manos igualmente de Durán:

Cierto no solo arguye destreza y gentileza pero fuerza grande en los pies no menos admiración pone ver un indio subido en la punta de un volador que ellos llaman que tiene treinta ó cuarenta brazas de altor puesto en pie con una trompeta en la mano que solo vello desvanece á los que lo miran y él esta tan sesgo y entero que no hace sentimiento de cosa le dé pena andando á la redonda en la punta de aquel palo en tanto campo como palmo y medío que apenas le caben los pies y después de haber hecho allí mil

Cabe señalar que el juego propio de los nobles descrito por Sahagún ha pasado por un filtro cristiano y, aún más, castellano. Alfonso X en sus *siete partidas* describe los juegos que son propios para la nobleza, y comenta, como ya se vio, que la caza, la música y el tiro con arco son juegos propios de reyes y nobles. No resultaría extraño pensar que Sahagún trató de homologar las diversiones de los nobles mexicanos, con la de la nobleza española. Hay que recordar que en la orden a la que pertenece Sahagún, la de los franciscanos, estuvo involucrada en la discusión de la virtud y el pecado del juego entre los siglos XIV y XVI en España; esto a través de algunos de sus miembros.

²⁴³ Durán, “Capítulo Cl.,” 241

²⁴⁴ Pilar Gonzalbo, “Las fiestas novohispanas: Espectáculo y ejemplo” *Mexican Studies* Vol. 9, No. 1 (invierno, 1993): 19-29

pruebas y gentilezas bajarse tan buen semblante como sí no hubiera hecho nada.²⁴⁵

Lo que comenta Durán no es sino uno de los tantos registros en las fuentes que dan cuenta del llamado “juego del palo volador”, de igual forma recurrentemente mencionado en testimonio sobre la fiesta novohispana, y que en un contexto ritual es popularmente llamado el juego de “los voladores de Papantla”, nombre que recibe una de las tantas variaciones que hay de esta práctica.

Roger Caillois utiliza el caso del juego del palo volador como una actividad que ejemplifica los tipos de juego que él llama *ilinx* o “vértigo”.²⁴⁶ Caillois en su ensayo *Teoría de los juegos* propone desde sus reflexiones de carácter sociológico y antropológico que los juegos pueden ser divididos en cuatro categorías que les dan una sustancia: *agón*, el cual refiere a los juegos cuyo motor es la competencia bajo un esquema de reglas y que dependen de la habilidad o aptitudes de los jugadores (ejemplo: las competencias deportivas o una partida de ajedrez; *alea*, que refiere a los juegos de azar, en contraposición a *agón* los juegos de azar no dependen de reglas e imponen una igualdad de condiciones entre los jugadores (ejemplo: los dados o la lotería de cartones); *mimicry*, en donde los juegos implican que las personas inmersas en el juego tienen que dejar su personalidad/identidad para emular otra (ejemplo: juegos infantiles como el juego de policías y ladrones, o incluso el ejercicio mismo de la actuación teatral); e *ilinx* o juegos de vértigo, en donde el propósito del juego reside en las sensaciones y emociones que este puede causar, ya sea por la ingesta de sustancias, por la sensación de adrenalina, mareo o vértigo (ejemplo: los juegos mecánicos o el salto en *bungee*).²⁴⁷

Las categorías propuestas por el sociólogo responden a dos criterios: la sensación que genera la dinámica de juego entre los participantes, y las dinámicas que definen la forma de jugar los juegos. Las categorías no son excluyentes entre sí, de esta manera Caillois reconoce que hay juegos en donde pueden actuar dos categorías al mismo tiempo o más. Un ejemplo pueden ser algunos tipos de juego con el naipes, en donde el desarrollo de la partida puede depender tanto del azar (*alea*) como de las estrategias de los jugadores bajo un sistema de reglas (*agón*).

²⁴⁵ Durán, “Capítulo Cl.”, 241,242

²⁴⁶ Roger Caillois, *Teoría de los juegos*, (Barcelona: Editorial Seix Barral, 1958): 42

²⁴⁷ Roger Caillois, “II. Clasificación”, En *Teoría de los juegos*, (Barcelona: Editorial Seix Barral, 1958): 23-60

La clasificación de Caillois es provechosa para el estudio de los juegos ya que permite ver el comportamiento de los jugadores a través de las sensaciones que les genera el juego, el rol que tienen en él y las mecánicas que deben de seguir; pero Caillois va mucho más allá, pues relaciona el juego con el ritual. Para el autor las mismas categorías que identifican a los juegos, es decir, que les dan sustancia, actúan también en actividades de carácter ritual. El ejemplo puede ser un chamán, en donde en un ritual para contactar a los dioses este entra en trance, aquí entra en escena la idea de *mimicry* y la de *ilinx*; *mimicry* porque el chamán deja de ser él, para ser la deidad que ha invocado, e *ilinx* porque al estar en estado de trance su percepción sensorial cambia y es estimulada por otros elementos como música, el contacto físico y/o el consumo de sustancias. En el *tachtli* de carácter ritual se puede argumentar la presencia del *agón*, al establecerse una competencia entre los representantes de dos fuerzas antagónicas. O bien, en un ritual de adivinación, a través de granos de maíz, *alea* se hace presente apelando al azar, pues el destino del consultante dependerá de cómo caigan los granos.

La presencia de las categorías de Caillois en lo ritual se da en otro contexto; se rompe con algunos esquemas que dan identidad a lo lúdico, como que el juego debe de ser voluntario, o que en esencia las prácticas de juego no producen ningún bien o servicio económico o social. En un ritual no siempre los participantes están de manera voluntaria, en la cultura mexicana se puede argumentar el uso de esclavos para el sacrificio ritual. A su vez, no se puede decir que el sacerdote es un “voluntario”, ya que bajo el sistema de organización social mexicana el ser sacerdote representa una forma de vida, y por ende una ocupación que para el caso de esta cultura integra un estrato social de suma importancia. No es una cuestión banal el “dejar de ser sacerdote” dada la connotación social de este rol. Tampoco se puede decir que es una actividad improductiva, esto sería anacrónico, para las concepciones actuales occidentales puede ser algo improductivo, pero para la sociedad mexicana, dentro de su cosmovisión, los rituales y prácticas religiosas son esenciales para mantener el funcionamiento del mundo y el universo, para ellos, de ello depende las cosechas, la salud, la estabilidad social e incluso la vida misma.

Ubicamos a la sociedad mexicana, en este caso, como un ejemplo, pero se puede apreciar que las categorías del juego de Caillois, tal y como el mismo indica, se pueden utilizar para

entender las prácticas rituales en sí mismas. La sensación de competencia, de incertidumbre por el azar, de la confusión de los sentidos o incluso la diversión llegan a estar presente en este tipo de prácticas. Bajo esta propuesta podemos entender por qué el juego no está disociado de lo ritual y lo sagrado, y reflexionar sobre porqué a veces lo lúdico y lo ritual se difuminan en las sociedades mesoamericanas.

Los queztecals

Adentrarse en la cultura huasteca es relevante en esta investigación ya que 9 de las 18 imágenes alegóricas contenidas en la cuarta foja de la prueba de impresión del segundo estanco de naipes se identifican con la cultura indígena mesoamericana. De estas 9, 3 de ellas tienen inscripciones con la palabra *queztecal*, lo que ha sido identificado como una referencia a la cultura huasteca-*teenek*.²⁴⁸ Aunque solo 3 de estas imágenes se relacionan directamente con esta cultura, es probable que algunas otras también estén relacionadas con esta. Es así que, es indispensable conocer a la cultura huasteca-*teenek*, y su relación con el aspecto lúdico de los mexicas, para poder vislumbrar los motivos por los que esta cultura es referida en el objeto estudiado. ¿Porqué son representados los huastecos-*teenek*? ¿Qué relación pueden tener con juegos como el naipe? ¿Existe una relación entre lo lúdico y la imagen del huasteco? Parte de estas preguntas serán respondidas en este apartado, y en los subsecuentes capítulos.

La cultura huasteca-teenek

La cultura huasteca, actualmente, se integra por comunidades y poblaciones de los estados de Veracruz, Tamaulipas, San Luis Potosí, Querétaro, Hidalgo, Puebla e incluso parte noreste de Guanajuato.²⁴⁹ Mantienen elementos culturales comunes, así como un proceso etnohistórico compartido, que ha derivado en que se reconozca a su espacio de desarrollo geográfico como una de las tantas regiones culturales del México contemporáneo, esto es la región de la Huasteca.²⁵⁰ Investigaciones suelen señalar la diferencia entre las huastecas “verdaderas” de las otras áreas de desarrollo de la cultura.²⁵¹ La diferencia apela a que el área de desarrollo original de la cultura en la época prehispánica se limitaba a Veracruz y

²⁴⁸ Grañen, “Hermes y Moctezuma”, 383, 384

²⁴⁹ Lorenzo Ochoa, “Capítulo I. El medio geográfico”, en *Historia prehispánica de la Huasteca* (México: UNAM, 1984): 15-20

²⁵⁰ Antonio Escobar, “Las Huastecas, ¿de qué tipo de “regiones” hablamos?” *Península* Vol. 3, No. 2 (enero, 2008): http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-57662008000200006

²⁵¹ Ochoa, “Capítulo I.”, 16-18

Tamaulipas, así como la zona fronteriza de estos estados con San Luís Potosí (las “verdaderas” huastecas), mientras que los otros territorios también conocidos como huastecas deben su origen a otros procesos históricos desde el siglo XVI al XIX.²⁵²

El término huasteco es una castellanización del término *cuextecatl*, palabra de origen náhuatl con la que el pueblo mexicana se refirió a los habitantes de los señoríos de las zonas mencionadas. Existe una discusión sobre el significado etimológico de la palabra. Una de las propuestas deriva del comentario de Sahagún y sus informantes:

El nombre de todos estos tórnase de la provincia que llaman cuexteca, si son muchos, y si uno cuextécatl [...] A los mismos llamaban panteca o panoteca, que quiere decir hombres del lugar del pasadero, los cuales fueron llamados así porque viven en la provincia de Pánuco, que propiamente se llama Pantlan o Panotlan.²⁵³

Según esto, el término es un gentilicio conforme al nombre que dio la cultura mexicana a la zona circundante al río Pánuco.

Por otra parte, se ha sugerido que el término nahua de *cuextecatl* proviene de la palabra, en la misma lengua, *cuextli* o *cuechtli*, que se puede traducir como caracolillo o sonaja,²⁵⁴ o bien puede ser la raíz de palabras que aluden a la redondez de un objeto. Para quienes sostienen esta tesis, la relación del término con la cultura referida se encuentra en elementos característicos de la indumentaria *cuextecatl*, como las sonajas usadas a la altura de la cintura o el empleo del símbolo del caracol en gorros y telas.²⁵⁵

Patrick Johanson sugiere que el término *cuextecatl* puede ser una manera nahuatlaca con la que se verbalizó el término de la lengua *teenek*: *cuexhté*, con el que se llama a un tipo de sombrero cónico que integraba parte de la indumentaria de los miembros de esa cultura.²⁵⁶

El investigador sostiene que los mexicanos llamaron de esta forma a esta cultura añadiendo el

²⁵² Antonio Escobar, introducción a *De la costa a la sierra: las huastecas, 1750-1900*, (México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, 1998): 15-25

²⁵³ Sahagún, Libro X, Capítulo XXIX, Parte 8, 202, 203

²⁵⁴ “Cuechtli”, *Gran Diccionario Náhuatl*, UNAM, acceso el 04-11-21, en: <https://gdn.iib.unam.mx/termino/search?queryCriterio=cuex+&queryPartePalabra=inicio&queryBuscarEn=nahuatlGrafiaNormalizada&queryLimiteRegistros=50>

²⁵⁵ Anath Ariel, “Capítulo I. Tiempos y espacios huastecos”, en *Huastecos a pesar de todo. Breve historia del origen de las comunidades teenek (huastecas) de Tantoyuca, norte de Veracruz* (México: Centro de estudios mexicanos y centroamericanos, 2009): 19-38

²⁵⁶ Patrick Johansson, “La imagen del huasteco en el espejo de la cultura náhuatl prehispánica” *Estudios de cultura náhuatl* No. 44 (julio-diciembre, 2012): 80

sufijo “ca” para convertir el término en gentilicio (*cuexthé-ca*). Siguiendo su ruta, existe la posibilidad de que los *cuextecas* se autodenominaran de esa manera.

Aunque la cultura huasteca no se conforma en una sociedad unificada, mucho menos centralizada, pues identificamos distintas “huastecas”, existen elementos culturales que han mantenido una unidad, y que permiten identificar a distintas comunidades como parte de una misma. Uno de esos elementos, quizá fundamental, es la lengua. Los pueblos huastecos no hablan náhuatl, aun cuando algunos investigadores cometan el error de identificarlos como pueblos nahuatlato. La lengua de estas comunidades es el *teenek*, y forma parte de la familia de las lenguas mayas.²⁵⁷

Si bien huasteco es la castellanización de *cuextecatl*, y este a su vez un término nahua, cabría preguntarse cómo se autodenominaban los pueblos de lengua *teenek*. El erudito novohispano Carlos de Tapia Zenteno registra en su *Noticia de la lengua Huasteca* que los pueblos de habla *teenek* solían llamarse *oc' ox inic* (el primer hombre), para diferenciarse de los demás pueblos *ulel inic* (los otros hombres).²⁵⁸ Pero ¿Eran los huastecas-teenek una sola sociedad? De manera preliminar no.

Los orígenes históricos de la cultura huasteca-teenek actualmente son controvertidos, existen tres hipótesis, según la evidencia arqueológica, sobre su origen: la primera es que es un pueblo migrante del norte que se asentó en la región del Pánuco en el periodo formativo; la segunda es que es un pueblo de origen maya, y por lo tanto emigraron del sur; la tercera es que eran poblaciones dispersas ya ubicadas en la zona, pero que las influencias mayas y totonacas en el territorio derivaron en la formación de una cultura propia.²⁵⁹ A razón de la última hipótesis, basada en la evidencia arqueológica de presencia totonaca en territorio

²⁵⁷ “Tének (huasteco)”, Inventario del patrimonio cultural inmaterial, Sistema de Información Cultural, acceso el 04-11-21, en: https://sic.cultura.gob.mx/ficha.php?table=frpintangible&table_id=727

²⁵⁸ Johansson, “La imagen...” 78, Cf. Carlos de Tapia, *Noticia de la lengua huasteca*, (México: Imprenta de la Biblioteca Mexicana, 1767): https://bibliotecadigital.aecid.es/bibliodig/biblioteca_hispanica/es/consulta/registro.do?control=ES-MAAEC20141036738

²⁵⁹ Cf. Lorenzo Ochoa, “Capítulo III. Patrón de asentamiento y arquitectura”, en *Historia prehispánica de la Huasteca* (México: UNAM, 1984), con: Felipe Solís, “Por la tierra de los huastecos”, en *El mundo huasteco y totonaco* coord. por María Franco (México: Editorial Jilguero, 1993): 43-45

huasteca-*teenek* en el periodo clásico, es que se ha llegado a recomendar el pensar a esta como una cultura maya-totonaca.

Lorenzo Ochoa habla sobre la organización social de los huastecos-teenek, quienes se gobernaban por señoríos o cacicazgos hereditarios e independientes unos de otros de tal manera que, aunque compartiesen lengua o religión, eran gobiernos autónomos. El mismo arqueólogo da cuenta de registros arqueológicos que demuestran la presencia de poblaciones en dicha región, y su conformación y asentamiento en el periodo clásico.²⁶⁰

Los cuextecas según los mexicas

Los mexicas hablan de los huastecas-teenek dentro de sus mitos. El código florentino narra la historia de la separación del pueblo *cuextecatl* del paraíso *Tamoachan*, dentro del mito del origen de la sociedad mexicana. *Tamoachan* fue el lugar donde se dice que la diosa *mayahuel* inventó el pulque, y donde los pueblos, guiados por los sacerdotes, en medio de su mítica diáspora se establecieron por una amplia temporada. En una ocasión, los gobernantes de los pueblos se reunieron en el monte *Chichinauhtlan* para comer y hacer libaciones con pulque, el código florentino dice lo siguiente:

Y se dice que Cuextécatl el gobernante de gente que hablaban el mismo idioma, no sólo bebió cuatro (raciones de pulque); cuando hubo bebido las cuatro, pidió otra, Bebió cinco con lo cual se emborrachó, estaba ebrio, ya no sabía lo que hacía, Y allí, frente a la gente arrojó su taparrabo [...] Y con mucha vergüenza Cuextécatl abandonó la tierra. Se llevó a sus súbditos. Todos los que se entendían (que hablaban el mismo idioma).²⁶¹

La narración ofrece otra propuesta sobre el origen del término *cuextecatl*, como un gentilicio derivado del nombre mítico de un gobernante, aunque no explica su etimología. Este pasaje debe de estudiarse con detenimiento, pues implica un doble prejuicio sobre la cultura huasteca-teenek. Para la cultura mexicana la desnudez y embriaguez eran mal vistos, un mito similar a lo anterior es el mito de la expulsión de Quetzalcoatl, donde de igual manera la desnudez y embriaguez es motivo de vergüenza y auto exilio. Sin embargo, esta narración no es puramente nahuatlaca, sino que ha pasado por el filtro de la visión cristiana, a través de la figura de Sahagún. En la concepción cristiana, la embriaguez y la desnudez también son

²⁶⁰ Lorenzo Ochoa, "Capítulo III. Patrón de asentamiento y arquitectura", en *Historia prehispánica de la Huasteca* (México: UNAM, 1984): 51-84

²⁶¹ Sahagún, *Código florentino*, en Johansson, "La imagen...", 72

inmorales. Este pasaje ofrece un claro ejemplo de cómo la cultura huasteca-teenek es vista por los mexicas, y cómo estos transmitieron su visión a los castellanos.

Es difícil sortear una doble visión para el estudio de la cultura *teenek* pues las fuentes, sin contar las de origen arqueológico, provienen de las crónicas castellanas sobre el pasado indígena. Hasta ahora no hay registro de códices o documentos de origen plenamente *teenek* para estas temporalidades, y como refiere León-Portilla, Sahagún ha sido hasta ahora una de las principales fuentes para el estudio de esta cultura.²⁶²

La narración de la estancia de los pueblos en *Tamoanchan* es más extensa, pero como declara Johanson, es a través de la figura del gobernante mítico *Cuextecatl* que se puede comenzar a entender la orientación lúdica que dieron los mexicas en su imaginario colectivo a los *cuextecas*. Según Sahagún, los *cuextecas* se llevaron a su partida: “el juego (el placer), la música de viento, porque se divertían de muchas maneras. Engañaban a la gente de muchas maneras. Los engañaban haciéndoles creer que quemaban un jacal y hacían aparecer agua; que se cortaba en pedazos. Hacían muchas cosas”.²⁶³

Macuilxochitl, la deidad calendárica del juego es para Johanson una deidad de origen huasteco-*teenek*, su argumentación se basa principalmente en el nombre del dios, “cinco flor”, que puede hacer referencia a las cinco porciones de pulque tomadas por *Cuextecatl*. Junto a ello el investigador analiza otros términos dentro del nombre del numen calendárico, que también pudiesen tener su origen en la lengua *teenek*.²⁶⁴ Previamente, el investigador había analizado otros términos de probable origen lingüístico *teenek* en la narración de la estancia en *Tamoanchan*. Para esta investigación, señalamos de manera personal otra consideración al análisis que hace Johanson al numen *Macuilxochitl*, y es que el observa la presencia del diseño *ome tochtli* (dos conejo) en el escudo de dicha deidad. Nuestro señalamiento es que en el juego del *patolli*, del cual es patrono *Macuilxochitl*, no solo era invocado este, Durán menciona que para la suerte del juego también se invocaba a *Ometochtli* (dos conejo). Esto como refuerzo sobre la idea de que el aspecto lúdico de la cultura mexicana,

²⁶² Miguel León-Portilla, “Los huastecos, según los informantes de Sahagún” *Arqueología Mexicana* No. 79 (junio-2006): 65, 66

²⁶³ Sahagún, *Códice florentino*, en Johansson, “La imagen...”, 73

²⁶⁴ Johansson, “La imagen...”, 74

era relacionado por ellos mismos con las representaciones en imaginarios colectivos que tenían sobre los *cuextecas*.

La fiesta de *Ochpaniztli* fue una de las fiestas mexicas con una alta carga simbólica alegórica a los huastecos. A lo largo de la festividad, desarrollada en 8 días, donde el común de la gente comía y bebía a saciedad, se realizaban representaciones rituales referentes a distintos mitos de la cosmovisión mexica.²⁶⁵ En esta destaca la representación de la diosa madre Toci, la cual tenía que ser penetrada para ser fecundada y dar a luz a su hijo Centéotl Iztztlacoliuhqui. El nacimiento de Centéotl era una alegoría al nacimiento del maíz. Durante este ritual la diosa madre era cuidada por los *jcuexan*, personajes ataviados a la manera de *cuextecas*, y que en las crónicas son referidos como tal. Johansson sugiere dos cosas en esta fiesta: que existe la posibilidad de que los *jcuexan* hayan sido los mimos *cuextecas*, y que Centéotl fuese una deidad de origen huasteco-teenek. Lo anterior dado la similitud iconográfica de la representación de la deidad, con la iconografía mexica con la que eran representados los *cuextecas*. A su vez, establece una relación entre el numen Centéotl y el gobernante mítico *Cuextecatl*, pues de ambos la desnudez es un elemento presente resultados de los excesos y placeres presentes en la historia de estos personajes²⁶⁶.

¿Cuál es la visión integra de los mexicas sobre los *cuextecas*? En lo que refiere a lo cultural y lo social, los *cuextecas* eran percibidos por los mexicas como una sociedad propensa a la embriaguez, a la sexualidad desmesurada y el erotismo, al juego, al ocio, e incluso eran relacionados con prácticas como el incesto y la homosexualidad.²⁶⁷ Conforme a su representación iconográfica se les ilustraba con el cabello teñido de colores, desnudos, con los dientes serrados, con perforaciones en oídos y septum en la nariz, vestidos con un gorro cónico y con sonajas o cascabeles en la cintura.²⁶⁸ Aunque los prejuicios de carácter social y cultural corresponden más a una visión intencionada de los mexicas, la evidencia arqueológica demuestra que en las sociedades huastecas-teenek en el periodo prehispánico si

²⁶⁵ Luis Grave, "Barriendo en lo ya barrido: un nuevo repaso a Ochpaniztli" *Estudios de cultura Náhuatl* No. 35 (2004): 158, 159

²⁶⁶ Sahagún, Libro II, Capítulo XXX, 193

²⁶⁷ Johansson, "La imagen..." 89-94

²⁶⁸ Johansson, "La imagen..." 83-88

eran comunes las modificaciones corporales, como la deformación craneana, el desgaste dental, perforaciones en las orejas y nariz, entre otras, de carácter temporal y/o permanente.²⁶⁹

Si bien, la mayor parte de la visión mexica sobre los *cuextecas* corresponde a una representación caricaturizada, se puede encontrar otro tipo de visiones. Una de ellas ya se comentó, la representación de los *cuextecas* en los ritos y ceremonias mexicas, pero destaca otra visión, que incluso pudiese ser tomada como contradictoria, la idea del *cuextecatl* como un guerrero de gran valor. En el sistema de jerarquía militar mexica, *cuextecatl* era una insignia militar otorgada a los jóvenes guerreros que habían capturado dos prisioneros en una sola batalla.²⁷⁰ Es a través de los mexicas que actualmente se conocen algunos de los cantos y gritos de batalla de los *cuextecas*. Es probable que esta representación haya sido incorporada al sistema militar mexica posterior a las conquistas de Moctezuma I sobre señoríos *cuextecas*. Existe una discusión sobre si fue Moctezuma I o Axayácatl el primer tlatoani en emprender guerras de conquista contra los *cuextecas*.²⁷¹ En el contexto de las guerras, es probable que las narrativas y prejuicios de la sociedad mexica sobre los *cuextecas* hayan tenido, en parte, un trasfondo político.

La imagen construida por los mexicas sobre los *cuextecas* no quedó en ese tiempo, esta llegó hasta los castellanos. En la Nueva España del siglo XVI es común encontrar representaciones de los huasteco-*teenek* a la manera de la visión mexica.

En este punto, estudiadas las percepciones sobre lo lúdico y el juego tanto en España como en Mesoamérica, es propicio pasar a estudiar el caso novohispano en donde, advertimos, confluyen estos elementos para la integración de una nueva cultura.

En la Nueva España

Los conquistadores y el juego

El naipe no demoró su llegada a la Nueva España. Desde el proceso de conquista los castellanos buscaron la forma de solucionar sus necesidades lúdicas. Bernal Díaz del Castillo

²⁶⁹ Para el lector que dese profundizar en esto, puede consultar: Mireya Montiel, "Modificaciones corporales en la Huasteca prehispánica" Tesis de maestría. Universidad Nacional Autónoma de México, 2013.

²⁷⁰ Luis de la Luz, *Indumentaria nahua. Ropa y ornamento de los nahuas de la Cuenca de México Siglo XVI*, (Chilpancingo, 2019): 47-49

²⁷¹ Lorenzo Ochoa, "Capítulo V. Etnohistoria", en *Historia prehispánica de la Huasteca* (México: UNAM, 1984): 149-151

en *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España* cuenta que entre los hombres de dicha empresa había uno llamado Pedro Valenciano, el cual elaboraba sus propios naipes con los cueros que recubrían los tambores.²⁷² La anécdota fue tomada por cierta y reaparece en *Historia general de los hechos de los castellanos en las islas y tierra firme del mar océano* de Antonio de Herrera y Tordesillas.²⁷³

El texto de Bernal Díaz del Castillo es ilustrativo para entender el rol del juego como necesidad humana inmersa en la cultura, necesidad que no desaparece ni siquiera en tiempos de guerra, hambruna o incertidumbre. Del Castillo describe algunos juegos de la sociedad mexicana, ya anteriormente tratados en esta investigación, y cuenta que el tiempo en que los castellanos tuvieron apresado a Moctezuma II en su propio palacio, este aprendió a jugar naipes con sus celadores, Se cuenta que Moctezuma enseñó a jugar *patolli* a Cortés, y que ambos personajes apostaban en las partidas, un paje del Tlatoani registraba su puntuación en la partida, y Pedro de Alvarado registraba la puntuación de Cortés, anotando un par de puntos demás, lo cual resultaba en una discusión entre Moctezuma y Cortés.²⁷⁴ Aquí el juego, siendo un hecho cultural presente en todas las culturas, funciona como un elemento integrador entre ambas partes.

Las primeras legislaciones novohispanas sobre el juego

Entre las primeras tareas que ocuparon al primer gobierno virreinal estuvieron las relacionadas con el problema del juego. El virrey Antonio de Mendoza dictó, en 1539, una ordenanza en donde prohibía los juegos de naipes en el territorio de la Nueva España.²⁷⁵ Ya desde 1525 se tiene registro de conflictos derivados del juego de naipes en las actas de cabildo

²⁷² Bernal Díaz, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, Tomo I, (Madrid: Imprenta Real, 1632): 244,

https://books.google.com.mx/books/about/Historia_verdadera_de_la_conquista_de_la.html?id=BQhCAAACAAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

²⁷³ Antonio de Herrera, *Historia general de los hechos de los castellanos en las islas y tierra firme del mar océano*, Tomo I, (Madrid, Imprenta Real, 1601): 284,

<https://books.google.com.mx/books?id=xz5NLj8ZuwsC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

²⁷⁴ Manuel Ramos, "E3. El palacio de Axayácatl: presos o huéspedes. Por Manuel Ramos Medina" 27 de abril de 2021, Academia Mexicana de la Historia Correspondiente de la Real de Madrid. A.C, YouTube, video, 48:00, <https://www.youtube.com/watch?v=HKT2IeHKPFU&t=2984s>

²⁷⁵ Antonio de Mendoza, virrey México: prohibición juego de naipes, PATRONATO, 180, R.76, AGI. 18-11-2021, <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/125052?nm>

de la Ciudad de México.²⁷⁶ Un ejemplo de los ejemplos de las tempranas problemáticas causadas por el juego puede ser el perdón por deudas de juego otorgado por la reina Isabel a los conquistadores, del cual uno de los beneficiarios fue el mismo Hernán Cortés.²⁷⁷

El caso del *patolli* fue particular, Fray Diego de Durán menciona que el juego fue perseguido por las autoridades novohispanas por dos motivos: el primero era por idolatría, pues durante el juego los indígenas invocaban a deidades como *Macuilxochitl* u *Ometochi* para tener suerte en la partida, lo cual no era de agrado para las autoridades españolas; por otra parte, el *patolli* era entendido por los españoles como un juego de azar por lo cual, según su lógica, propiciaba el vicio y las apuestas:

Acuérdome que antiguamente andaban las justicias seculares á destruir estos juegos y á aprehender y castigar los jugadores poniéndoles graves penas rompiéndoles las esteras [tablero del *patolli*] en que tenían pintadas aquellas fortunas la causa de aqueste rigor era por destruir las supersticiones y malas venturas que con este juego mezclaban y también destirpar un vicio golozo que por estarse jugando todo el día dejaban de sembrar y cultivar y entender en sus hacienda y granjerías...²⁷⁸

No hay que entender la persecución del *patolli* exclusivamente como la persecución del juego indígena. No se buscaba que los juegos indígenas fueran remplazados por los juegos europeos; en ambos casos el juego era mal visto por la autoridad. Lo anterior responde a la discusión en España sobre la virtud y el vicio en el juego, abordada a principios de este capítulo, y que derivó en su regulación. Las investigadoras María Julia y María Sabina comentan que, en el siglo XVI novohispano, una de las principales funciones de los alguaciles en las ciudades fue la de vigilar la obediencia de las disposiciones sobre los juegos y diversiones.²⁷⁹ Las prohibiciones recaían especialmente en los naipes, pero esto no eximía a otros tipos de juego.

²⁷⁶ Tania Alvares, "Los juegos de la imagen. La construcción visual de la cultura novohispana", *56° Congreso Internacional de Americanistas* (2018): 6, (ver nota 11)
https://www.academia.edu/36232692/Los_juegos_de_la_imagen_El_tarot_mexicano_y_la_construcci%C3%B3n_visual_de_la_cultura_novohispana

²⁷⁷ Restitución a Hernán Cortés: 12.000 pesos de oro, ES.41091.AGI//PATRONATO,16,N.2,R.20,
<http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/121496?nm>

²⁷⁸ Durán, "Capítulo C.", 238

²⁷⁹ María Julia y María Sabina, "Orden y delincuencia. Los alguaciles de las ciudades novohispanas, siglos XVI.XVII" *XIV Encuentro de Latinoamericanistas Españoles* (27 de octubre de 2010): 685, 686

Isabel Grañen señala que las tempranas prohibiciones también se hicieron extensivas para los miembros del clero, las *Constituciones del Arzobispado de México* son prueba de ello.²⁸⁰ En dichas *Constituciones*, promovidas por fray Alonso de Montufar, se prohíben los juegos de naipes, dados, tablas y cualquier otro de azar al clero. También se prohíbe que los clérigos sean partícipes de apuestas, ya sea jugando el capital propio o prestando dinero a apostadores.²⁸¹ No es extraño encontrar esto en las *Constituciones*, pues en España desde siglos anteriores se le habían impuesto estas mismas condiciones al clero. La existencia de la norma no asegura su cumplimiento; que las *Constituciones* prevean esto puede ser prueba de ello.

Cabe aclarar, que al igual que en España, las regulaciones para el caso del naipe, parten del hecho que solo existe un solo tipo de baraja comúnmente aceptada. A diferencia de España, al menos en el siglo XVI, en la Nueva España no se tiene registro de “naipes extraños”. En el desarrollo de esta investigación solo hemos ubicado una referencia al término “juego de triunfos”, esta de la mano de Bernal Díaz del Castillo. Se narra que, ya constituida la Nueva España, del Castillo, existía un justicia mayor que era aficionado al juego de naipes, en especial al llamado de “triunfos”.²⁸² Del Castillo no comenta que se jugase con algún tipo especial de baraja, sino con la baraja común. Probablemente este “juego de triunfos” sea similar al descrito por Juan Maldonado, visto anteriormente.

La fiesta novohispana

En España la fiesta representaba un momento y espacio social en donde el juego y lo lúdico pasaba a la esfera pública, en donde las regulaciones y la observancia moral pasaban a segundo plano. La fiesta novohispana no fue la excepción. Las festividades novohispanas eran importantes entre la sociedad de época pues enmarcaban acontecimientos como la llegada de un nuevo virrey, el nacimiento de un hijo del Rey de España, una celebración religiosa o, en el plano más cotidiano, una boda, ceremonias de recibimiento de algún título, entre otros. Por lo anterior es que las fiestas podían tener distintas facetas. Para efectos de esta investigación es de interés comentar dos aspectos de la fiesta en este periodo: lo lúdico

²⁸⁰ Grañen, “Hermes y Moctezuma”, 370

²⁸¹ Alonso de Montufar, *Constituciones del Arzobispado y provincia de la muy insigne y muy leal ciudad de Tenoxtitlán, México, de la Nueva España*, (México: Juan Pablos impresor, 1556): http://catarina.udlap.mx/xmlLibris/projects/primeros_libros/xml/myBook.jsp?key=book_4a69cb.xml

²⁸² Del Castillo, *Historia verdadera...*, 231

y lo emblemático. No por ello desconocemos otros conceptos presentes en la fiesta novohispana, como lo sacro y lo solemne.

El palo volador y el juego de *xocuahpatollin*,²⁸³ entre otras actividades, fueron comunes en las festividades de época.²⁸⁴ La fiesta pública no solo fue un momento en donde el ritmo de vida de la sociedad cambiaba por un instante, sino que, en la Nueva España, además, fue un espacio en donde confluyeron tanto las prácticas indígenas, como las europeas. Ya Durán habla sobre la maravilla que causaba, entre los españoles, los malabares que hacían algunos indígenas con un palo con los pies.²⁸⁵ El juego del palo volador fue común en las festividades, tanto en las de carácter más suntuoso, como las más cotidianas. Contrario a lo que se pudiese pensar, inicialmente la presencia de elementos indígenas en las fiestas no era mal visto por las autoridades españolas (en lo general), e incluso se llegaba a alentar. En algunos casos las mismas autoridades solicitaban la presencia, por ejemplo, de músicos y bailarines indígenas para amenizar recorridos de una procesión o ceremonia.²⁸⁶

Con el palo volador sucedió una dinámica similar. Este llegaba a ser solicitado por las autoridades como un espectáculo para “engrandecer” la solemnidad de alguna ceremonia.²⁸⁷ Aquí confluían dos percepciones; por una parte la de la población indígena, que seguía viendo en su mayoría una significación ritual en esta actividad; por otra parte la española, que veía en esto un espectáculo. Ya fuese desde la perspectiva ritual, o de atracción, en ambos casos, retomando a Caillois, existía un componente lúdico. La presencia de estas prácticas no solo ha quedado registrada en escritos, testimonios y hoy investigaciones, sino que ha inicios del siglo XVII se crearon pinturas en donde se representan estos juegos físicos.²⁸⁸

²⁸³ Julio Revollo, “El circo en la cultura mexicana” *Voces y trazos de Morelos* (2006): 13-21

²⁸⁴ Pilar Gonzalbo, “Auge y ocaso de la fiesta. Las fiestas en la Nueva España. Jubilo y piedad, programación y espontaneidad”, en María Águeda, edit. *Fiesta y celebración, discurso y espacio novohispano*, (México: El Colegio de México, 2009): 63

²⁸⁵ Durán, “Capítulo Cl.”,

²⁸⁶ Beatriz Mariscal, “Entre los juncos, entre las cañas’: los indios en la fiesta jesuita novohispana” *Anales de Literatura Española* No. 13 (1999): 53-55

²⁸⁷ Matthew Hill, “El “juego” de los voladores: adaptación indígena y vida festiva en la Nueva España” *Chasqui* Vol. 45, No. 1 (mayo, 2016): 152

²⁸⁸ Un ejemplo son los biombos: autor desconocido, *El palo volador, 1650-1700*, pintura al óleo, 177 x 505 cm, Museo de América, Madrid, [http://ceres.mcu.es/pages/ResultSearch?Museo=MAM&txtSimpleSearch=El%20palo%20volador&simpleSearch=0&hipertextSearch=1&search=simple&MuseumsSearch=MAM%7C&MuseumsRolSearch=11&listaMuseos=\[Museo%20de%20Am%99rica\]#:~:text=El%20palo%20volador&text=El%20conjunto%20formado%20por](http://ceres.mcu.es/pages/ResultSearch?Museo=MAM&txtSimpleSearch=El%20palo%20volador&simpleSearch=0&hipertextSearch=1&search=simple&MuseumsSearch=MAM%7C&MuseumsRolSearch=11&listaMuseos=[Museo%20de%20Am%99rica]#:~:text=El%20palo%20volador&text=El%20conjunto%20formado%20por)

Ya a mediados del periodo novohispano algunas de las prácticas indígenas comenzaron a ser reguladas por las autoridades novohispanas, quienes ahora comenzaban a ver en ellas excesos y peligros.²⁸⁹ Sin embargo las regulaciones no suelen acabar plenamente con aspectos culturales de una sociedad, estos elementos siguieron vigentes hasta finales del periodo novohispano. Algunos escritos del siglo XVIII describen al indígena como un individuo dado a las fiestas; esto no hace más que matizar un fenómeno cultural de larga duración.²⁹⁰ Las fiestas y el juego no pudieron ser reguladas y suprimidas plenamente por las autoridades españolas y novohispanas; es interesante observar la presencia de lo lúdico y las diversiones como un componente fundamental de la cultura de las sociedades.

Los emblemas morales, propios de la literatura emblemática, fueron comunes en las festividades. Arcos triunfales, representaciones teatrales, estandartes, autos de fe, procesiones, entre otros espacios, fueron lugares recurrentes en donde se dibujaban, plasmaban y escribían dichos emblemas.²⁹¹ Un emblema podía estar de forma plástica en la escenografía de una obra teatral; mientras que su significado, a través de rimas y sermones era, interpretado en escena. Por su parte, los arcos triunfales tenían en su cuerpo tanto la representación gráfica de algún emblema, como su reflexión moral escrita en latín y/o en castellano.²⁹² El emblema, como recurso gráfico, se tradujo a un recurso literario presente en obras teatrales, poemas y otros tipos de escritos; bien podían ser representados en espacios públicos, o en círculos sociales específicos.

Lo lúdico y lo emblemático convivían en un mismo espacio. Para Grañen, una de las primeras en explorar la prueba de impresión objeto de esta investigación, lo emblemático de la cultura novohispana es fundamental para entender las alegorías presentes en dicha prueba.²⁹³ Así, en

<https://artsandculture.google.com/asset/folding-screen-with-indian-wedding-and-flying-pole-biombo-con-desposorio-ind%C3%ADgena-y-palo-volador-unknown/twGXMzpFSePI0g>. y; autor desconocido, Biombo con Desposorio indígena y palo volador, 1690, pintura al óleo, 3,048 x 1,676.4 cm, Los Angeles County Museum of Art, Los Ángeles, <https://artsandculture.google.com/asset/folding-screen-with-indian-wedding-and-flying-pole-biombo-con-desposorio-ind%C3%ADgena-y-palo-volador-unknown/twGXMzpFSePI0g>

²⁸⁹ Gonzalbo, "Auge y ocaso...", 63

²⁹⁰ Cf. Antonio Enríquez, "'Eran dado a las fiestas'. El universo festivo de los indios novohispanos bajo la ilustración, ¿supresión o vigencia de un fenómeno de larga duración?" *Contribuciones desde Coatepec*, No. 29 (2015): 87-144

²⁹¹ Beatriz Mariscal, "Teatro novohispano del siglo XVI: escenografía y fiesta pública" *AISO Actas VI* (2002) 1250, 1251

²⁹² Mariscal, "Teatro novohispano...", 1252

²⁹³ Grañen, "Hermes y Moctezuma...", 373-378

los grabados, tenemos alegorías al mundo lúdico indígena a través de figuras como el juego del palo volador o las suertes con palo; y alegorías emblemáticas a través de figuras como La Caridad o La Fuerza.

Cabe recordar que, una de las hipótesis sobre el origen de las alegorías en los mazos de juego de triunfo de los Visconti, es justamente que estas imágenes fueron extraídas de los ambientes festivos y los carnavales del Ducado de Milán, y de los ducados itálicos en general. La alegoría de los triunfos esta presente en la península itálica a través de los carnavales; y en la Nueva España, a través de los emblemas en procesiones, ceremonias, autos de fe y otras obras teatrales. Estas relaciones serán estudiadas a profundidad en los capítulos subsecuentes.

El estanco de naipes en la Nueva España: Cáceres, Orteguilla y Escocia

El estanco fue una figura fiscal surgida durante el periodo de los Austrias. El estanco implicaba que la producción de algún recurso dependía de la gestión de la Corona, ya sea por producción directa (como el caso del estanco de papel sellado) o por la contratación de alguien para que lo produjese.²⁹⁴ Esta figura limitaba quiénes podían producir un producto, en qué condiciones y la delimitación geográfica en la que podían distribuir y vender el producto. No todos los productos fueron sometidos al régimen del estanco. Las disposiciones sobre los productos y bienes asignados por estanco, y que operaron en la América Española entre los siglos XVI y XVII, quedaron registrados en la *Recopilación de las leyes de Indias*.²⁹⁵

El naipe fue uno de los productos reglamentados por asignación de estanco, este fue instituido por real cédula en 1572.²⁹⁶ Aunque inicialmente el juego en la Nueva España fue prohibido, en décadas posteriores las sanciones se relajaron, y algunos españoles buscaron que se autorizase el establecimiento del estanco de naipes en el territorio. El primer asentista del estanco de naipes en la Nueva España fue Hernando Cáceres, el cual lo operó siete años de 1576 a 1583.²⁹⁷ El segundo asentista fue Alonso Martínez de Orteguilla que lo operó desde

²⁹⁴ Pedro Escalante et. al., *Los estancos, las prácticas monopolísticas y las rentas del Estado en El Salvador*, (El Salvador: Superintendencia de Competencia de El Salvador, 2008): 31-33

²⁹⁵ "Título 23, De los estancos", *Recopilación de Leyes de los Reynos de las Indias*. Tomo III, 105-110

²⁹⁶ Ley XV, Que en las Indias haya Estanco de naypes, como se ordena. Título 23, De los estancos, *Recopilación de Leyes de los Reynos de las Indias*. Tomo III, 105-110

²⁹⁷ Escalante, *Los estancos...*, 36

1583 hasta 1590.²⁹⁸ El último asentista del estanco de naipes en el siglo XVI fue Tomás de Escocia, quién recibió el remate del estanco en 1591.²⁹⁹ Es entre los anteriores asentistas que ocurrió la génesis de la prueba de impresión de nuestro interés, es por ello que es necesario profundizar en su estudio en los capítulos consecuentes.

La confluencia del juego

La idea de juego y los juegos en la Nueva España no se entiende sino a través de la revisión del juego en la Historia de España y la Historia del México prehispánico. Las regulaciones, leyes y percepciones morales del juego tienen en gran parte su origen en la península ibérica, mientras que algunas prácticas lúdicas y lúdico-rituales tienen su origen en el pasado indígena. Todo ello confluye en una forma nueva de entender y practicar el juego. Figuras, elementos y alegorías presentes en la Historia del juego en estos tres espacios (contando a Mesoamérica) están presentes en la prueba de impresión de naipes de Alonso Martínez de Orteguilla. Pero, además de atender la cuestión del simbolismo y los discursos visuales presentes en la prueba, la Historia del juego también es relevante porque explica la génesis del objeto mismo estudiado. Es necesario entender la historia de los naipes, de sus regulaciones, de cómo fue asimilado por la población indígena, y de cómo se conformó en la Nueva España.

Una vez resueltos estos aspectos, que explican el juego de naipes y el juego de triunfos, es necesario estudiar el espacio mismo de la génesis de la prueba, esto es el estanco, y adentrarnos en el discurso visual de las imágenes de la misa; es por ello que en los capítulos consecuentes se abordará el resultado de una investigación documental de fuentes primarias sobre el estanco de naipes novohispano, y el análisis de imagen de las fojas de la prueba de impresión.

²⁹⁸ Contrata con Alonso Martínez de Orteguilla sobre naipes, ES.41091.AGI//PATRONATO,183, N.1,R.6, <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/125176?nm>

²⁹⁹ Real cédula aprobando el remate de la administración, venta y distribución de los naipes en Nueva España en la persona de Tomás de Escocia, ES.41091.AGI/26//MEXICO,1092,L.14,F.23R-24V, <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/7261883?nm>

Capítulo III. Entre cartas: los primeros estancos de naipes novohispanos

El estanco de naipes, a cargo de Alonso Martínez de Orteguilla, ha sido el espacio en el cual distintas investigadoras, e investigadores, han propuesto el origen de la prueba de impresión de naipes. Hay dos motivos para ello: el primero es que la prueba de impresión, archivísticamente, estuvo acompañada por un expediente con una serie de documentos relacionados con la administración de Orteguilla; el segundo es que, aunque se desligase al expediente de la prueba de impresión, si se tratase de ubicar un lugar en el cual pudo ser producida una prueba de impresión de naipes en la Nueva España, el primer lugar lógico sería el estanco de naipes, apelando al hecho de que el estanco era el único espacio que tenía permitida la fabricación, venta y distribución de barajas de juego.

Estudiar el estanco de naipes novohispano del siglo XVI supone un reto, ya que no existe una producción historiográfica que aporte información sobre su conformación y consolidación en el virreinato, administraciones, marco legal, procesos mercantiles, dimensión social o política entre las instituciones novohispanas. El grueso de los estudios sobre el estanco de naipes se ocupa de su devenir en el siglo XVIII, periodo en el cual la dinastía borbón reformó la administración de estos. Aún más poco estudiado ha sido el fenómeno de producción y consumo de naipes previo a la institución del estanco de naipes en 1575. ¿Por qué se instituyó el estanco de naipes en la Nueva España, 54 años después consumada la conquista? ¿Quiénes producían naipes en la Nueva España? ¿Qué público demandaba naipes? ¿Cuáles eran las posturas de las autoridades novohispanas ante la producción de naipes? Y ¿Qué implicaba fabricar naipes en la naciente Nueva España? Estas son algunas preguntas que no han sido respondidas, y que de manera secundaria esta investigación contribuirá a responder.

Con tales preguntas es fácil discernir que el estudio de la figura del estanco de naipes puede contribuir al entendimiento de dinámicas económicas, culturales y sociales de la población novohispana, pero a expensas de ello, el interés de esta investigación reside en conocer ¿Qué relación tiene el estanco de naipes con la prueba de impresión? Respuesta que requiere de información previa: ¿Cómo operaba el estanco de naipes novohispano del siglo XVI? Preguntas como estas orientan a la investigación sobre asuntos como la probable autoría de la prueba, o el contexto en el que fue elaborada.

Los naiperos

No se puede pensar en las grandes hazañas de un tahúr, sin pensar en los naipes, y no se puede pensar en los naipes sin pensar en quienes los producían. Para el siglo XVI, es común encontrar en las fuentes de época referencias a aquellos personajes que trabajaban y vivían de la fabricación de barajas: los naiperos.

El oficio de fabricación de naipes en el siglo XVI en España

En su *Ensayo de un diccionario de artífices que florecieron en Sevilla*, el archivista español José Gestoso y Pérez trató de ubicar a todos artífices, artesanos, fabricantes y productores de cualquier oficio de la Ciudad de Sevilla, desde el siglo XVI al XVIII. Gestoso dedicó varias páginas, comenzando por la introducción, a los hombres que se encargaron de manufacturar naipes.³⁰⁰ La investigación de Gestoso muestra que el oficio de naipero era bastante singular. Según el caso, un naipero podía dedicarse exclusivamente a la fabricación de barajas de naipes o, por el contrario, podía ser este oficio solo una de varias formas de subsistencia de una persona. Una revisión por los registros de Gestoso muestra que una misma persona podía dedicarse a este oficio, como al de grabador, impresor o incluso comerciante de libros.³⁰¹ En la mayoría de los casos se percibe una relación entre el oficio de naipero, y el de impresor y comerciante de libros. La investigadora Carmen Márquez da cuenta del mismo fenómeno en sus investigaciones sobre los impresores y comerciantes de libros en la Ciudad de Sevilla en el siglo XVI.³⁰²

¿Por qué los naipes se relacionaban con los libros? Aunque el uso de un libro y un naipe se encuentra contextos distintos, la relación reside en sus procesos de producción; ambos dependen de un taller de impresión. Tanto libros como naipes son productos impresos, que requieren insumos similares, como papel, tinta, y para el caso de los naipes, tintas de colores. Libro y naipe incluyen grabados impresos, el libro puede prescindir de ellos, pues prioriza el trabajo tipográfico, mientras que el naipe depende de los grabados, y opcionalmente puede requerir tipografía. A pesar de sus evidentes diferencias, ambos comparten procesos de

³⁰⁰ José Gestoso, Introducción a *Ensayo de un diccionario de los artífices que florecieron en Sevilla desde el siglo XIII al XVIII inclusive*, Tomo I (Sevilla: Oficina de Andalucía Moderna, 1899): xxx-xxxii

³⁰¹ José Gestoso, "Naiperos", En *Ensayo de un diccionario de los artífices que florecieron en Sevilla desde el siglo XIII al XVIII inclusive*, Tomo I (Sevilla: Oficina de Andalucía Moderna, 1899): 349-351

³⁰² Carmen Álvarez, Introducción a *La impresión y el comercio de libros en Sevilla del Quinientos*, (Sevilla: Universidad de Sevilla, 2007): 11-28

elaboración y quienes los producen tienen conocimientos técnicos para manufacturar uno u otro.

Las similitudes no solo se quedan en los procesos de impresión, sus procesos de comercialización también comparten rasgos, el principal tiene que ver con las cuestiones de distribución, pues transportar productos de papel impreso conllevaba sus riesgos, entre mayor la distancia, más riesgo de que se perdiese la mercancía, sobre todo si se trataba de comercio marítimo. Los insumos comunes de ambos productos también implicaban carencias comunes. Algunas tintas como la de color rojo eran caras y a veces escasas. El papel, por su parte, en el caso español, era un producto regulado, el cual también solía escasear por temporadas.³⁰³

Márquez muestra que fue común entre los impresores y/o comerciantes de libros buscar alguna concesión real para la fabricación de naipes, pues para la época era más rentable la impresión de naipes que de libros.³⁰⁴ Dicha concesión no era fácil de obtener. La producción de naipes, dado su dimensión social, fue restringida a través de la figura de asientos, rentas y estancos otorgados por la Corona. Estas concesiones reales se otorgaban, generalmente, a una sola persona por región.

El establecimiento de rentas y asientos de naipes en la península ibérica hispana

Los primeros registros sobre el establecimiento de rentas de naipes en España se tienen en el siglo XVI.³⁰⁵ Generalmente, antes de la primera mitad del siglo XVI, la asignación de permisos de producción de naipes dependía de las autoridades locales en la península, tal y como se vio en el capítulo anterior. Entrado el siglo XVI aparecen los primeros registros que dan muestra de concesiones reales de rentas de naipes.³⁰⁶ Una renta de naipes consistía en una merced real concedida, a un individuo, para la producción, venta y distribución de naipes en un territorio delimitado. No hay que perder de foco que para aquel tiempo el derecho monárquico era casuístico, por ello los acuerdos establecidos con los asentistas variaban sus condiciones y obligaciones según el caso. En ese mismo siglo se establecieron los estancos

³⁰³ "Título 23, De los estancos", *Recopilación de Leyes de los Reynos de las Indias*. Tomo III, 105-110

³⁰⁴ Álvarez, "La impresión...", 11-28

³⁰⁵ María Nestares, "La real fábrica de naipes de Macharaviaya" *Péndulo* No. 19 (2008): 247

³⁰⁶ ARCV/ ES.47186/REGISTRO DE EJECUTORIAS/ CAJA 1002/ 42. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/3700165?nm>

en los territorios españoles en América, los cuales normaban una gran variedad de productos.³⁰⁷

Las rentas regulaban quién tenía el permiso de fabricar, vender y distribuir naipes en un territorio determinado (una comunidad, un corregimiento, una villa, una ciudad o incluso un reino), de esta manera, en teoría, el administrador de la renta no tendría competencia. Se sabe en la práctica que esto no funciona así, si bien las autoridades locales podían asegurar que solo un administrador fabricase naipes en la zona, era difícil evitar que los naipes de otros territorios de España llegasen al lugar; o incluso, era difícil evitar que el administrador local llevase su producción a otras partes. Lo anterior no solo lo atestiguan trabajos y fuentes de época, sobre todo en lo legal, sino también la literatura. Luque Fajardo en su *Fiel desengaño contra la ociosidad* de los juegos habla de cómo los tahúres solían tener preferencias sobre los naipes producidos de un lugar u otro de España,³⁰⁸ ya fuesen naipes andaluces, madrileños o sevillanos.

La preferencia de los tahúres habla de dos hechos: primero, que existía un flujo de naipes en toda España, provenientes de distintas partes de la península; segundo, que existían preferencias sobre los productos de una región con respecto a otras ¿Qué variables pueden marcar una diferencia entre un naipe y otro si sabemos que en España solo se fabricaba un solo tipo de cartas? Las diferencias pueden residir en cuestiones plásticas: como si los naipes estaban coloreados o no, sobre la diferencia de diseños en los grabados entre un taller a otro (apelando a un estilo artístico); o sobre cuestiones materiales: como si la carta de naipes se formaba por dos o más piezas de papel (esto afectaría directamente la durabilidad del naipe), el tipo de cortado y pegado que se utilizaba en cada taller (este factor también afecta la plástica y la durabilidad del juego) o si el taller producía un mazo de 48 cartas o menos (algunos talleres imprimían sus mazos con cuatro cartas de personajes cortesanos por palo, aunque existen casos en donde se llegaban a imprimir menos, o bien en donde la numeración de las cartas por palo solo llegaba del 1 a 7 y no del 1 al 9 como era común para la época).

³⁰⁷ Ver nota 4; la lista de productos es amplia, para el caso novohispano se encuentran estancos por: la grana cochinilla, mezcal, naipes, azogue, solimán, tabaco, gallos, jabón, etc.

³⁰⁸ En múltiples diálogos entre Florino y Laureano se comenta sobre diferencias de naipes según a región, y las inclinaciones de los tahúres a estos. Ver la obra: Francisco de Luque, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, (Madrid: Casa de Miguel Serrano de Vargas, 1603)

Entre los siglos XVII y XVIII, por momentos, en virreinos como el de la Nueva España o el de Perú, los estancos fueron suprimidos, y se obligó a los vendedores americanos a comprar naipes producidos en fábricas españolas. Para el siglo XVIII, ya reinante la Casa Borbón, uno de los casos más conocidos fue el de la Real Fábrica de Naipes de Macharaviaya, a cargo de Don Félix Solecio, quién tuvo la concesión de distribuir naipes a los virreinos españoles en América.³⁰⁹ En el caso de la Nueva España,³¹⁰ algunos años el suministro de naipes dependió exclusivamente de la fábrica de Macharaviaya,³¹¹ aunque a largo plazo esto no fue rentable.³¹² Este tipo de intentos por remplazar la producción local por la de la metrópoli se puede entender en el contexto de las reformas borbónicas. Aunque el ejemplo corresponde al siglo XVIII, con el momentáneo fin del estanco novohispano, se sabe que desde el siglo XVI llegaban al virreinato naipes producidos en España.

Aunque los términos “renta”, “asiento” y “estanco” fueron, generalmente, usados de manera indistinta para nombrar a esta concesión real, es poco común encontrar el término estanco para designar a las concesiones dentro de la península ibérica, ya que generalmente solo se les aludía como rentas. Por el contrario, en los territorios ultramarinos de España en América, el término común fue “estanco”. Esto tal vez se explique por el lenguaje y tratamiento jurídico establecido en reales cédulas sobre estas mercedes en América, agrupadas en la *Recopilación de leyes de los Reynos de Indias*.

La producción de naipes en las primeras décadas del periodo novohispano

Sin duda, uno de los primeros casos de fabricación de naipes en la Nueva España, y el más peculiar, fue el de los elaborados por Pedro Valenciano durante la empresa de conquista de Hernán Cortés. Aunque el caso muestra el ingenio castellano para solucionar una necesidad de ocio, lo cierto es que no era posible sostener de esa manera una producción de naipes. Durante la década de los 20 del siglo XVI, en la naciente Nueva España, la nueva sociedad que comenzaba a constituirse integró a su corpus de necesidades ciertas prácticas de ocio

³⁰⁹ Montero, Carmen. *Real Fábrica de Naipes de Macharaviaya : Un monopolio con América*, Copia digital : realizada por la Biblioteca Pública Arroyo de la Miel, disponible en: <http://www.bibliotecavirtualdeandalucia.es/catalogo/es/consulta/registro.do?control=BVA20130002408> Otros datos de la edición no se encuentran disponibles. Se ha tomado esta referencia dado el extenso trabajo documental que muestra la obra.

³¹⁰ Nestares, “La Real fábrica...”, 247-249

³¹¹ Macharaviaya, Málaga.

³¹² Monero, *Real Fábrica*, 12

comunes en España, entre ellas la de jugar cartas como actividad lúdica. Aunque no se tienen registros sobre la producción local de naipes en esos entonces, se sabe del comercio de naipes en el territorio. En 1526, apenas 5 años después de la conquista, los comerciantes ya incluían en sus listas de productos naipes españoles.³¹³ Desde entonces fue común el comercio de naipes, así como el de otros tantos productos.³¹⁴

En décadas posteriores se sabe de naiperos ya establecidos dentro del virreinato. Para las décadas de los 50 hasta los 70, del mismo siglo, el comercio de naipes tuvo un incremento. Los acuerdos comerciales registrados en los libros de protocolos de época muestran la venta de naipes en mayor número, que pasaron de ser de un par de docenas hasta a exceder el centenar de barajas por compra.³¹⁵ El precio de un naipe oscilaba en el rango de 2 reales,³¹⁶ según el comerciante. En algunos casos los comerciantes son referidos como naiperos, a pesar de no fabricar los naipes, sino solo comprarlos y revenderlos.³¹⁷ Es por esta misma documentación que se conoce la circulación de naipes traídos desde España para su venta en el virreinato como, por ejemplo, barajas de naipes producidas en Sevilla.³¹⁸

³¹³ Alonso, Antonio, "Autor", 8 de octubre de 1626, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). *Seminario de Documentación e Historia Novohispana*, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=1-ALA-10-69> Consultado: 17-02-22

³¹⁴ Algunos otros registros en la década de los 20: Fernández del Castillo, Juan, "Recibo", 18 de febrero de 1527, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). *Seminario de Documentación e Historia Novohispana*, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=1-FEJ-53-63> Consultado: 17-02-22; Fernández del Castillo, Juan, "Recibo", 30 de abril de 1528, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). *Seminario de Documentación e Historia Novohispana*, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=1-FEJ-54-420> Consultado: 17-02-22

³¹⁵ Rodríguez de León, Diego, "Obligación de pago", 14 de agosto de 1576, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). *Seminario de Documentación e Historia Novohispana*, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=553-ROD-3835-44> Consultado: 17-02-22

³¹⁶ Díaz, Baltasar, "Obligación de pago", 2 de agosto de 1553, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). *Seminario de Documentación e Historia Novohispana*, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=1-DIB-44-86> Consultado: 17-02-22

³¹⁷ Sánchez de la Fuente, Pedro, "Obligación de pago", 17 de mayo de 1575, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). *Seminario de Documentación e Historia Novohispana*, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=1-SAP-157-235> Consultado: 17-02-22

³¹⁸ Alonso, Antonio, "Poder general y especial", 9 de diciembre de 1558, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). *Seminario de*

Aunque la documentación de los despachos comerciales sobre la venta de naipes no arroja información sobre la producción de estos, las relaciones hechas por el virrey Martín Enríquez de Almansa al Rey dan cuenta de que existían talleres de impresión de naipes en la Nueva España. Las relaciones hechas por Almansa datan de 1572 hasta 1577, proceso en el cual el Virrey, el Consejo de Indias y el Rey Felipe II evaluaron la posibilidad de instituir un estanco de naipes en la Nueva España.

El establecimiento del estanco de naipes en la Nueva España

En 1572 inicia un intercambio de correspondencia entre el Rey Felipe II y el Virrey de la Nueva España Martín Enríquez de Almansa, donde el Rey solicita información sobre la viabilidad de establecer un estanco de naipes en la Nueva España. En una carta en contestación al Rey, en fecha de 2 de octubre de 1572,³¹⁹ Almansa informa que, valiéndose de las prohibiciones realizadas por el Virrey Don Luis de Velasco, puede mandar a quitar las imprentas de naipes que se han establecido en el virreinato, y que él piensa que un estanco de naipes no sería mal recibido por la sociedad novohispana, contrario a si se tratase de un estanco de pan o vino. Comenta que los juegos de naipes son especialmente populares entre los indios y negros.³²⁰ Además, el virrey propone una forma en la que se podría llevar la contratación de un administrador para el estanco. Almansa sugiere que el que desee ser administrador debería de pagar una renta anual por la posesión del estanco, y que una pequeña parte de esta renta se quede en la Nueva España para ser destinada a la manutención de escuelas dentro del virreinato, la mayoría restante de la renta iría a la hacienda del Rey.

Los comentarios del Virrey Almansa son interesantes, ya que plantea recuperar las ordenanzas estipuladas por el Virrey Luis de Velasco para tener un sustento legal que avale la orden de prohibición contra imprentas de naipes. Almansa no buscó prohibir los juegos de naipes, ni mucho menos aplicar todas las ordenanzas estipuladas por sus antecesores, solo buscó ratificar algunas prohibiciones que permitieran eliminar a los naiperos novohispanos,

Documentación e Historia Novohispana, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014.
<https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=1-ALA-10-356> Consultado: 17-02-22

³¹⁹ AGI/ MÉXICO/ 19/ N.94. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/360486?nm>

³²⁰ No hay que pasar por alto, según la observación del virrey, entre que grupos sociales eran populares los juegos de naipes

en aras de preparar el mercado para que el futuro estanco no tuviese ninguna competencia comercial.

Con esta primera carta se puede señalar que Almansa tuvo un rol fundamental en la conformación del estanco de naipes novohispano del siglo XVI, pues parte de sus propuestas fueron recuperadas en los contratos establecidos con los administradores de naipes en ese siglo. En otra relación, con fecha en 6 de diciembre de 1572,³²¹ Almansa informó que mandó a quitar las imprentas de naipes tal y como se había acordado con su majestad, para que el establecimiento del estanco de naipes fuese más cómodo. En este punto cabe preguntarse porqué Almansa reflexionó que un estanco de pan o vino sería impopular, pero uno de naipes no y, por ende, que no habría mayor problema en retirar talleres de impresión de naipes en favor de establecer uno solo. La respuesta reside en el contexto de cada producto. El establecimiento de una dinámica *cuasi* monopólica en productos alimenticios sería impopular ya que el precio y la disponibilidad de los productos dependería de una sola persona. La escasez de pan en varios momentos de la Historia de la Nueva España fue un factor de conflicto para las autoridades. Por su parte, el establecimiento de un estanco de naipes implicaría que una sola administración emitiría un mismo tipo de naipes, lo cual evitaría problemas como la falsificación de naipes, o la existencia de naipes “hechos”³²², y esto a su vez evitaría la trampa en el juego. Mientras un estanco de pan dificultaría las condiciones de subsistencia, un estanco de naipes facilitaría el desarrollo de actividades lúdicas.

En 1575³²³ el Virrey comentó los posibles precios que podrían tener los naipes en la Nueva España; la propuesta del Virrey es colocar distintos precios según la región, según él en el sur un naipes se podían vender en 2 reales, mientras que en Nueva Galicia se podrían vender en 3 reales. En la anterior relación, también informa sobre la disponibilidad de papel en el virreinato para poder fabricar naipes. Hasta ese año el Virrey había mantenido reportes sobre

³²¹ AGI/ MEXICO/ 19/ N.97. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/360489?nm>

³²² El término “naipes hechos” es común en el lenguaje de época para referir a un mazo de cartas de naipes que tenían algunas modificaciones en su aspecto para darle ventaja a uno de los jugadores. Estas modificaciones no eran fácilmente visibles y ayudaban, por ejemplo, a identificar con que cartas estaba jugando el adversario, o para saber que cartas escoger.

³²³ AGI/ MEXICO/ 19/ N.166. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/360559?nm>

el cumplimiento de la prohibición de establecimiento de talleres de impresión de naipes,³²⁴ pero sin tener personas interesadas en administrar un estanco de naipes.

No fue sino hasta 1576, 4 años después, que aparecieron los primeros interesados en administrar el estanco. En una relación más, con fecha en 31 de octubre de 1576,³²⁵ Almansa responde al Rey sobre la información que recibió sobre que Diego Herrera y Martin Antonio solicitaron al Consejo de Indias la concesión de la renta del estanco de naipes en la Nueva España. El comentario del Virrey, en este caso, no fue para informar, sino para mostrar su disgusto, pues declaró que no entiende quién se debe de hacer cargo de la concesión del estanco, si él como Virrey, si el Consejo de Indias o el mismo Rey, y pide una respuesta a su majestad. Aunque el asunto de los naipes en esta relación solo ocupa un capítulo, da información de hechos interesantes en torno al estanco: este es el primer documento que atestigua el interés de alguien por administrar un estanco de naipes en la Nueva España y además, se trae a colación un asunto que va a ser de constante discusión en la administración del estanco novohispano del siglo XVI ¿Quién debe de atender esta concesión? ¿El Virrey? ¿El Rey? ¿El Consejo de Indias? Las preguntas no son ociosas porque determinan factores como ¿en dónde se debe de atender el estanco, en México o en Madrid? ¿las rentas que genere el estanco a donde deben de ir?

Diego Herrera y Martin Antonio no lograron obtener la concesión del estanco de naipes, y solo quedó para la Historia el disgusto del Virrey porque estos personajes pasaron por alto su instancia. Quién si logró obtener la concesión, dos años después fue, el burgalés, Hernando de Cáceres.

Hernando de Cáceres, primer administrador

En 1577, llegó al puerto de San Juan de Ulua, con papel en mano, Hernando de Cáceres, burgalés que recibió la concesión real para administrar el primer estanco de naipes de la Nueva España. Papel en mano, porque como primer administrador tuvo que presentarse en

³²⁴ AGI/ MEXICO/ 19/ 156. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/360549?nm>

³²⁵ AGI/ MEXICO/ 19/ N.177. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/360570?nm>

el puerto en tal calidad y reclamar para si tal concesión mostrando la documentación correspondiente, como fue común para estos casos.

No se ha encontrado una amplia documentación sobre los acuerdos en los que se contrató a Hernando de Cáceres como administrador del estanco. La mayor parte de la administración de Cáceres se conoce gracias a los despachos generados por una investigación ordenada por el Consejo de Indias sobre los resultados de su administración, ya que Cáceres, a los pocos años, decidió dejar el estanco. De igual manera, no se tiene documentación que informe sobre el motivo por el cual Diego Herrera y Martin Antonio no obtuvieron la concesión del estanco, o si había otros interesados.

El arribo de Cáceres a la Nueva España

Por relación hecha por el Virrey de Almansa se sabe que Hernando llegó al puerto de San Juan de Ulua en 1577, donde presentó los papeles que lo acreditan como administrador del estanco.³²⁶ Este hecho arroja un dato fundamental para entender el primer estanco de naipes, y es que su administrador llegó asignado desde España, lo que implica que el proceso de contratación también se hizo allí, de tal manera que las pujas por el cargo de administración,³²⁷ los acuerdos y las negociaciones se llevaron ante el Consejo de Indias en Madrid. Sabemos que fue ante el Consejo de Indias, porque a lo largo de esa primera administración, fue esta institución la que atendió todos los asuntos relativos.

Aunque Cáceres llegó desde España, existe una amplia posibilidad de que conociera la Nueva España desde antes. Algunos registros de los catálogos de pasajeros que partían de Sevilla a la Nueva España, así como la concesión de licencias para la residencia en la Nueva España otorgadas por la Casa de Contratación de Sevilla, atestiguan la partida de un Hernando de Cáceres en los años de 1574,³²⁸ 1575³²⁹ y 1576,³³⁰ acompañado, en distintos casos, por su

³²⁶ AGI/ MEXICO/ 20/ N.1. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/360577?nm>

³²⁷ La concesión de la merced del asiento de naipes, como muchos otros oficios, cargos y puestos reales se sometía a subasta pública, este mismo mecanismo se observa en las cuatro administraciones que tuvo el estanco de naipes en la Nueva España durante el siglo XVI.

³²⁸ *Catálogo de pasajeros a Indias*, Vol. V, Tomo I (Sevilla: Archivo General de Indias, 1980): 503

³²⁹ AGI/ INDIFERENTE/ 2056/ N.116. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/438602?nm>

³³⁰ AGI/ INDIFERENTE/ 2057/ N.116. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/438732?nm>

mujer e hijos y un paje. Se trata esto en el grado de posibilidad ya que no hay otros registros que vinculen a estos Hernando con el Hernando administrador, bien se pueden tratar de homónimos. Lo que sí se sabe es que Cáceres era casado, tal y como se comentará en el siguiente apartado. Discutir si Cáceres conocía la Nueva España antes de su administración es fundamental para advertir cuestiones como si Cáceres tenía conocimiento sobre el potencial mercado de naipes en la Nueva España, o las demandas gráficas de la sociedad novohispana por juegos de cartas.

Al ser Cáceres el administrador, se podría obviar que tenía conocimientos como naipero, ya sea como productor, impresor o solamente como comerciante, partiendo de este supuesto vale la pena preguntar ¿Cáceres conoció el oficio de naipero antes o después de llegar a la Nueva España? En algunos de los registros de pasajeros aludidos, se señalaba que Hernando es natural de Burgos ¿Fue allí donde pudo aprender el oficio de naipes? O por el contrario ¿Es posible que un administrador del estanco de naipes no conociera el oficio del naipero? Las preguntas no son ociosas porque tarde o temprano nos pueden llevar a otra pregunta fundamental en la investigación ¿Los grabados de las pruebas de impresión de naipes de esta investigación pudiesen tener su origen en la administración de Cáceres? Las limitadas fuentes que hablan de la administración de Cáceres plantean más preguntas que respuestas.

La constitución y organización del primer estanco de naipes

En 1582 el Consejo de Indias inició un proceso de investigación contra la administración de Hernando de Cáceres, ya que después de 5 años de trabajo decidió no continuar en gestión. La investigación inició cuando la Real Audiencia de México solicitó la intervención del Consejo de Indias, ya que siendo ellos quienes gestionaron la contratación del primer administrador, serían ellos autoridades más competentes en asignar al segundo. Ante la negativa de Hernando de Cáceres de continuar al frente del estanco, la Real Audiencia de México decidió buscar interesados en adquirir la administración, búsqueda que resultó infructuosa.³³¹ Es así que el Consejo de Indias, intitulado el nombre del Rey, solicitó al Virrey de la Nueva España (ahora el Conde de Coruña) un informe sobre la veracidad de los argumentos por los cuales Hernando ya no deseaba seguir en la administración.

³³¹ AGI/ DIVERSOS-COLECCIONES/ 25/ N.56. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/1339473?nm>

Hernando de Cáceres se había comprometido a vender un mínimo de 9 mil docenas de naipes cada año, por las cuales pagaría una renta a la Corona. Según los informantes del virrey,³³² Hernando en ninguno de los 5 años pudo vender más de esa cantidad, siendo uno de los motivos por los cuales no deseaba seguir al frente del estanco. Además, el virrey confirma que la ganancia que recibía Cáceres, restados los costos de producción, la renta a la Corona, los costos de transporte de los naipes a los territorios de la Nueva España, y los impuestos internos le dejaban una suma ínfima.

Es gracias a la investigación del virrey que se sabe que Hernando de Cáceres sostenía un amplio radio de distribución de sus naipes, los cuales enviaba para su reventa a territorios como: Yucatán, el Soconusco, Veracruz, Zacatecas, Honduras, Guadalajara además de la Ciudad de México. Las investigaciones fueron exhaustivas y se centraron en 3 aspectos: los costos que implicaba la producción de los naipes, el tiempo que Cáceres destinaba a administrar el estanco, y la dinámica comercial de la venta de los naipes.

Según el proceso develado por el Virrey y sus informantes producir una gruesa³³³ de naipes seguía los siguientes pasos:

1. Impresión de los naipes: lo cual era realizado por indios, a los que se les pagaba 3 tomines junto con la labor de pegado de los naipes, esto es, de unir el naipes recto con su espaldilla (o verso) con engrudo.
2. Corte del recto del naipes, por lo que se pagaban otros 3 tomines
3. Se cortaba el verso del naipes, es decir, la espaldilla, por lo que se pagaban otros 3 tomines.
4. Pegado del naipes con su espaldilla.
5. Pintado de los naipes, por lo que se pagaban 3 tomines. Se utilizaban 4 colores para pintar: amarillo, rojo, verde y azul.
6. Bruñido de los naipes, por lo que se pagaban 3 tomines.
7. Cubierta y empapelado, esto es que se colocaba al naipes en un envoltorio de papel para su venta. Desconocemos cuánto se pagaba por este trabajo, ya que el registro

³³² *Ibid.*

³³³ Gruesa. s.f. El número de doce docenas, con que se numeran algunas cosas menúdas para su valor: como botones y otras cosas semejantes, y contiene ciento y quarenta y quatro individuos de aquella especie. [o sea, 144 unidades] *Diccionario de Autoridades*. Tomo IV. Madrid: Real Academia Española.

solo presenta la cantidad que implicaba tanto el costo del papel para envolver como la mano de obra, lo que ascendía a 1 peso.

Para producir una gruesa de naipes se requerían 3 resmas³³⁴ de papel, por las cuales el estanco pagaba 9 pesos (3 pesos por resma). Se utilizaba media libra de color rojo, por 3 pesos; media libra de color verde, por 4 tomines; media libra de color azul, por 4 tomines; y media libra de color amarillo también por 4 tomines. En harina para el engrudo se gastaba 1 peso, y en tinta para imprimir (tinta negra) 2 tomines. Así, según los informantes del Virrey, producir una gruesa de naipes costaba 17 pesos con 6 tomines. Cáceres vendía cada naipe en 3 reales, y la gruesa de barajas la vendía en 54 pesos. Dado que él se había comprometido a vender 9 mil docenas de naipes por año (750 gruesas), en teoría Cáceres debería de estar vendiendo su producción anual por 40,500 pesos.

El costo de producción de 750 gruesas en el estanco de Cáceres, según las cuentas, correspondería a 13, 312 pesos y 4 tomines, lo cual dejaba una ganancia de casi 27,188 pesos. A lo anterior se le restaban 18 mil pesos que debía de pagar Cáceres a su majestad por la renta del estanco, así la ganancia parcialmente final era de casi 9,188 pesos.³³⁵ Parcialmente, porque según las investigaciones del Virrey, la ganancia se perdía en el pago de impuestos por transporte de mercancías dentro de la Nueva España, además de que los revendedores de naipes constantemente buscaban regatear los precios que les ofrecía Cáceres. El mismo virrey reconoció que no terminó de entender todos los demás procesos por los cuales la ganancia se veía reducida, pero da fe de que incluso los vendedores de naipes locales prefirieron ya no comprar naipes y dejar el negocio, dados los altos impuestos y los precios de compra del producto. Así, Cáceres dejó de tener compradores.

Sin duda, uno de los grandes problemas a los que se enfrentó la primera administración fueron los impuestos. Además, es posible que Cáceres por bastante tiempo no contara con un segundo al mando que lo ayudase en la administración. En una relación a su majestad con

³³⁴ Resma. s. f. El mazo de veinte manos de papel [una mano de papel equivale a 25 pliegos de papel, por lo que una resma equivale a 500 pliegos de papel] *Diccionario de Autoridades*. Tomo V. Madrid: Real Academia Española.

³³⁵ AGI/ DIVERSOS-COLECCIONES/ 25/ N.56. Disponible en:
<http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/1339473?nm>

fecha en 19 de octubre 1577,³³⁶ el virrey informó que no se había podido encontrar a algún hombre “con lengua de negocios” que estuviese interesado en ayudar a la administración de Cáceres. Ninguno había aceptado dicha responsabilidad por un sueldo de 200 pesos de oro común al año; el virrey comenta que se ha considerado alargar la suma, ya que los interesados habían comparado la cantidad con “el sueldo de un alabardero”. El virrey Conde de Coruña, en su investigación también da fe de que Cáceres se dedicaba exclusivamente a administrar el estanco, aunque por lo visto, en algún momento el mismo buscó ayuda para desempeñar su labor. Tal parece que la mayoría de las personas que conocían el estanco, no veían en este un negocio rentable. Cuando se buscó un sucesor a Cáceres para la administración del estanco, no se encontró interesado.

Para estos años, las prohibiciones en contra de los juegos de naipes no eran relevantes, el mismo Virrey de Almansa se encargó de que las prohibiciones se ajustaran para que no fueran impedimento en el establecimiento del estanco. Si Cáceres no quiso seguir al frente de la administración, lo más probable es que se deba a que no logró establecer un modelo de administración rentable, dadas las condiciones fiscales en las que se encontraba. Esto no significa que la población no comprase y jugase los naipes, una de las problemáticas a las que se enfrentaron todos los administradores de estancos de naipes en los 3 siglos de la época novohispana fue el mercado negro de naipes. Se sabe que desde Sevilla llegaban cargamentos ocultos con naipes sin licencia para venderse de forma ilegal a la Nueva España.³³⁷ Además, Cáceres, a diferencia de sus sucesores, no logró establecer una red de contactos políticos y comerciales, que le ayudase, y tampoco logró establecer un organigrama sólido de personal que le permitiese administrar el estanco de mejor forma. Hay que tomar en cuenta que Cáceres tenía poco tiempo viviendo en la Nueva España, y aunque tal vez conociese la parte técnica del oficio del naipero, probablemente no tenía experiencia en la administración de un negocio con perspectiva comercial de alcance en toda la Nueva España.

³³⁶ AGI/ MEXICO/ 20/ N. 1. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/360577?nm>

³³⁷ Cf. Francisco Morales, “4. Sevilla entre dos mundos: relaciones comerciales” En *La ciudad del Quinientos*, (Sevilla: Universidad de Sevilla, 1997).

El dho Alns Mtnz de Orteguilla

¿Quién es Alonso Martínez de Orteguilla?

Alonso Martínez de Orteguilla fue un español natural de la Villa del Castillo de García Núñez, en La Mancha, Aragón. Su llegada a la Nueva España ocurre en 1548, se establece como un pequeño hacendado en la Ciudad de México.³³⁸ La información biográfica que se tiene de él proviene de una solicitud de información de limpieza de sangre hecha en 1588 con la finalidad de que Orteguilla pudiese aspirar a ser Canciller de la Real Audiencia de México.³³⁹ Fue el segundo administrador del estanco de naipes en la Nueva España, de 1583 a 1590, y es a su administración a la que se le han atribuido las pruebas de impresión de naipes objeto de esta investigación.

El proceso de contratación de la segunda administración del estanco de naipes en la Nueva España

Al terminar la primera administración del estanco, Hernando de Cáceres regresó brevemente a su natal España. Al tiempo, Alonso Martínez de Orteguilla continuó con una segunda administración. Una característica del estanco de naipes novohispano es que el administrador saliente no terminaba sus labores sino hasta que le entregase el estanco directamente al nuevo administrador.³⁴⁰ Aunque por contrato con la Corona una administración terminase en un mes específico, si para esas fechas aún no se había encontrado nuevo administrador o aún no llegaba a instalarse a los aposentos del estanco, el administrador saliente debía de seguir haciendo trabajar al taller. Esto de tal suerte que, en teoría, de la noche a la mañana el estanco tuviera un nuevo gestor.

³³⁸ Pérez, Dimas. "Castellanos-Manchegos en América según expedientes de limpieza de la Inquisición" En *Memoria del Nuevo Mundo: Castilla-La Mancha y América en el quinto centenario*, coord. por Pedro Ibáñez (Castilla-La Mancha: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 1992): 26

³³⁹ AGN/ Instituciones Coloniales/ Inquisición (61) / 191/ 6. [consultado en físico]

Por este documento se tiene información genealógica de Orteguilla, por ejemplo, el nombre de sus padres: Hernán Saez de Orteguilla y Catalina Saez Mollera. En esta investigación de limpieza de sangre solo atestiguó un informante, vecino de la Ciudad de Guadalajara en el Reino de Nueva Galicia, de nombre Francisco. El testigo aseguro conocer a Orteguilla en la Nueva España desde hace más de 40 años. Con esta información se avalan los datos obtenidos por Dimas Pérez, sobre la presencia de Orteguilla en la Nueva España 40 años antes de que asumiera el cargo de administrador del estanco de naipes.

³⁴⁰ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ 167V-177R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12706476?nm>

El trabajo “extra” del administrador saliente no quedaba sin recompensa, era obligación del administrador entrante comprar todos los naipes producidos por el administrador saliente en dicho tiempo, así como los insumos o cualquier material que quedase de por medio en ese periodo. Esta medida probablemente tuvo la intención de asegurar que el taller de impresión del estanco de naipes tuviese una producción ininterrumpida, que los materiales insumo no se dieran por perdidos con cada cambio de administrador, y que el administrador entrante tuviera materiales suficientes para comenzar a trabajar apenas llegase. Aunque lo anterior se estipula de manera ideal según las disposiciones del Rey y el Consejo de Indias en los contratos celebrados con los administradores de los estancos, en la práctica esto se aplicaba a situaciones imprevistas. Cuando Cáceres se convirtió en el administrador saliente y Orteguilla en el entrante, el proceso no ocurrió exactamente al supuesto hipotético del Consejo de Indias. Antes de que Cáceres recibiera noticia de quién sería el nuevo administrador al cual entregarle el estanco, este ya había designado a Orteguilla como administrador en su representación,³⁴¹ y es que Cáceres, al parecer, no se quedó en la Nueva España a finalizar formalmente su administración; dejó encargado el taller a alguien de su confianza. ¿De dónde conocía Cáceres a Orteguilla? ¿Y por qué si Orteguilla estaba involucrado en el estanco no se le consideró como candidato a segundo administrador en los informes del virrey?

Los informes del Virrey Conde de Coruña comentaron que no se había encontrado interesado en administrar el estanco de naipes después de Cáceres. Si Orteguilla suplió a Cáceres el último año y posteriormente se convirtió en segundo administrador ¿No es lógico pensar que él era un potencial interesado? Las fuentes no arrojan alguna información sobre porque Orteguilla no fue tomado en cuenta, aun cuando este sí mostró interés por ser considerado como un potencial administrador. Algunas hipótesis al hecho es que tal vez el Virrey desestimó a Orteguilla por no encontrar suficientes interesados en la Nueva España como para someter a subasta pública el cargo de administrador, o quizá se consideró que cuando Cáceres dejará formalmente el cargo Orteguilla también lo haría. Puede existir una dimensión

³⁴¹ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ 43V-44R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12712164?nm>

interpersonal por la cual no se consideró a Orteguilla, pero esta no se ve plasmada en las fuentes.

Dado que el Virrey reportó al Consejo de Indias no haber encontrado interesado, el Consejo se dispuso a colocar en subasta pública el cargo de segundo administrador del estanco de naipes en la Nueva España, pero en Madrid. Se sabe que Orteguilla sí estaba interesado en ser el administrador ya que mandó a Sebastián de Porras, en su nombre, como su apoderado representante para concursar en la concesión de dicha merced.³⁴² Al parecer en Madrid si surgieron varios interesados, entre los que además de Orteguilla destacan Juan Fernández de Herrera y Francisco de Cisneros. El proceso de contratación de la segunda administración se concretó entre 1582 y 1583. Una carta del Consejo de Indias muestra una controversia entre el Consejo y su Majestad por la asignación de la merced del estanco,³⁴³ por una parte estaba el Rey quién ya estaba tratando el asunto con Juan Fernández de Herrera, por el otro lado el Consejo que estaba a punto de darle la merced a Orteguilla. Este documento es interesante, pues muestra que el Rey y el Consejo llegaban a tener disparidades al tratar ciertos asuntos, el caso fue resuelto rápidamente ya que el Rey ordenó que se siguiese lo dispuesto por el Consejo de Indias. Herrera no se quedaría con las manos vacías, ya que tenía la palabra del Rey, años más tarde recibió la concesión del estanco de naipes, pero en el Perú.³⁴⁴

Orteguilla no fue el único al que el Consejo consideró como un candidato serio para la concesión del estanco. Francisco de Cisneros fue el otro candidato. Al parecer tanto Cisneros como Orteguilla estaban dispuestos a pagar una renta anual de 27,000 ducados castellanos por la administración del estanco, la diferencia entre ambas propuestas residía en las obligaciones y acuerdos que estaban dispuestos a tomar con la Corona; aunque en la documentación no se detallan que obligaciones y acuerdos estaban en discusión, el parecer del Consejo fue que los acuerdos que suscribía Orteguilla eran más convenientes que los de Cisneros.³⁴⁵ Probablemente el Francisco de Cisneros que intentó ser el segundo

342	AGI/	PATRONATO/	183/	N.1/	R.6.	Disponible	en:
							http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/125176?nm
343	AGI/	INDIFERENTE/	740/	N.235.		Disponible	en:
							http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/301298?nm
344	AGI/	INDIFERENTE/	741/	N.40.		Disponible	en:
							http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/301403?nm
345	AGI/	INDIFERENTE/	740/	N.115.		Disponible	en:
							http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/301178?nm

administrador del estanco en la Nueva España sea el mismo que el conocido naipero y vendedor de libros, natural de Sevilla, con el mismo nombre, oficio y en la misma temporalidad.³⁴⁶ Actualmente en el Archivo General de Simancas, en España, existen algunos ejemplares de pruebas de impresión de naipes del taller de Cisneros.³⁴⁷

Es a partir de 1583 que le fue otorgado el estanco de naipes a Orteguilla, el asiento tomado con su majestad establece que Orteguilla tendrá la administración por 7 años, que comienzan el día de San Miguel Arcángel³⁴⁸ de 1583, y terminan el mismo día, pero de 1590. El asiento contiene 23 capítulos que tratan distintos acuerdos y obligaciones tanto de Orteguilla como del Rey.³⁴⁹ Entre las obligaciones que asumió Orteguilla fue correr con los riesgos del negocio, y pagar de su cuenta sueldos, insumos, deudas, etc., que deba el estanco. Un insumo fundamental para la producción de naipes es el papel, el cual es tratado en varios capítulos. Orteguilla estuvo obligado a comprar su papel en Sevilla, por su parte su majestad se compromete a que, si la carga de papel se perdía en la mar, esta le será repuesta de manera inmediata. Dentro de la Nueva España, Orteguilla estaba comprometido a dar un pago único a la Real Audiencia para que el estanco pudiera operar, a su vez Orteguilla goza de nuevos privilegios, como que los naipes (como mercancía) no paguen ninguna clase de impuestos para llegar a otros lugares, o que cualquier persona de España que necesite como personal del estanco sea licenciada para viajar a la Nueva España por la Casa de Contratación de Sevilla sin ningún contratiempo. Impuestos y personal son dos claves fundamentales para entender porque Orteguilla pudo operar el estanco por 7 años, y Cáceres solo 5 (estando solo 4 al frente). Pero ¿Y la primera pregunta? ¿De dónde conocía Cáceres a Orteguilla?

Relaciones de parentesco

La familia es otro componente en la empresa de Orteguilla. Aunque se tienen registros de Orteguilla en la Nueva España desde 1548, es probable que antes de asumir la administración del estanco él haya vivido de manera intermitente entre España y la Nueva España. En 1582 la Casa de Contratación de Sevilla le dio una licencia especial a Orteguilla para poder residir

³⁴⁶ Álvarez, *La impresión y el comercio...*, 220

³⁴⁷ Francisco de Cisneros, Prueba de impresión de naipes, Xilografía, 22 x 32 cm, Archivo General de Simancas. Disponible en: https://www.europeana.eu/es/item/2022713/oai_rebae_mcu_es_183836

³⁴⁸ Las fuentes mencionan el día de San Miguel Arcángel, que probablemente refiera al 26 de septiembre

³⁴⁹ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ 167V-177R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12706476?nm>

en la Nueva España, por el hecho de llevar la administración del estanco de naipes (aun intitulado formalmente por Cáceres).³⁵⁰ Un año después la licencia es prorrogada un año más con consentimiento de su esposa, Maria de Esquivel, quien había solicitado la intercesión del Rey. Esquivel daba permiso a su esposo de estar un año más en la Nueva España sin ella, por haber asumido la administración del estanco, pero pidió ayuda al Rey para que a su yerno, Hernando de Cáceres, se le dieran facilidades para viajar a la Nueva España para supervisar al esposo. El año anterior Cáceres había intentado regresar a la Nueva España, pero al parecer el mal clima no permitió que su barco zarpara. Por Real Cédula se atendieron de manera favorable las peticiones de Esquivel³⁵¹. La prórroga de Orteguilla fue extendida una última vez, con el ultimátum de que debía traer a su esposa a su lado.³⁵²

Hernando Cáceres, aun cuando no quiso continuar al frente como administrador del estanco, siguió teniendo participación en él. En acuerdos de compra y venta de naipes entre Orteguilla y comerciantes locales, de distintas partes de la Nueva España, Cáceres figura como testigo.³⁵³ Al parecer Cáceres dejó el estanco en manos de su suegro, y regresó a España, solo para que al años siguiente su suegra le pidiera regresar a lado de su marido, y finalmente seguir trabajando con él. Las fuentes muestran que las autoridades en España no llegaron a percatarse de las relaciones de parentesco entre Cáceres y Orteguilla, pero las autoridades novohispanas sí. En fuentes posteriores a la administración de Orteguilla es común que se trate, de manera informal, a las administraciones de Cáceres y Orteguilla como una continuidad, o incluso como una sola, tal y como se verá en apartados consecuentes.

Sebastián de Porras, en su nombre

Orteguilla no estuvo presente en el proceso de contratación de la segunda administración del estanco de naipes; mientras ello ocurría él tuvo que cubrir los últimos años de labores de Cáceres en la Nueva España. En su nombre mandó a su apoderado, Sebastián de Porras.

³⁵⁰ Sabemos de dicha licencia, por la prórroga que es otorgada sobre esta.

³⁵¹ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ F.43V-44R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12712164?nm>

³⁵² AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ F.185V-186R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12706868?nm>

³⁵³ Hurtado, Melchor, "Recibo", 6 de mes desconocido de 1581, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). Seminario de Documentación e Historia Novohispana, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxxi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=1-HUM-74-363> Consultado: 24-03-22

Ambos mantuvieron comunicación por correspondencia marítima,³⁵⁴ en donde Porras informaba sobre los avances en los acuerdos con su majestad y Orteguilla indicaba las disposiciones a negociar. ¿Quién era Sebastián de Porras? Existe documentación que habla de un Sebastián de Porras próximo a la época, pero no existe alguna fuente que vincule directa o indirectamente a los homónimos con el apoderado de Orteguilla. Casos próximos referencian a un Sebastián de Porras marinerero, capitán de una nave comercial en el Golfo de México,³⁵⁵ tiempo antes de la existencia del estanco. Aunque la documentación no es vinculante, tampoco sería imposible pensar que el Sebastián de Porras, personal de confianza de Orteguilla, fuese antes de ingresar a la administración del estanco un marinerero; de hecho, pensarlo así permitiría explicar de mejor forma el rol que tomó este personaje.

La cuestión transatlántica

El rol que tomó Porras en la administración del segundo estanco estuvo marcado desde un inicio, a atender los asuntos de carácter transatlántico. Como se vio, en un primer momento Porras se encargó de representar a Orteguilla del otro lado del Atlántico. Al parecer, el probable marinerero fue uno de los hombres de confianza de Orteguilla, e incluso, en algunos pocos documentos del proceso de contratación se le da el tratamiento de coadministrador del estanco.³⁵⁶ Después de que el Consejo de Indias y el Rey ratificaron a Orteguilla como administrador, Sebastián de Porras volvió a la Nueva España. Regresó con una misión cumplida y pudo tomar un barco de vuelta gracias a la intervención del Consejo de Indias, que dispuso que la Casa de Contratación de Sevilla le diera dinero y medios para regresar a la Nueva España.³⁵⁷

De vuelta en América, Porras se encargó de la importación marítima del estanco. Bajo los acuerdos a los que se comprometió Orteguilla estaba obligado a comprar el papel que

³⁵⁴ AGI/PATRONATO/ 183/ N.1/ R.6. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/125176?nm>

³⁵⁵ Párraga, Miguel de, "Obligación de pago", 9 de junio de 1567, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). Seminario de Documentación e Historia Novohispana, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=1-PAM-97-54> Consultado: 24-03-22

³⁵⁶ AGI/PATRONATO/ 183/ N.1/ R.6. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/125176?nm>

³⁵⁷ AGI/ INDIFERENTE/ 426/ L.27/ F.95 V. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/263349?nm>

necesitase para producir naipes a los productores en Sevilla.³⁵⁸ La documentación no matiza el tipo de papel que compraba el estanco, aunque probablemente se tratase de papel acartonado, mismo tipo de papel que utilizaban los impresores de naipes en Sevilla y España en general. Los informes del Virrey Conde de Coruña sobre la anterior administración de Cáceres tampoco informan sobre el tipo de papel; en ambos casos solo se registra la cantidad. La primera compra de papel que hizo la segunda administración fue de 100 balones (1,200,000 pliegos de papel), con los que esperaba atender sus necesidades de papel todo el año. Para mala suerte de Orteguilla y Porras, el papel llegaría dañado al puerto de Veracruz, y el estanco tuvo que apelar a un capítulo del acuerdo del contrato con su majestad: que el Rey se comprometía a reponer el papel en caso de que se perdiese, además de enviar un cargamento de cajas de naipes para que Orteguilla los pudiese vender en lo que llegaba la nueva carga de papel para producir naipes.³⁵⁹

Aunque el compromiso estaba asentado en la contratación de Orteguilla, tanto él como Porras tuvieron que iniciar una serie de despachos para que su majestad cumpliera el acuerdo. Fue Sebastián de Porras quien hizo la relación para informar sobre el papel dañado, y como se observa hasta el final de la administración, fue él quien se encargó de supervisar la compra y llegada del papel sevillano. La labor de supervisión implicó necesariamente, que Porras se trasladase desde la Ciudad de México, donde estaba el taller de impresión del estanco, hasta los lugares a los que llegasen las cargas de papel, ya sea en algún punto de la misma ciudad o Veracruz. La llegada de papel a un lugar como Veracruz implicaba que Porras tenía conocimiento de la administración portuaria comercial, al menos lo suficiente como para levantar un reporte conforme lo acordado con su majestad, apenas se comprobaba que el papel estaba en mal estado. Con ello en mente, no estaría fuera de lugar relacionar a Sebastián de Porras coadministrador del estanco con el Sebastián de Porras capitán de embarcaciones comerciales en la Nueva España.

³⁵⁸ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ 167V-177R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12706476?nm>

³⁵⁹ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ 167V-177R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12706476?nm>

Después de una serie de despachos, en Real Cédula su majestad cumplió parcialmente lo estipulado en los acuerdos,³⁶⁰ bajo la condición de que el mismo Orteguilla fuese quien pagase los sueldos de los marineros, oficiales y demás personal involucrado en el nuevo envío de papel, y en la producción de naipes destinados para las cajas que se le habían prometido a Orteguilla en caso de que esta situación ocurriese. Si bien su majestad pareció reusarse a cumplir su palabra, las gestiones de Porras lograron que, por lo menos, no se tuviese que pagar el costo total de todo el papel a remplazar. Aunque las cifras nunca se mencionan en los despachos, un cargamento de esas dimensión evidentemente era más caro que el sueldo de unos meses de algunos oficiales.

La operatividad del segundo estanco

Pensar en Sebastián de Porras como un coadministrador, o un segundo al mando, según el documento, nos lleva a reflexionar sobre una posible organización dentro de la administración de Orteguilla. Es sabido que para 1584 Cáceres regresó a la Nueva España, y figuró como testigo en acuerdos comerciales entre el estanco y vendedores de naipes locales. Aunque la administración de Cáceres no culminó de manera exitosa, para la primera administración logró que el estanco pudiese entablar acuerdos comerciales con vendedores del centro, el Bajío y el sur de la Nueva España. Y según lo visto en los informes del Virrey, Cáceres entabló relaciones con distintos comerciantes en varias provincias del virreinato, desde Zacatecas hasta Guatemala.³⁶¹ No es extraño que Orteguilla lo requiriese para tratar los asuntos comerciales al interior del virreinato. Mientras que Porras se encargó del comercio transatlántico.

Este organigrama hipotético, que no es descrito abiertamente en las fuentes, es quizá una de las razones por las cuales la administración de Orteguilla fue exitosa. La designación de exitosa la hacemos conforme dos hechos observados, el probable volumen anual de naipes producidos por la administración, y el poder socioeconómico que alcanzó Orteguilla en el periodo en que fue administrador. Para este apartado nos ocuparemos del primer punto.

³⁶⁰ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ 167R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12706687?nm>

³⁶¹ Ver nota 32.

Para la época existieron dos formas comunes de producir naipes, una en la cual solo se pegaba espaldilla y recto, y otra en donde en medio de ambos se agregaba una tercera capa de papel. La primera forma era más económica, mientras que la segunda implicaba más papel, pero daba mayor soporte a los naipes. Según los informes del Virrey Conde de Coruña, Cáceres probablemente solo pegaba recto con espaldilla, sin una tercera capa de papel. Dado que Orteguilla continuó con la administración de Cáceres, no hay motivo para pensar que Orteguilla cambiase el esquema de producción de Cáceres, no hay fuente que sugiera ello. Bajo el modelo de las pruebas de impresión atribuidas a su administración, es necesario 5 pliegos de papel para producir un naipе: 2 pliegos para los naipes en recto, 2 para las espaldillas y 1 más como envoltorio de toda la baraja. Con 1,200,000 pliegos se pudieron producir un estimado de 240,000 naipes; cantidad tentativa, pues habría que restar la probable merma de papel de todo el proceso de producción. Cáceres se comprometió con su majestad a vender 108,000 barajas de naipes al año; Orteguilla se propuso vender en su primer año un poco más: el doble.

¿Logró Orteguilla vender dicha cantidad? Los informes de los virreyes de 1583 a 1590 tratan de manera somera el asunto de los naipes, y no se encuentran cifras sobre la cantidad de barajas producidas en la Nueva España. Lo que permite darnos una idea de los volúmenes alcanzados por Alonso Martínez de Orteguilla es otra compra de papel gestionada por Sebastián de Porras, en el último año de operación del estanco, 1590. En el mes de febrero de ese año el estanco compró 200 balones de papel,³⁶² el doble que su primer año. Pero esta compra no estuvo pensada para atender la producción de todo un año; para febrero Orteguilla tenía claro que su administración terminaba el mes de septiembre. Apelando a esos volúmenes, es posible que Orteguilla haya logrado vender varios cientos de miles de naipes al año a lo largo de su administración; solo contando el papel comprado en Sevilla. Otros documentos sugieren que el estanco también compró papel, por otros medios, dentro de la Nueva España.³⁶³

³⁶² AGI/ MEXICO/ 1092/ L.13/ F.77R-77V. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12695890?nm>

³⁶³ AGN/ Instituciones coloniales/ Gobierno Virreinal/ General de parte/ Vol.4/ Expediente 116. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=3_M1qm8B_rvPI7zT5Gc0

Hernando Jaramillo, sellador de naipes

No todos los partícipes de la segunda administración del estanco de naipes formaron parte de los círculos sociales personales de Orteguilla. Conforme al asiento de contratación del estanco, para la supervisión de la fabricación de naipes se estableció el cargo de sellador de naipes, oficio que sería ocupado por alguien designado por el Virrey.³⁶⁴

Hernando Jaramillo fue un español que llegó inicialmente a la isla de Cuba en 1571, acompañado de su esposa Ángeles de Cárdenas.³⁶⁵ Llegó a la Nueva España y a finales de la década de los 70 del siglo XVI se convirtió en receptor de la Real Audiencia de la Ciudad de México. Para 1584 fue designado como sellador de naipes en la Casa de la Estampa; asignación que le fue propuesta como una especie de promoción concedida por el Virrey.³⁶⁶

De acuerdo con las obligaciones contraídas por Orteguilla en el asiento de contratación, este debía de operar el estanco en una “Casa de la Estampa”. Este espacio debía de estar ubicado en la Ciudad de México y debía de contener los talleres de impresión propios del estanco. La ubicación de la Casa tenía que ser designada por el virrey, y esta debía de contener por lo menos dos aposentos: uno en donde residiesen los maestros y oficiales del taller; y otro en donde se resguardase un baúl de doble candado que contendría el sello para los naipes. En teoría ese baúl solo podía ser abierto con dos llaves a la vez, una llave la tendría Alonso Martínez de Orteguilla y la otra Hernando Jaramillo. Quien podía usar exclusivamente el sello era Jaramillo

¿Qué hacía el sellador de naipes? Este personaje tenía que supervisar el proceso de impresión de naipes, esto es ver que no se imprimieran naipes con alteraciones dentro de su composición. Cada naipe impreso debía de ser contado y sellado por el sellador, esto garantizaba que se llevase un registro de los naipes fabricados y que, para los compradores, estuvieran validados legalmente para su uso. Los jugadores, al comprar un naipe sellado, tenían la certeza de que además de ser un naipe legal, no tenían alteraciones que permitieran

³⁶⁴ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ 167V-177R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12706476?nm>

³⁶⁵ Registro 2938, *Catálogo de pasajeros a Indias*, Vol. V, Tomo I (Sevilla: Archivo General de Indias, 1980): 430

³⁶⁶ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.11/ F9V-10R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12707234?nm>

trampas en el juego. Al final de cada año el estanco debía de dar un informe, firmado y jurado por Orteguilla y Jaramillo, sobre la cantidad de naipes producidos.³⁶⁷

La Casa de la Estampa

Hernando Jaramillo regaló para la posteridad su visión sobre la vida dentro de la Casa de la Estampa. En el año de 1584 Jaramillo inició una serie de despachos dirigidos a su majestad en contra de Alonso Martínez de Orteguilla.³⁶⁸ El sellador reclamó que Orteguilla no cumplió con sus obligaciones con respecto a su labor como sellador. La obligación en cuestión es que el administrador estaba obligado a brindarle un aposento dentro de la Casa de la Estampa a quien fuese el sellador de naipes. El Consejo de Indias, a raíz de lo anterior, inició un proceso de investigación en el cual se comisionó al Virrey para resolver el asunto, para ello el virrey mandó a declarar a ambas partes.

En respuesta Sebastián de Porras, en nombre de Orteguilla, declaró que era falso que no se le hubiese proporcionado un aposento de residencia dentro de la Casa de la Estampa. Al parecer de Orteguilla el conflicto inició porque Jaramillo le reclamó que el aposento dado no era suficiente para que él y su familia vivieran allí. En su defensa Orteguilla argumentó que no era obligación brindarle vivienda a toda la familia de Jaramillo, sino solo a quién ocupara el cargo de sellador de naipes.

En su declaración al Virrey, Jaramillo dejó en claro los hechos que le molestaban sobre el aposento que le había dado Orteguilla: que este no estaba a la altura de la residencia en donde vivía Orteguilla y su familia, fuera de la Casa de la Estampa; y que residiendo en la Estampa se veía obligado a convivir con los indios oficiales que residían en un aposento anexo. Sin duda los argumentos de Jaramillo se sustentan en los daños morales que hacían estos hechos a su calidad como español. Se desconoce el resultado del proceso iniciado por Jaramillo, ya que el expediente que lo contienen no incluye el final, y no se han ubicado otros expedientes que traten el caso.³⁶⁹ Lo que si se sabe es que este no fue el único conflicto que Jaramillo tuvo con un administrador del estanco de naipes. Jaramillo fue ratificado como sellador para

³⁶⁷ No se han ubicado dichos informes en las catálogos del Archivo General de las Indias (España) o en el Archivo General de la Nación (México).

³⁶⁸ AGI/PATRONATO/ 183/ N.1/ R.6. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/125176?nm>

³⁶⁹ Los documentos encontrados sobre este proceso están agrupados en un solo expediente, el cual ya ha sido citado, ver la nota anterior.

la tercera y cuarta administración. La tercera administración, a cargo de Tomás de Escocia, quedó inconclusa. En la cuarta administración, a cargo de Alonso Ramírez de Vargas, el administrador inició un proceso contra Jaramillo para que su cargo fuera removido, bajo el argumento de que este no era provechoso para las actividades del estanco.³⁷⁰ En este caso Jaramillo también fue llamado a declarar, y finalmente fue reubicado en otro cargo en la Ciudad de Puebla de los Ángeles.³⁷¹

La merced del estanco operaba en la llamada Casa de la Estampa, unos talleres de impresión en la Ciudad de México formado por tres aposentos. Alonso Martínez de Orteguilla dirigía el estanco; Hernando de Cáceres, su yerno, lo auxiliaba en el comercio interior; Sebastián de Porras, su representante, se encargaba del comercio exterior; Hernando Jaramillo, asignado por el Virrey, se encargaba de la supervisión de la producción de naipes; pero ¿Quién se encargaba de imprimir los naipes?

Los indios oficiales de la Casa de la Estampa

En la declaración de Jaramillo el hecho de que su aposento no este a la altura de la residencia de Orteguilla apenas ocupa unas cuantas líneas; mientras que su preocupación por convivir con indios lleva casi una foja. Los indios se encargaban del manejo del taller de impresión, esto bajo el cargo de oficiales. Estos laboraban en el aposento dedicado exclusivamente para la fabricación de barajas, y residían en uno anexo a este. Aunque no se mencionan los nombres, u otros datos sobre la sociología de los indios, al parecer Orteguilla no tenía problema de convivir con ellos.

Cáceres pagaba a los indios para trabajar en cada una de las etapas para elaborar naipes. Uno de los capítulos del asiento de contratación con Orteguilla da facilidades para que se trajese de España cualquier oficial o maestro para trabajar en el estanco. No se tiene registro de que la Casa de Contratación de Sevilla emitiese alguna licencia para que algún natural de España laborase en la Casa de la Estampa en la Ciudad de México. Por el contrario, dado que se sabe que Orteguilla empleaba a indios, y que este administrador suplió a Cáceres en sus últimos

³⁷⁰ AGI/ MEXICO/ 1092/ L.14/ F.417V-418R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12707455?nm>

³⁷¹ AGI/ MEXICO/ 1093/ L.15/ F.81R-81V. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12707749?nm>

años de su respectiva administración, es probable que Orteguilla empleara a los mismos indios que trabajaron para su yerno.

No solo eso, los mismos indios fueron solicitados para trabajar por la esposa de Orteguilla, María de Esquivel, quien se encargó del estanco en sus últimos meses de operación en lugar de su esposo.³⁷² El tercer administrador, de nombre Tomás de Escocia, también hizo solicitud para que los indios que trabajaron para Orteguilla trabajasen para él. En todos los casos estos indios son referidos con el cargo de “oficiales”, y se menciona que provienen del barrio de San Juan y Santiago en la Ciudad de México.³⁷³ A expensas de documentos en donde se solicita a las autoridades novohispanas dar facilidades para que los indios de San Juan y Santiago trabajen en la Casa de la Estampa, y el proceso iniciado por Jaramillo en contra de Orteguilla, no se han encontrado fuentes que develen la cotidianeidad de los oficiales y maestros. Aun con ello, al final del capítulo, se establece una relación entre estos datos y la prueba de impresión estudiada.

María de Esquivel, viuda de Orteguilla

En 1590 María de Esquivel solicitó al Virrey que diera orden a las justicias y mayores del barrio de San Juan y Santiago para que hiciesen regresar a trabajar a los indios oficiales que anteriormente se encontraban laborando en el estanco.³⁷⁴ Esquivel dice que el estanco tuvo que dejar de producir un tiempo ya que hubo escasez de papel en la Ciudad. Pero que ya se encontraba en condiciones para seguir fabricando naipes. La ahora administradora explicó que los indios oficiales se encontraban trabajando en casas y negocios de otras personas que no les permitían regresar al estanco. La solicitud de intervención fue respuesta de manera favorable por el Virrey, pero ¿Quién era María de Esquivel? Fue la esposa de Alonso Martínez de Orteguilla, probablemente llegó a la Nueva España entre 1583 y 1584, después de que se vencieran las licencias de Orteguilla para residir en la Nueva España sin ella.³⁷⁵

³⁷² AGN/ Instituciones coloniales/ Gobierno virreinal/ General de parte/ Vol. 4/ Expediente 116. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=3_M1qm8B_rvPI7zT5Gc0

³⁷³ AGN/ Instituciones coloniales/ Gobierno virreinal/ General de parte/ Vol. 4/ Expediente 494. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=XfM2qm8B_rvPI7zTX2mj

³⁷⁴ AGN/ Instituciones coloniales/ Gobierno virreinal/ General de parte/ Vol. 4/ Expediente 116. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=3_M1qm8B_rvPI7zT5Gc0

³⁷⁵ Existe un documento que muestra la concesión de almojarifazgo para que María de Esquivel pudiese viajar a la Nueva España: AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ F.186R(1), Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12706689?nm>

Aunque Sebastián de Porras fue la mano derecha de Orteguilla, por derecho era María de Esquivel quien debía de intitular la administración de su esposo. No fue extraño que en la sociedad novohispana, desde los siglos XVI, XVII y XVIII, las esposas se hicieran cargo de administrar el patrimonio familiar a la muerte de sus esposos, incluyendo sus negocios.³⁷⁶ Aunque Esquivel no es mencionada en documentación del estanco hasta la muerte de su marido, los documentos posteriores a 1590 muestran que no era ajena a la gestión del patrimonio familiar, al parecer conocía el esquema de operatividad del estanco y tenía aptitud para gestionar los bienes matrimoniales.

La Real Audiencia de México y el segundo estanco de naipes

Se conoce de la muerte de Orteguilla no solo porque su esposa figuró como viuda en las fuentes. En una carta del Virrey a su majestad se comenta la muerte de Orteguilla; el asunto de la carta no es la vacante que deja en el estanco de naipes, sino la vacante que deja como Chanciller de la Real Audiencia de México, puesto que ocupó de 1589 a 1590.³⁷⁷ Como parte de la audiencia, el segundo administrador ya había dejado pagado, en la caja de la Real Audiencia, los derechos para asegurar el puesto a un sucesor nombrado por él. El Virrey informó que decidió ignorar el pago de Orteguilla y poner en subasta pública el puesto. En 1591 se nombra a Gaspar de Burgos como Chanciller de la Audiencia.³⁷⁸

Es en 1588 cuando Orteguilla decidió concursar para ser Chanciller de la Real Audiencia, para efectos de este proceso solicitó una copia de su limpieza de sangre que se encontraba en el Obispado de Cuenca, España.³⁷⁹ En 1589 recibe el título, el lugar había quedado vacante por muerte de su ocupante, Ernesto Guevara, y por el cual Orteguilla pagó 9 mil pesos de oro común.³⁸⁰ Probablemente Orteguilla estuvo consciente de que su administración en el estanco estaba por terminar y decidió buscar un cargo que le asegurase una posición en la sociedad;

³⁷⁶ Sobre este fenómeno se sugiere consultar la obra: Pilar Gonzalbo, *Los muros invisibles. La mujer novohispana y la imposible igualdad* (Ciudad de México: El Colegio de México, 2018); que ha sido el marco de referencia en este tema para esta investigación.

³⁷⁷ Francisco Del Paso. "Carta 735", *Epistolario de la Nueva España*, Tomo XII, (Ciudad de México: Antigua librería Robredo, de J. Porrúa e hijos, 1942): 183

³⁷⁸ AGI/ MEXICO/ 1092/ L.14/ F7V-11V. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/7258322?nm>

³⁷⁹ AGN/ Instituciones Coloniales/ Inquisición (61) / Volumen 191/ Expediente 6 [consultado en archivo]

³⁸⁰ AGN/ Instituciones Coloniales/ Gobierno Virreinal/ Reales Cédulas Originales y Duplicados (100) / Reales Cédulas Duplicadas/ Volumen D2/ Expediente 369. [consultado en archivo]

previendo el futuro, dejó pagados los derechos de su cargo para que un sucesor suyo lo ocupase, como si fuera hereditario, pero su dinero se perdió.

Este no fue el primer acercamiento que tuvo Orteguilla con la Real Audiencia y que afectó sus intereses. Mientras Orteguilla cubría los últimos años de la administración de Cáceres la Real Audiencia hizo pública una prohibición en contra de los juegos de naipes. Durante las administraciones de Cáceres y Orteguilla las autoridades novohispanas no podían prohibir la producción de naipes pues contravenía las disposiciones del Rey, solo se podían aplicar algunas regulaciones. En 1583 la Real Audiencia publicó una prohibición en la que se estipula que las mujeres no podían jugar naipes al ser ellas en las que recaía la responsabilidad de ser el buen ejemplo moral de la sociedad novohispana.³⁸¹ Esta fue la última prohibición hecha por las autoridades novohispanas contra el juego de naipes, por lo menos hasta que terminase el siglo. Una breve revisión de los procesos inquisitoriales en contra personas por jugar cartas muestra que no se solía investigar a mujeres por esta causa, aun cuando se sabe que eran jugadoras; en el caso de los varones, la mayoría de las veces, el ser jugador solo era un agravante por otro tipo de denuncias: amancebamiento, robo, blasfemia, etc.³⁸² Es poco probable que la prohibición en contra de las mujeres afectara al estanco.

El primer enfrentamiento directo con la Real Audiencia fue cuando se ratificó a Orteguilla como administrador. En otro capítulo del asiento de contratación se obligó a Orteguilla a pagar 45 mil ducados castellanos a la Real Audiencia al inicio de su administración.³⁸³ El problema inició cuando los miembros de la Audiencia le reclamaron a Orteguilla una suma siete veces mayor, ya que según su entendimiento dicho pago era por cada uno de los 7 años concedidos para la administración. De nuevo Orteguilla a través de Sebastián de Porras solicitó la intervención del Rey, ya que la suma solicitada por la Audiencia era mayor que incluso la renta anual a la que estaba obligado Orteguilla con su majestad.³⁸⁴ Es curioso que

³⁸¹ AGI/ PATRONATO/ 183/ N.1/ R.7. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/125177?nm>

³⁸² Algunos procesos como ejemplo: AGI/ INDIFERENTE/ 420/ L.10/ F.77V-78R; AGI/ MEXICO/ 1088/ L.1/ F.207V-208V; AGN/ Instituciones coloniales / Indiferente Virreinal / Caja 2307 / Expediente 007; AGN / Instituciones coloniales / Indiferente / Caja 2307 / Expediente 010; AGN / Instituciones coloniales / Indiferente Virreinal / Caja 5038 / Expediente 026.

³⁸³ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.10/ F167V-177. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12706476?nm>

³⁸⁴ AGI/ PATRONATO/ 183/ N.1/ R.6. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/125176?nm>

en los documentos Orteguilla argumente que no por ser un hombre con relativa riqueza, este pago no le afectase para administrar el estanco. En una Real Cédula con fecha en 2 de junio de 1583, su majestad falló en favor de Orteguilla, y mandó que se diese una copia del asiento de contratación del estanco a la Real Audiencia, para que los oidores la resguardasen.³⁸⁵

En lo general, le era conveniente a Orteguilla que la Real Audiencia actuara en favor de su administración. Según un capítulo más del acuerdo de contratación, todo asunto legal que involucrase al estanco debía de ser tratado por la Real Audiencia en calidad de apelación; esto implica que ya no sería el Consejo de Indias o el Virrey (como institución) quienes solucionasen los problemas del estanco como en la administración anterior. Tal vez eso era otro motivo por el cual Orteguilla quería ser parte de la Audiencia. Dada su muerte repentina, se desconoce si Orteguilla tenía la intención de continuar con el estanco un periodo más, si quería retirarse a otro cargo, o si quería que otro familiar suyo continuase en la Casa de la Estampa.

Por documentos del estanco se puede corroborar que para el mes de febrero de 1590 Orteguilla estaba vivo, y para el mes siguiente debió de ocurrir su fallecimiento. Su esposa continuó con la administración hasta 1591, un año más de lo acordado en el asiento, pues fue hasta entonces que se formalizó la concesión a un nuevo administrador.

El nivel socioeconómico del matrimonio Orteguilla-Esquivel

Tanto Alonso Martínez de Orteguilla como Maria de Esquivel no contaban con títulos nobiliarios, solo con su visión de negocios. Antes de ser administrador Orteguilla fue un pequeño hacendado y albacea de herencias.³⁸⁶ Durante su proceso de contratación declaró tener suficiente riqueza como para asegurar el pago de la renta del estanco al Rey. Aunque las fuentes no son suficientes como para reconstruir la vida cotidiana de los Orteguilla-Esquivel, se puede notar que gozaban de una buena posición económica, contaban con

³⁸⁵ AGI/ MEXICO/ 1091/ L.11/ F35V-37R. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/12730076?nm>

³⁸⁶ Alonso, Antonio, "Autos", 26 de enero de 1577, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). Seminario de Documentación e Historia Novohispana, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=2-ALA-5-1056>

propiedades en la Ciudad de México,³⁸⁷ tenían esclavos negros a su servicio³⁸⁸ y eran prestamistas. Terminada la gestión de Esquivel como administradora, comenzó a vender los bienes del matrimonio. Se desconoce el motivo, pero existe la posibilidad de que regresase a España, ya que el único motivo que la trajo a la Nueva España fue su marido.

En esos últimos años Esquivel se dedicó a cobrar deudas que se debían a su marido. Un caso ya estudiado³⁸⁹ fue el cobro que se hizo a Don Juan Maldonado de Montejó y Doña Ana de Medina, encomenderos de Tlanchinoltecpaque, los cuales dijeron no tener dinero suficiente como para pagar. Ha esto Esquivel les pidió entonces que enviasen los indios de su encomienda para trabajar en labores de limpieza en el estanco de naipes, lo cual tomaría como pago de los intereses.³⁹⁰ Después de 1593 no se ha encontrado registro de María de Esquivel en la Nueva España.

Tomás de Escocia

Fue hasta 1591 que Tomás de Escocia fue designado nuevo administrador.³⁹¹ A diferencia de 1581, el remate y subasta del estanco de naipes se llevó en la Ciudad de México. El Virrey ordenó que se pregonara públicamente por 30 días la subasta del estanco,³⁹² y este solo informó los resultados al Consejo de Indias. No es de interés para la investigación estudiar la tercera administración del estanco de naipes en la Nueva España, pero si observar que es lo que pensaba el tercer administrador de sus predecesores.

Tomás de Escocia pidió a las autoridades que se le dieran los medios y facilidades para que su estanco gozara de las mismas condiciones que la administración de Orteguilla, esto incluye

³⁸⁷ Román, Juan, "Venta", 26 de marzo de 1590, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). Seminario de Documentación e Historia Novohispana, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=1-ROJ-136-11>

³⁸⁸ Moreno, Juan Bautista, "Venta", 25 de enero de 1593, catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, Fondo Siglo XVI. En línea. Ivonne Mijares (coord.). Seminario de Documentación e Historia Novohispana, México, UNAM-Instituto de Investigaciones Históricas, 2014. <https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/ficha.jsp?idFicha=375-MOJ-2483-224>

³⁸⁹ Marla Juárez. "Tesina. El desarrollo de la encomienda en la Nueva España: 1521-1637" (División de Ciencias Sociales y Humanidades, Departamento de Historia. Universidad Autónoma Metropolitana, 2005)

³⁹⁰ AGN/ Instituciones Coloniales/ Real Audiencia/ Tierras (110) / Contenedor 1266/ Volumen 2991/ Expediente 62. [consulta en archivo]

³⁹¹ AGI/ MEXICO/ 1092/ L.14/ F.23R-24V. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/7261883?nm>

³⁹² AGN/ Instituciones Coloniales/ Gobierno Virreinal/ General de parte/ Vol. 4/ Expediente 214. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=RPM2qm8B_rvPI7zTBGja

que su asiento de contratación se negociara en los mismos términos, que los mismos oficiales que trabajaron para Orteguilla trabajasen para él,³⁹³ y que incluso los mismos indios que se encargaban de la limpieza del estanco lo siguiesen haciendo.³⁹⁴ Detrás de estas solicitudes esta el reconocimiento de que Orteguilla logró establecer un programa de operación del estanco eficiente. Escocia solicitó que se pregonara por las calles de la Ciudad de México su nombramiento como administrador.³⁹⁵ Y como fue usual, las autoridades españolas y novohispanas solicitaron que Escocia resellase los naipes de la administración pasada para que siguiesen conservando legalidad.³⁹⁶

Escocia inició una serie de despachos para que su sello fuese diferente no solo al de Orteguilla, sino al de Cáceres.³⁹⁷ En la documentación Escocia habla de manera indistinta de las administraciones de Cáceres y Orteguilla, como si se tratase de una sola; es así que Escocia solicita que se traigan a resellar los naipes circulantes tanto de la administración de Cáceres como de Orteguilla. Sugerir que los naipes producidos en la administración de Cáceres siguiesen en circulación una década después puede indicar que eran similares o idénticos a los de Orteguilla. Escocia tenía la necesidad de diferenciarse de las administraciones anteriores, quizá no fue el único que veía en las administraciones de Cáceres y Orteguilla una sola. Aunque burocrática y comercialmente ambas administraciones fueron distintas, la sociedad novohispana no conocía los detalles legales. El común de las personas solo vio como Orteguilla trabajó para Cáceres, y después, como Cáceres trabajó para Orteguilla. El cambio de administración de 1582 a 1583 tal vez fue percibida como una continuidad, especialmente si se toma en cuenta la probabilidad de que ambas imprimieron el mismo diseño de naipe.

³⁹³ AGN/ Instituciones Coloniales/ Gobierno Virreinal/ General de parte/ Vol. 4/ Expediente 494. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=XfM2qm8B_rvPI7zTX2mj

³⁹⁴ AGN/ Instituciones Coloniales/ Gobierno Virreinal/ General de parte/ Vol. 4/ Expediente 495. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=XvM2qm8B_rvPI7zTX2nu

³⁹⁵ AGN/ Instituciones Coloniales/ Gobierno Virreinal/ General de parte/ Vol.4/ Expediente 402. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=AfM2qm8B_rvPI7zTQmml

³⁹⁶ AGN/ Instituciones Coloniales/ Gobierno Virreinal/ General de parte/ Vol. 4/ Expediente 366. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=3PM2qm8B_rvPI7zTNmhU

³⁹⁷ AGN/ Instituciones Coloniales/ Gobierno Virreinal/ General de parte/ Vol. 4/ Expediente 365. Disponible en: https://memoricamexico.gob.mx/swb/memorica/Cedula?old=2_M2qm8B_rvPI7zTNmgj

¿Qué nos dicen las administraciones del estanco sobre la prueba de impresión?

Un estudio del estanco de naipes del siglo XVI en la Nueva España sin duda aportará mucho a la historiografía económica, política, social y cultural de este periodo. Trabajos con ese objeto ameritan profundizar en un análisis de las administraciones respectivas, pero este no es el caso. Para esta investigación es necesario estudiar el estanco de naipes novohispano porque el origen de las pruebas de impresión, objeto de esta investigación, han sido atribuidas a este espacio. Es preciso recuperar aquellos elementos de las administraciones de los estancos que permitan saber si la prueba de impresión de naipes corresponde a un juego de triunfos.

La historiografía alrededor de esta prueba de impresión ha situado su posible origen en la administración de Alonso Martínez de Orteguilla. Se ha dado por hecho que la prueba derivó de los despachos por el proceso de contratación de Orteguilla. Esta atribución, que ha sido tomado por cierta en otras investigaciones, ha servido como argumento no solo para establecer su origen, sino para incluso justificar su faceta como tarot novohispano. Este argumento parte de una nula observación de las cuestiones archivísticas detrás de los documentos citados.

Las entradas documentales del Archivo General de Indias que dan pie a estas observaciones son las que responden a las signaturas: MP-MEXICO,73³⁹⁸ (que contiene 4 pliegos de papel con grabados impresos de una prueba de impresión de naipes); y PATRONATO,183,N.1,R.6.³⁹⁹ El expediente PATRONATO,183,N.1,R.6 ha sido referido como el asiento de contratación de Orteguilla, pero una lectura a su contenido muestra que en realidad es una compilación de distintos documentos relacionados con la administración de Orteguilla de los años 1582, 1583 y 1584. Los documentos tratan distintos asuntos, desde cartas de Sebastián de Porras, las denuncias de Hernando Jaramillo por su residencia y los conflictos de Orteguilla y la Audiencia de México por el pago de una renta. Estas fuentes han sido utilizadas para construir la narrativa de este capítulo, pero no son el acuerdo de contratación tal y como sostienen otras investigaciones; quizá se pueda confundir ya que, en

³⁹⁸ AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

³⁹⁹ AGI/ PATRONATO/ 183/ N.1/ R.6. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/125176?nm>

varios de estos despachos, debido a los procedimientos burocráticos, se hicieron copias de secciones del acuerdo de contratación. Aunque, si existen otros documentos, como Cédulas Reales, que contienen copias del asiento de contratación de la administración del segundo estanco novohispano. En ninguna parte de las 61 fojas que conforman el expediente, exceptuando una página extra, se menciona a las pruebas de impresión en discusión. Esa página extra fue anexada al expediente por los archivistas; en una hoja de papel contemporáneo y escrita a máquina. La página extra contiene unas breves líneas en las que se comenta que en el espacio que ocupa la página anteriormente se encontraba la prueba de impresión que ahora se encuentra en el registro: MP-MEXICO,⁷³

Parece que el expediente fue formado por los archivistas del AGI en algún momento de la historia contemporánea de la institución. Agruparon en este registro distintos documentos sobre la administración del segundo estanco de naipes novohispano, pero sin una conexión más allá que el criterio de procedencia. Se puede comprobar que el expediente ha pasado por reacomodos gracias al testimonio que dejó el archivista del AGI José Gestoso y Pérez,⁴⁰⁰ pues en su comentario sobre las pruebas de impresión, a finales del siglo XIX, deja ver que la composición de la entrada documental en su tiempo era distinta. Probablemente si se hubiera considerado desde un inicio las condiciones archivísticas de la prueba se hubiera planteado una interpretación distinta a su significado, sobre todo cuando no hay un documento que vincule directamente a la prueba con la administración de Ortegulla. El único hecho vinculante, es el acomodo documental que hicieron los archivistas. Siendo así ¿Entonces qué sentido tiene detenerse a estudiar la administración de Ortegulla, sus personajes y su devenir?

Atribución

Para discernir una probable atribución de la prueba de impresión hay que observar los grabados que tienen incluidos. Además de figuras alegóricas de la cultura europea, esta contiene representaciones alegóricas propias de la cultura mexicana y huasteca-*teenek*, como se discutirá en el siguiente capítulo. Dado el espacio de desarrollo de las culturas referidas, esta prueba se debió de realizar en la Nueva España, y difícilmente en un estanco de otro virreinato español en América.

⁴⁰⁰ Gestoso, *Ensayo de un...*, xxx-xxxii

Los grabados de los naipes están presentados a manera de una prueba de impresión, esto es una serie de pliegos de papel impresos por el taller de impresión que no tienen el objetivo de ser manufacturados para su venta como producto, sino como una versión preliminar del producto que está hecha para ser sometida a consideración de cambios, ediciones, valoraciones sobre su calidad de impresión, o bien, una autorización para su distribución (ya sea que los impresores den el visto bueno, o que sea alguna clase de autoridad institucional la que dé el visto bueno). Existe otra prueba de impresión en esa temporalidad, que se conserva hasta la actualidad, la elaborada por Francisco de Cisneros. El naipero Francisco fue, junto con Orteguilla, uno de los interesados en poseer la segunda administración del estanco de naipes en la Nueva España. Si damos por hecho que la prueba de impresión de esta investigación se imprimió en los talleres de Orteguilla, es útil hipotetizar que ambos interesados elaboraron pruebas de impresión de los naipes que iban a fabricar. ¿Acaso fue un requisito para la concesión del estanco que se presentasen pruebas de impresión sobre los grabados a utilizar en los naipes?

Los procesos de contratación de los distintos estancos de naipes en la Nueva España, y algunos casos revisados en el Virreinato del Perú, no informan sobre este requisito, aunque tampoco de otros requisitos previos. La temática de los reversos de los naipes en la prueba de impresión estudiada; la probable elaboración de pruebas de impresión de naipes por naiperos interesados en la segunda administración del estanco; y el proceso histórico archivístico de la prueba de impresión atribuida a Orteguilla sugieren el origen novohispano del siglo XVI de la prueba de impresión.

Lo anterior no atribuye, exclusivamente, la elaboración de la prueba en la administración de Orteguilla; por lo que traemos los siguientes puntos a consideración: 1) el primer administrador del estanco de naipes en la Nueva España fue Hernando de Cáceres; 2) Alonso Martínez de Orteguilla cubrió, por lo menos, el último año de la administración de Cáceres; 3) conforme al asiento de contratación del estanco, Orteguilla estaba obligado a comprar todos los excedentes, herramientas e insumos sobrantes de la administración de Cáceres; 4) Orteguilla probablemente siguió operando, de manera interna, el mismo sistema de trabajo que Cáceres, incluyendo la misma mano de obra; 5) Tomás de Escocia no diferenció entre la administración y los naipes de Cáceres y Orteguilla, y los refería como si se tratase de una

misma; 6) si bien Orteguilla trabajo en nombre de Cáceres, Cáceres también trabajo para Orteguilla; 7) ambos administradores eran familiares. Siguiendo el último punto, Isabel Grañen, en sus investigaciones sobre los grabadores novohispanos del siglo XVI,⁴⁰¹ comenta que fue común que las planchas de impresión de grabado se heredasen y replicasen entre los familiares que sucedieran el taller de grabado; este fenómeno tenía una dimensión transcontinental, ya que los grabados podían pasar de una familia en Europa a su progenie en América.

Estos argumentos me son suficientes para proponer que: la atribución de las pruebas de impresión en el registro documental: MP-MEXICO,⁷³ del AGI a través de PARES corresponde a Hernando de Cáceres y Alonso Martínez de Orteguilla en conjunto, y no solamente a Orteguilla, por lo que referiré a partir de este momento a la prueba como prueba de impresión Cáceres-Orteguilla. Hablo de atribución y no de autoría porque el hecho de que Cáceres y Orteguilla fuesen los administradores del estanco de naipes de 1577 a 1590 no implica que ellos desempeñaban la labor de grabadores.

De los 4 pliegos de la prueba de impresión, de la que se discute su autoría es la 4°. Hay que recordar que los primeros 3 pliegos grabados muestran los rectos de las cartas y el último los reversos. La autoría de los grabados en los naipes en recto es clara, corresponden a Francisco Flores, un naipero español del siglo XVI. Se puede asegurar esto porque en el grabado que corresponde a la carta de 4 de oros aparece impreso su nombre. Fue usual que los autores de los grabados de naipes colocaran su nombre, o el del taller de impresión, en la carta número 4 de alguno de los 4 palos de la baraja española. Los diseños de grabados de Francisco Flores ya han sido catalogados por otros investigadores, por lo cual sus diseños ya están previamente comprobados.⁴⁰² Probablemente Cáceres y/o Orteguilla compraron las planchas a Flores o replicaron sus diseños.

El 4° pliego impreso es distinto a los anteriores, los grabados para los reversos de las cartas no corresponden al diseño de reverso usado por Francisco Flores, y el estilo del grabador es distinto. Son estos grabados los que han dado pie a que esta prueba sea tomada como un

⁴⁰¹ Isabel Grañen, "La transferencia de los grabados novohispanos del siglo XVI", *Historias* (31): 99-112

⁴⁰² Simon Winte, "Francisco Flores", *The Word of Playing Cards*, 26 de marzo de 2007, <https://www.wopc.co.uk/spain/flores/index>

ejemplo de “tarot novohispano”. En el siguiente capítulo se profundizará en las cuestiones estilísticas que diferencian los grabados. Siendo así, conforme a la organización del estanco de naipes ¿Quién pudo hacer los grabados del 4º pliego?

Quienes laboraban en el taller de impresión de la Casa de la Estampa eran indios. Dado el cargo con el que son referidos, oficiales, es lógico pensar en ellos como posibles grabadores. Si bien no grabadores en el rol de imagineros, si como personal que replicaba y daba mantenimiento a las planchas de impresión. No se han encontrado fuentes que esclarezcan la autoría de estos grabados, ni registros sobre los grabadores en la Casa de la Estampa. Aunque, la historiografía del arte en cuestión de grabados novohispanos reconoce a la Casa de Moneda y a los talleres de impresión de naipes como espacios en donde se formaban los grabadores novohispanos; un hecho a tomar en cuenta. Que no exista una fuente que registre a un autor de los grabados es un argumento de doble entrada, por un lado, permite hipotetizar sobre una posible autoría indígena o española, pero al mismo tiempo es un hecho que imposibilita afirmaciones. Es necesario un estudio de imagen de los grabados para obtener más información.

Juego de triunfos

Aunque los grabados han sido tratados en otras investigaciones como un tarot, por temporalidad si este objeto tuviera tal relación, en realidad correspondería a un mazo de juego de triunfos, tal y como se vio en el Capítulo I. Pero, no hay elementos que señalen como estos grabados a manera de espaldillas de naipes pueden funcionar como triunfos mayores en un juego de triunfos. Lo que ha originado la discusión sobre la definición de estos grabados es que a pesar de que las espaldillas tienen como margen un patrón de líneas propio de las espaldillas de naipes de época, las imágenes que contienen son distintas unas de otras y en algunos casos representan alegorías presentes en los triunfos mayores. No es lógico que en un mismo mazo haya cartas con distintas espaldillas, pues su función es ocultar los rectos de las cartas a otros jugadores. Algunos talleres de impresión de naipes en Alemania del siglo XVI (y algunos países del septentrión europeo) imprimían mazos de naipes con distintas espaldillas,⁴⁰³ pero la diferencia iba de mazo en mazo y no de carta en carta. Hay un caso de

⁴⁰³ Joseph Schiro y Theresa Zammit, “The conservation and preservation of rare ‘dragon’ playing cards”, *The Paper Conservator* Vol. 27 (2003): 13-21

naipes peruanos que también presentan esta condición,⁴⁰⁴ pero la diferencia no es mayor a 2 o 3 diseños distintos, no 18 como la prueba de impresión Cáceres-Orteguilla.

La figura de sellador de naipes como encargado de la supervisión de la fabricación de naipes imposibilita sugerir que, por lo menos en la administración de Orteguilla, se imprimiesen mazos con diseños distintos. Bastaba con que un tahúr comprase algunos mazos con distinto diseño para que el formase su propia baraja con la cual pudiese diferenciar que cartas tenían sus tahúres oponentes. Hernando Jaramillo, como sellador, pudo reportar este hecho ante las autoridades, y las fuentes muestran que este personaje no solía favorecer a las administraciones del estanco.

Algunas fuentes, en España hablan de un “juego de triunfos”,⁴⁰⁵ pero no bajo la acepción italiana, en donde la baraja incluye a los triunfos mayores, sino bajo el esquema propuesto por el humanista español Juan Maldonado, visto en el Capítulo II. Es probable que un juego llamado así en España se jugase en la Nueva España. Bernal Díaz del Castillo comenta que el Licenciado de la Torre, uno de los primeros notables de la Ciudad de México, era aficionado a un juego de naipes llamado “triunfo”.⁴⁰⁶ Hay que recordar que el juego de triunfos descrito por Maldonado en España no contemplaba las cartas que hoy se conocen como triunfos o arcanos mayores, sino solo un mazo de 48 cartas.

Los pocos registros sobre los naipes antes del establecimiento del estanco en la Nueva España, de las administraciones del estanco en el siglo XVI, y específicamente sobre las administraciones de Cáceres y Orteguilla no hablan de un juego de triunfos con triunfos mayores, pero ¿Era posible que Cáceres, Orteguilla, Esquivel o Porras conociesen el juego de triunfos en su acepción italiana? ¿Qué nos dicen las imágenes de los grabados sobre ello? Para responder estas incógnitas, hay que proseguir con un análisis de imagen.

⁴⁰⁴ Cynthia Vargas, “Tesis de maestría. Una casa del siglo XVI en la huasca Tres Palis: Presencia hispana y vida colonial”, Pontificia Universidad Católica de Perú, (2015): 84-87

⁴⁰⁵ AHN/ INQUISICIÓN/ 56/ Exp. 13. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/4596286?nm>

⁴⁰⁶ Bernal Díaz, Historia verdadera de la conquista de la Nueva España, (Madrid: Imprenta del reino, 1632):231. Disponible en: https://www.cervantesvirtual.com/portales/hernan_cortes/obra/historia-verdadera-de-la-conquista-de-la-nueva-espana-953339/

Capítulo IV. La imagen de los triunfos novohispanos

El aspecto de las Pruebas de Impresión de Naipes Cáceres-Orteguilla (PIN-CO) que originó la discusión sobre su significado son sus imágenes. La argumentación ofrecida por quienes sostienen que estas pruebas de impresión pueden tratarse de un “tarot novohispano” se fundamentan en comparaciones visuales entre las imágenes de la prueba y las representaciones alegóricas en mazos de tarot contemporáneos. La investigación y discusión de capítulos anteriores es suficiente para sostener que este objeto no se puede tratar de un mazo de “tarot”, con todas las implicaciones que tiene este término. Lo que sí se puede proponer es que este sea un probable juego de triunfos. Pero ¿Cuáles son los contenidos de las imágenes en sí?

Las imágenes son esencialmente grabados en xilografía en una plancha de impresión para la impresión de naipes. La primera división de estos grabados en la prueba de impresión es que unos corresponden a los grabados de los naipes en recto, con las representaciones de los 4 palos de la baraja española; y por el otro una serie de 18 personajes alegóricos a manera de reversos de cartas. Ya se comentó el hecho de que los grabados en recto y en reverso sean de distintos autores, será necesario profundizar en ello. Además, es necesario plantear ¿A qué significados aluden cada una de las figuras? Y ¿Qué significado cobran en un contexto de juego de naipes?

Este capítulo es el paso final en la metodología para el estudio de los mazos de tarot como objeto cultural. En este punto ya se revisó su contexto de producción, su contexto cultural y uso lúdico, y finalmente es momento de analizar su discurso visual. Independientemente si en esta investigación se define a la PIN-CO como un juego de triunfos, un tarot, solo un juego de naipes o cualquier otro tipo de juego de cartas, la metodología usada, aunque aplicada principalmente en mazos de tarot, por sus procesos es ideal para estudiar a los juegos de cartas como objeto cultural. Como apartado final a este capítulo no resta más que: dar un balance general del análisis de imagen, reflexionar sobre las implicaciones culturales de la existencia de un objeto de esta naturaleza en el último cuarto del siglo XVI novohispano, dar una respuesta a la hipótesis de esta investigación, y sugerir rutas de investigación para estudiar este objeto conforme los alcances y limitantes de este proyecto de investigación. La prueba de impresión de naipes Cáceres-Orteguilla ¿Un tarot novohispano?

El mazo del dragón

Aunque el pliego que ha captado la atención de investigadores e investigadoras de la PINCO es el 4º, no hay que pasar por alto los otros 3 anteriores. Estos pliegos también arrojan información sobre el proceso de producción de naipes y la manera en que estaba integrado el mazo de cartas final producido por Cáceres y/u Orteguilla. Una revisión a los pliegos permite comprobar que, bajo este patrón de impresión, solo se necesitaban 2 pliegos de papel para obtener los rectos de carta completos de un naipe. Los 3 pliegos están organizados en impresiones de 24 rectos de cartas, organizados en una cuadrícula de 3 filas x 8 columnas. El 1º pliego contiene: los ases y las 3 figuras de corte (en este caso caballero, paje, rey o reina) de los 4 palos, y las cartas del 2 al 9 del palo de espadas; todos con color. Hay que señalar que en este pliego los palos de monedas y copas como carta cortesana de mayor jerarquía tienen a la figura del rey, mientras que los palos de espadas y bastos tienen a la reina. Esto sugiere una relación entre masculinidad y feminidad en donde a los oros y copas se les asigna un atributo masculino, mientras a las espadas y bastones (que pudiesen ser entendidos como símbolos fálicos) un atributo femenino.

El 2º pliego contiene, bajo la misma cuadrícula de distribución, las cartas del 2 al 9 de los palos de bastones, copas y oros, uno por cada fila y en orden descendente conforme se enunciaron; de igual manera, todos a color. Los 2 primeros pliegos son suficientes para imprimir un mazo de naipes de 48 cartas (obviando sus espaldillas o reversos). El 3º pliego es otra impresión del diseño de la 2º, pero sin color. Este 3º permite reflexionar 2 hechos del proceso de producción de naipes: que existía un proceso de fases en donde primero se imprimía una plana de naipes en tinta negra y después se les añadía el color; y que los colores aplicados corresponden al amarillo, el azul, el rojo y verde. Tanto el proceso de pintado como los colores usados son los mismos descritos por las investigaciones del virrey Almansa sobre la manera de producción de naipes en la administración de Cáceres. Aunque estos procesos eran comunes entre los naiperos de época, y estos 2 no representan un distintivo en la manera de producir entre un naipero y otro, sí permite establecer una concordancia entre la manera en que los naipes de esta prueba de impresión deberían de ser manufacturados, y el procedimiento que seguía Cáceres.

Finalmente se encuentra el 4º pliego, que contiene los reversos o espaldillas. Se pueden identificar como tal por el patrón de líneas diagonales impreso como parte de su diseño, y que al centro de la carta contienen un rectángulo vertical marcado por un margen a manera de marco que contiene una figura alegórica o personaje. Este pliego contiene 18 espaldillas, organizadas en otro tipo de cuadrícula: 3 filas x 6 columnas, eso implica que las espaldillas son más anchas que los rectos, y que se necesitarían por lo menos 3 pliegos de espaldillas impresas para fabricar un mazo de naipes. La disposición del 4º pliego no tiene concordancia con los 3 anteriores, además de que estilísticamente no guardan ninguna relación. Como distintivo de los 3 primeros pliegos, el 1º muestra, en los ases de cada palo, la imagen de un dragón que en sus fauces sostiene el emblema correspondiente; este detalle es el elemento iconográfico que permite identificar a los 3 primeros pliegos como naipes del patrón de impresión llamado “el mazo del dragón”.

El término “mazo del dragón” define a un patrón de grabado de naipes que ha sido catalogado por estudiosos de los juegos de cartas. La característica que le da identidad es el diseño de un dragón que parece de manera repetida en distintas partes del mazo. Las características de este patrón de grabados de cartas es: 1) esta realizado conforme al estilo latino de naipes; 2) esta conformado por 48 cartas, con 12 cartas por palo: 9 cartas numeradas del 1 al 9, 3 cartas con personajes de corte, y una carta As; 3) el As y los reversos destacan por tener la imagen de un dragón en composición de “S” invertida; 4) su patrón es similar a los patrones italianos, sobre todo en lo que respecta a la solución compositiva aplicada en las cartas de los palos de espadas y bastones; 5) a pesar de haberse ubicado en distintas latitudes del mundo, los distintos mazos impresos de este patrón conservan un diseño común con pequeñas modificaciones.

Se piensa que este patrón se diseñó y dispersó por Europa en el siglo XVI, y que llegó a otros continentes por los viajes, exploraciones, comercio y procesos de conquista llevados por España y Portugal en Asia⁴⁰⁷ y América.⁴⁰⁸ Ejemplares de este mismo patrón se han encontrado en los países del septentrión europeo.⁴⁰⁹ Se sabe de la presencia del objeto en

⁴⁰⁷ Marcello Salmeri, “Tensho Karuta. La storia e la ricostruzione”, *Cartagiocofili Italiana* (abril 2021): 1-44

⁴⁰⁸ Simon Wintle, “Francisco Flores”, *The Word of Playing Cards*, acceso: 28-04-22, disponible en: <https://www.wopc.co.uk/spain/flores/index>

⁴⁰⁹ Joseph Schiro y Theresa Zammit, “The conservation and preservation of rare ‘dragon’ playing cards”, *The Paper Conservator* Vol. 27 (2003): 13-21

América a través de los portugueses por su presencia en Brasil, y por parte de los españoles por su presencia en la Nueva España y el Virreinato del Perú.⁴¹⁰

Particularidades del caso novohispano

En este caso, las pruebas atribuidas a las administraciones de Cáceres y Ortegulla tienen tres particularidades que las diferencian de los casos en el resto del mundo. 1) Los grabados de los naipes contienen señas particulares que denotan autoría y espacio de proveniencia, concretamente 4 señas: el escudo de armas español en la carta de 4 de oros; inscripciones en latín en las cartas 6 y 9 de oros y 2 de bastones; ornamentación decorativa en algunas cartas con motivos heráldicos, como la flor de lis en el 8 de bastos o la presencia de decoración floral de tipo heráldico en gran parte de las cartas de los 4 palos; y una inscripción con la frase “por Francisco Flores” en la carta del 6 de copas. Los elementos decorativos que recuerdan a la ornamentación heráldica no están presentes en otros patrones del mazo del dragón, como en el caso japonés, por señalar un ejemplo.

2) Algunos ejemplares del patrón del mazo del dragón contienen en las cartas numeradas del palo de espadas y de bastos un rombo triangular con el rostro de un león dibujado, esto se observa tanto en el caso japonés⁴¹¹ como en cartas encontradas en Malta,⁴¹² pero cuyo elemento no está presente para el caso novohispano. En su lugar las cartas solo tienen dibujado una cuadrícula en posición de rombo según el número de elementos de la carta. 3) Las espaldillas en el 4º pliego no contienen la imagen de un dragón que se repite en todas las cartas, tal y como es el caso de los mazos de este patrón encontrados en Perú, sino que en este se identifican 18 personajes-alegorías distintos.

⁴¹⁰ Cynthia Vargas, “Tesis de maestría. Una casa del siglo XVI en la huasca Tres Palos: Presencia hispana y vida colonial”, Pontificia Universidad Católica de Perú, 2015, 84-87

⁴¹¹ Salmeri, “Tensho Kura”, 40-44

⁴¹² Schiro y Zammit, “The conservation”, 13-21

Comparativa entre reconstrucciones de mazos del dragón del siglo XVI



Fig 1. Reconstrucción realizada por Simon Wintle sobre las PIN-CO.



Fig. 2. Reconstrucción realizada por Marcello Salmeria sobre unas planchas de impresión ubicadas en Japón.

Es probable que Cáceres u Orteguilla hayan comprado las planchas de impresión a un impresor de naipes en España, tal y como lo pudo ser el mismo Francisco Flores. Según el asiento de contratación, Orteguilla estaba facultado para hacerlo. Los diseños que son utilizados en esta prueba se circunscriben dentro de un fenómeno estético de carácter global. Contrario a lo que comenta Simon Wintle,⁴¹³ este no fue el primer caso de la presencia de naipes con diseños importados de Europa en América, y tampoco fue el último. Este patrón del mazo del dragón fue en realidad un diseño que cobró popularidad en el siglo XVI y se difundió rápidamente por la presencia de los imperios ibéricos en el mundo. Es interesante la presencia de este fenómeno en la Nueva España, no es un hecho insólito o imposible, sino con bastante lógica. Lo que sí es sobresaliente es el intercambio de ideas estéticas a nivel transatlántico (estableciéndose una conexión entre Europa, España y la Nueva España), proceso que no solo explica la presencia del mazo del dragón en la Nueva España, sino que contextualiza el origen de algunas de las imágenes del 4º pliego de la prueba de impresión. De los 18 personajes-alegorías de la PIN-CO, la mitad tiene sus referentes culturales en la sociedad europea, y no exclusivamente española. Si este objeto se tratase de un juego de triunfos, se estaría hablando de la presencia de conceptos de juego provenientes de la cultura renacentista de la península itálica de la segunda mitad del siglo XV, en la cultura del naipe español en la sociedad novohispana del siglo XVI.

⁴¹³ Wintle, "Francisco Flores", en línea.

Los 18 triunfos

Es claro que las representaciones en los grabados de la PIN-CO contienen alegorías propias de la cultura indígena y la europea, pero ¿Por qué imágenes de distintas tradiciones y significados están agrupadas en un mismo conjunto? Es complejo asignar un significado conjunto por las 18 imágenes, aunque un análisis muestra que las alegorías cobran significado en subgrupos. Además de su significado, es necesario definir si las imágenes pueden ser entendidas como parte de un juego de triunfos.

Los vicios emblemáticos: las quimeras, el ibis y el mono

Isabel Grañen, la primera mexicana en detenerse a estudiar estas pruebas de impresión sostiene que su elaboración estuvo fuertemente influenciada por la literatura emblemática popular en el siglo XVI. No todas las imágenes se encuentran insertas, exclusivamente, en una dinámica emblemática. En esta investigación solo se han identificado 4 alegorías que muestran un claro antecedente en los emblemas morales de época: *La quimera femenina*, *La quimera masculina*, *El ibis y el caracol*, y *El mono encadenado*. Algunas de las características que comparten las 4 imágenes es: son figuras animales o zoomórficas, son propias de los imaginarios visuales europeos, tienen un antecedente previo en la literatura emblemática, y para la época representan los vicios o pecados del hombre.

En el 4° pliego de la prueba la segunda y tercera alegoría han sido definidas como la personifican un par de quimeras (en una lectura de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo). Bajo esa premisa se puede decir que ambas quimeras están aladas, con un cuello alargado, tienen pesuñas, una cola de reptil y rostro humano. La primera quimera tiene un rostro femenino, una mujer con peinado y un collar. La segunda quimera, masculina, tiene el rostro de un hombre barbado, una melena de león, cuernos de cabra y cola reptil, estos elementos son los mismos que aparecen en la descripción del emblema de la quimera en Cesare Ripa, que incluye al león, la cabra y el dragón como animales que la conforman.⁴¹⁴ Las imágenes de quimeras fueron comunes en la sociedad europea y española del siglo XVI. Generalmente una quimera representa el lado desagradable del humano, sus vicios y pecados; los cuales

⁴¹⁴ Cesare Ripa, "Chimera" *Iconologia del cavaliere*. Tomo IV. (Perugia: Stamperia di Piergiovanni Costantin, 1764), 181. Getty Research Institute: <https://archive.org/details/iconologiadelcav04ripa>

serán vencidos por alguna virtud.⁴¹⁵ La dualidad hombre y mujer en las quimeras de esta prueba de impresión probablemente representa los pecados y vicios de lado femenino y masculino. Pero existe otro elemento en la representación de estas quimeras que las puede definir como otro ser mitológico en el imaginario visual europeo de época; la presencia de senos en ambas imágenes es un elemento inexistente en las representaciones de quimeras, pero que se relaciona con las arpías.

Comparativa de representaciones de arpías

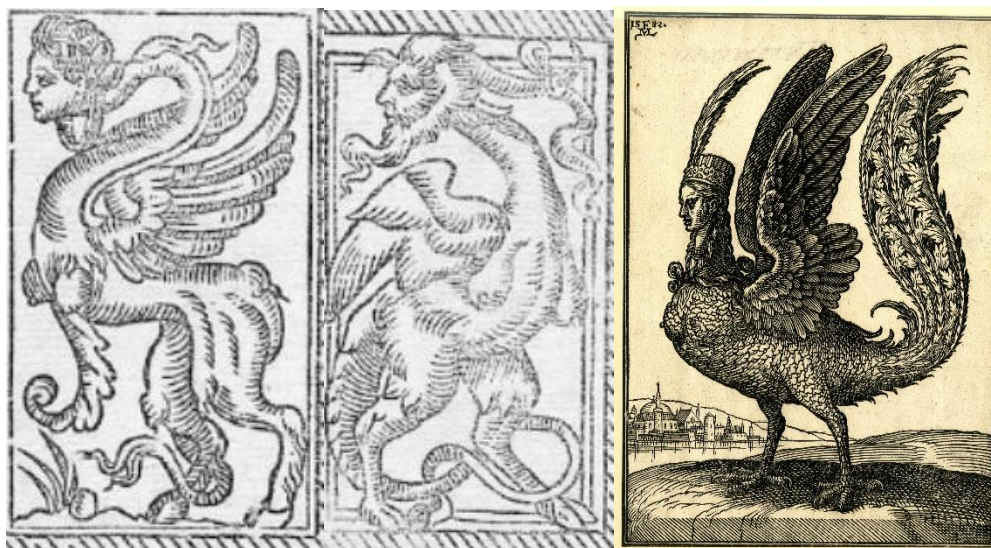


Fig. 3. De izquierda a derecha: Arpía femenina y masculina de la PIN-CO, Arpía en grabado por Melchior Lork.

Generalmente las representaciones gráficas de las arpías siguen las mismas líneas de descripción iconográfica que las quimeras, a las cuales se les agrega la presencia de senos. Existe otro elemento distintivo entre las representaciones de quimeras y arpías, y es que las quimeras suelen mostrarse de manera cuadrúpeda, mientras que las quimeras como un ser bípedo; pero más allá de una generalidad, esta condición no siempre es constante. Conforme lo señalado por la investigadora Diana Olivares sobre el significado alegórica de la imagen de la arpía,⁴¹⁶ se puede establecer una similitud de significados entre la quimera y la arpía,

⁴¹⁵ Cf. Andrea Alciati, "Consilio y virtute Chimaeram superari. Emblema XIII", en *Omnia Andrea Alciati V. C. Emblemata*, (Antuerpiæ : Ex officina Christophori Plantini, architypographi Regij, 1581), 75. Universidad de Illinois: <https://archive.org/details/omniaandreaalc00alci> ; Cesare Ripa, "Virtu" *Iconologia del cavaliere*. Tomo V. (Perugia: Stamperia di Piergiovanni Costantin, 1764), 373. Getty Research Institute: <https://archive.org/details/iconologiadelcav05riipa>

⁴¹⁶ Diana Olivares, "Las arpías", *Revista Digital de Iconografía Medieval*, Vol. VI, No. 11. (2014): 1,2

pues con ellas en ambos casos se trata de representar los vicios de la humanidad, haciendo énfasis en conceptos como el desenfreno, las pasiones o lo impúdico.

La ambivalencia de representaciones masculinas y femeninas de un mismo emblema era común entre los libros de emblemas, en donde 2 distintos grabadores mostraban su interpretación del emblema original. Solo por poner un ejemplo, se puede señalar el caso del emblema de *Lascivia* (Emblema LXXIX) en Andrea Alciati, donde según la versión del impresor y el grabador, el emblema podía ser representado con la figura de una mujer⁴¹⁷ o la de un hombre.⁴¹⁸ Para el caso de quimera, y en el de arpías como lo muestra esta prueba de impresión, es común encontrar sus imágenes en pareja.

La quinta alegoría en la prueba de impresión es la de *El mono encadenado*. Su imagen es bastante simple: un mono de cola larga, encadenado y con un par de folios debajo de sus manos. Si bien el mono también es un animal representado en los imaginarios visuales mesoamericanos, el mono en este caso es representado a la manera europea. Bruegel el viejo, en el

Comparativa de representaciones del mono encadenado



Fig. 4. De izquierda a derecha: Mono encadenado de Franz Brun; Mono encadenado de la PIN-CO.

siglo XV, pintó la obra *Dos monos*.⁴¹⁹ En esa pintura aparecen como personajes principales dos monos encadenados en una vista de una ventana, las investigaciones al respecto interpretan a los monos como un símbolo de la locura y la lujuria, los cuales estan

⁴¹⁷ Andrea Alciati, "Lascivia. Emblema LXXIX", en *Omnia Andrea Alciati V. C. Emblemata*, (Antuerpiæ: Ex officina Christophori Plantini, architypographi Regij, 1581), 294. Universidad de Illinois: <https://archive.org/details/omniaandreaalc00alci>

⁴¹⁸ Andrea Alciati, "Lascivia. Emblema LXXIX", en *Andrea Alciati V. C. Emblemata*, (Lugduni: Apvd haered. Gvlielmi Rovillii, 1600), 293. Getty Research institute: https://archive.org/details/andreaalc00alci_0/page/n3/mode/2up

⁴¹⁹ Pieter Brueghel el viejo, *Dos monos encadenados*, 1562, Óleo sobre tela, 23 x 20 cm, Gemäldegalerie, Staatliche Museen zu Berlin, Alemania. Disponible en *Google Arts and Culture*: <https://artsandculture.google.com/asset/two-chained-monkeys-pieter-bruegel-the-elder/WAHc3JWW3F7kQA?hl=es-419>

encadenados para indicar que estos vicios y pecados deben de ser contenidos. En lo que respecta al grabado, dos de las estampas más difundidas sobre el mono encadenado tienen su autoría en Antonio Durero y Franz Brun. En la *Virgen con niño y mono* Durero dibuja un mono en la parte inferior de la composición a un mono encadenado;⁴²⁰ Brun por su parte dibujó en el eje central de un grabado a un mono encadenado a un palo fijo en el suelo. Las investigaciones coinciden en el significado del mono encadenado: contener la lujuria o locura del humano.

El Ibis es una de las aves utilizadas en la literatura emblemática. Su significado como emblema moral tiene sus orígenes en la obra de Ovidio, escritor romano que en su exilio escribió un largo poema denostando e insultando a un personaje ficticio al cual llamó “ibis”.⁴²¹ Autores de literatura emblemática como Cesare Ripa⁴²² o Andrea Alciati⁴²³ retomaron el poema de Ovidio para definir el emblema de la “infamia”, todo lo que hace desagradable al hombre ante sus iguales. En algunos otros contextos el ibis también puede tener un significado moralmente contrario. Pierio Valeriano representa al ave ibis en distintas formas como alusión a distintos pecados y vicios, en una de ellas el ibis aparece devorando una serpiente.⁴²⁴ El caso del ave ibis en la prueba de impresión es particular porque se encuentra sometiendo a un caracol. La serpiente no comparte simbolismos con el caracol, a pesar de que ambos son animales se desplazan arrastrándose. Autores de libros de emblemas españoles como Covarrubias⁴²⁵ y De Borjas⁴²⁶ representan a través del emblema del caracol

⁴²⁰ Albrecht Dürer, *Virgen con el mono*, c. 1500, carbón y tinta sobre papel, 16.4 x 12.4 cm, The Leonora Hall Gurley Memorial Collection, Art Institute Chicago, Estados Unidos. Disponible en *Art Institute Chicago*: <https://www.artic.edu/artworks/95767/madonna-with-the-monkey>

⁴²¹ Amparo Agüero, “Mitología y exilio: figuras mitológicas en el Ibis de Ovidio” *Revista Estética Semiótica* Vol. 6, No. 2 (2016): 9-16

⁴²² “Infamia”, *Iconología*, 25/11/22, <https://www.asim.it/iconologia/ICONOLOGIAview.asp?id=158>

⁴²³ Andrea Alciati, “In Sordidos. Emblema LXXXVII”, en *Omnia Andrea Alciati V. C. Emblemata*, (Antuerpiæ : Ex officina Christophori Plantini, architypographi Regij, 1581), 318. Universidad de Illinois: <https://archive.org/details/omniaandreaalc00alci>; la edición contiene un error tipográfico, el numeral impreso de la página es 262, pero su numeración correcta es 318.

⁴²⁴ Piero Valeriano, “De ibi. Liber XVII”, *Hieroglyphica*, (Basileae, 1556), 127,128. Getty Research Institute: <https://archive.org/details/desacrisaegyptio00vale/mode/2up>

⁴²⁵ Sebastián de Covarrubias, “Centuria II. Emblema 78”, *Emblemas morales*, (Madrid: Luis Sánchez, 1610), 178. Universidad de Illinois: <https://archive.org/details/emblemasmoralesd00covar>

⁴²⁶ Francisco de Borja, “Nete Quaesieris Extra”, *Empresas morales*, (Bruselas: Fr. Foppens, 1680), 120. Universidad de Durke: <https://archive.org/details/empresasmorales01borj>

la virtud de la libertad y humildad en la pobreza; en la escena de la prueba de impresión, el ibis ataca esta virtud, siendo ella un símbolo de infamia.

Ninguna de estas alegorías tiene un antecedente en algún juego de triunfos posterior al siglo XVI, pero son las únicas alegorías que tienen un antecedente directo en libros de emblemas europeos y españoles del siglo o posteriores. A su vez, también tienen un antecedente en grabados abocados a la representación de vicios.

Virtudes y mitología clásica: La Fuerza, El rapto de Europa, La Caridad, Hércules y Hermes

Un segundo grupo corresponde a las alegorías a la virtud de La Fuerza y La Caridad, y a escenas y personajes de la mitología clásica como El rapto de Europa, el semidios Hércules y el dios Hermes. La característica común de este grupo es que todos los personajes-alegorías históricamente han sido utilizados para representar virtudes del hombre.

El primer personaje alegórico en la prueba es *La Fuerza*, que se representa a través de una mujer sometiendo por la mandíbula a un león. En algunos casos se le llega a encontrar en libros de emblemas, pero su representación en este caso puede variar a una mujer rompiendo una columna con su brazo izquierdo. La Fuerza es uno de los triunfos más comunes en el juego de triunfos, su aparición data de los primeros juegos de triunfos registrados, los mazos de tarot Visconti. Para el caso del juego de triunfos la representación de La Fuerza también tiene una variante masculina. En el tarot Visconti-Sforza La Fuerza es representada por un Hércules. La figura de Hércules estuvo presente en algunos mazos posteriores, aunque hoy en día no forma parte de los triunfos mayores de los tarots contemporáneos. Caso contrario es La Fuerza en su imagen femenina, que ha sido una constante en los juegos de triunfos y tarots hasta la actualidad. La virtud de La Fuerza, por contrario que parezca, no necesariamente refiere a La Fuerza física. Cuando se trata de su representación femenina, el abrir la boca de un león y someterlo de esa manera es una metáfora a que La Fuerza se puede ejercer a través de medios coercitivos, o, dicho de otra forma, a través de la inteligencia. En el caso de la representación masculina de La Fuerza a través de Hércules, esta si simboliza La Fuerza física e incluso la valentía. Se pueden encontrar representaciones de Hércules con lanza y escudo (como en la prueba de impresión) o con un garrote golpeando a un león (como el mazo Visconti-Sforza).

Hércules no solo se inserta como una representación alegórica de una virtud, sino como parte de la mitología clásica. Un mito representado en la PIN-CO es la historia del rapto de Europa. La historia habla de Europa, una mujer bella que se convirtió en la primera reina de la Isla de Creta. El dios Zeus quedó cautivado por su belleza, descendió a la tierra en forma de un toro blanco y se acercó a Europa cuando paseaba por un jardín. La reina se montó en el toro pensando que era un animal dócil y bello, Zeus aprovechó el momento y se la llevó rápidamente fuera de la Isla de Creta. El rapto de Europa fue una escena frecuente en el arte europeo desde el Renacimiento hasta el Barroco. Aunque no es una escena presente en los mazos de tarot Visconti sobrevivientes, pero se sabe de otros mazos de la familia que hoy no subsisten. Entre estos mazos se encuentran referencias a Europa como parte de los triunfos mayores. En mazos posteriores como el *Tarocchi de Mantegna* o el mazo *Solo-Busca* es común encontrar personajes de la cultura clásica, ya sean mitológicos o históricos.

Comparativa de alegorías a La Fuerza y Hércules



Fig. 5, de izquierda a derecha: La Fuerza del Tarot Visconti di Mondrone; La Fuerza en la prueba Cáceres-Orteguilla; La Fuerza a manera de Hércules del Tarot Viconti-Sforza; Hércules en la PIN-CO.

La alegoría a La Caridad también formó parte de los triunfos mayores en los mazos Visconti. Helen Farley explica que para el siglo XV y XVI fue común encontrar en los mazos de juegos de triunfos la representación de virtudes teologales (fe, caridad y esperanza) y de las 4 virtudes cardinales (fortaleza/fuerza, templanza, justicia y prudencia).⁴²⁷ La práctica de virtudes en la vida del hombre fue un paradigma moral y ético propio del Renacimiento, y

⁴²⁷ Helen Farley, *A cultural History of Tarot. From entertainment to estoricism*, (New York: I.B.Tauris, 2009): 62-67

sus representaciones son comunes en este tipo de juegos de cartas. En contraposición a los mazos Visconti, en donde se muestra a La Caridad en su faceta femenina, en la prueba de impresión Cáceres-Orteguilla se le presenta en su faceta masculina, tal y como la identifica Grañen. En el grabado se observa a un hombre barbado cargando una serie de víveres desbordándose en una canasta, lo cual también simboliza la abundancia.

Las imágenes del dios Hermes en la prueba de impresión fueron ampliamente documentadas por Grañen, quien en investigaciones anteriores ya ha estudiado las representaciones en grabado de esta deidad. Tal vez ese sea el motivo por el cuál tituló su investigación como *Hermes y Moctezuma, un tarot novohispano*. El análisis que se hace en dicha investigación concluye que la forma en que se representa la imagen del dios Hermes proviene de la literatura emblemática, específicamente del autor Andrea Alciato.⁴²⁸ Hermes es mostrado en facetas en las que comparte elementos iconográficos de otros dioses de la mitología clásica, es por ello que Grañen cataloga las dos imágenes como Hermes (y el dios Término) y Hermes (y el dios Silvano). En la Nueva España la imagen del dios Hermes en estas soluciones se encuentra en portadas grabadas de libros de imprenta, tal es el caso del impresor Juan Pablos, a mediados del siglo XVI.⁴²⁹

Lo que es cuestionable es la relación que establece la investigadora con el dios Hermes, de la mitología clásica, y el dios Thot, de la mitología egipcia. Como se comentó en el Capítulo I, la relación entre la iconografía del Antiguo Egipto y los mazos de tarot se da hasta entrado el siglo XVIII, fenómeno que sería anacrónico considerar para el siglo XVI. Los juegos de triunfos del siglo XV y XVI si incluyen al dios Hermes, pero sin influencias de la cultura del Antiguo Egipto. El *Tarochi de Mantegna* muestra en sus series S y E al dios Hermes, tal y como se ilustra en el Renacimiento.

A diferencia del primer grupo del apartado anterior, este conjunto de alegorías si tiene antecedentes en mazos de juegos de triunfos de décadas anteriores, y funciona como un contraste a la representación de vicios, a través de alegorías a virtudes y personajes del panteón clásico. Ambos grupos concentran las imágenes propias del imaginario visual

⁴²⁸ Grañen, "Hermes y Moctezuma", 377

⁴²⁹ Los grabados utilizados en libros del taller de Juan Pablos han sido ampliamente estudiados por la Dra. Isabel Grañen, un ejemplo es su artículo: Isabel Grañen, "La transferencia de los grabados novohispanos del siglo XVI", *Historias* (31): 99-112

europeo, frente al resto de imágenes alusivas a la cultura indígena (nahua y teenek). A su vez, representan más de la mitad de las alegorías totales, siendo 10 imágenes de 18. Es así que el imaginario visual europeo sigue siendo predominante por sobre demás expresiones, para el caso de la PIN-CO.

La imagen lúdica del cuextecatl y la fiesta novohispana: el flautista, la plaza del volador, el xocuahpatollin y el noble en fiesta

Las otras 8 imágenes de los grabados de la PIN-CO aluden al mundo indígena mesoamericano, y en el cual estaba inserta parte de la cultura novohispana. Los personajes en esta sección aluden a temas tanto históricos como lúdicos presentes en el proceso de cambio de la sociedad prehispánica a la sociedad novohispana. Al igual que las imágenes de tradición europea, las imágenes de tradición indígena se pueden leer a través de discursos formados por grupos de cartas. La presencia de indígenas en los grabados no solo implica la remembranza a tiempos pretéritos para la elaboración de la PIN-CO, sino que como se verá más adelante, también aluden a fenómenos ocurridos en el pleno nacimiento de la sociedad novohispana, contemporáneos al periodo de las administraciones del estanco de Cáceres y Orteguilla. Uno de los temas de mayor interés en el análisis de la PIN-CO es la representación de lo lúdico en la sociedad indígena y novohispana, que ocupa una presencia considerable en el número de imágenes de los grabados de la prueba.

El aspecto lúdico de la vida cotidiana en la sociedad mexicana estuvo revestido por una serie de elementos iconográficos propios de la cultura huasteco-*teenek* (o como los llamaron los mexicanos, los cuextecas). En el imaginario popular mexicano se construyó un estereotipo del *cuextecatl* como un sinónimo del aspecto lúdico de su cultura: los juegos, las expresiones musicales, pasatiempos y prácticas de ocio. Esa imagen servía, además, para ridiculizar a un antiguo enemigo que ahora era tributario de la triple alianza. Como se vio en el Capítulo II, algunos juegos, deidades del juego y la embriaguez, e incluso algunos rituales de carácter festivo de la cultura mexicana tuvieron su origen en la cultura huasteco-*teenek*. Los españoles que llegaron a América, iniciándose la vida de la Nueva España, conocieron a los huastecos-*teenek* a través de los ojos de la cultura mexicana, adoptaron el término “cuexteca” y lo castellanizaron al actual “huasteca” o “huasteco”. La prueba de impresión Cáceres-Orteguilla es una huella de dicho proceso, pues las soluciones aplicadas a la imagen del *cuextecatl*, o en

este caso “queztecal” provienen del imaginario visual mexicana, y no de la cultura *teenek* en sí misma.

Además de la inscripción “queztecal”, hay en los grabados una serie de elementos iconográficos que permiten identificar a los indígenas representados como cuextecas, según el imaginario mexicana. En la imagen del indígena con el juego del *xocuahpatollin* se pueden observar la representación de algunas características físicas de los cuextecas según la cultura nahua: el cabello crespo, perforaciones nasales (a manera de septum), orejas, y dientes serrados, en lo que respecta al atavío se encuentra el uso de cascabeles en la cintura y sombreros cónicos como elementos característicos de la indumentaria *cuextecatl*;⁴³⁰ estas mismas características están presentes en otros grabados como el del indígena danzante con peyote o el indígena flautista.

Junto con el aspecto físico, los personajes cuextecas son mostrados en un contexto lúdico y festivo, entre música, juegos y celebraciones. Quizá la más viva imagen de este aspecto sea el *cuextecatl* haciendo el *xocuahpatollin*, juego que consistía en hacer malabares con los pies con un madero, a manera de antipodismo. *Xocuahpatollin* es una palabra náhuatl que deriva de tres términos: *xotl* (pie), *cuahatl* (madero), y *patolli* (juego de movimiento). Los informantes de Sahagún comentan que Moctezuma tenía para su divertimento a antípodas que hacían el juego del *xocuahpatollin* para su entretenimiento, los cuales son mostrados en el códice florentino.⁴³¹ A la llegada de los españoles y el establecimiento de la Nueva España, el *xocuahpatollin* se integró como una actividad de entretenimiento recurrente en la fiesta novohispana. El mismo Cortés mandó, entre su delegación de indígenas nahuas, a antípodas del *xocuahpatollin* para que se presentasen ante el rey de España.⁴³² Se piensa que este hecho fue el origen de las imágenes en donde se representa el juego en el manuscrito alemán *Trachtenbuch* de Christoph Weiditz,⁴³³ quien fue miembro de la corte de Carlos V. El juego fue de bastante atractivo para los españoles, Fray Diego de Durán comentó en su *Historia de las Indias* el asombró que causó tal actividad, tanto a él como a sus iguales:

⁴³⁰ Ver Capítulo II, subapartado: *Los cuextecas según los mexicanos*

⁴³¹ Sahagún, *Historia General*, Capítulo X, Libro VIII, 300

⁴³² Diertrich Briesemeister, “Sobre indios, moriscos y cristianos ‘a su manera’”. Testimonios pictóricos en el *Trachtenbuch* de Christoph Weiditz” *Anuario de Historia de América Latina* No. 4 (2006): 6

⁴³³ Christoph Weiditz, *Trachtenbuch*, Hs 22474, Germanisches National Museum Digitale Bibliothek: 18/08/22, <http://dlib.gnm.de/item/Hs22474>

“Por qué ¿Quién no concederá ser sosa sùtil y de gran destreza el traer un palo grueso y de braza y media con tanta ligereza con los pies como otro lo puede traer en las manos haciendo con él tantas y tan diferentes pruebas y vueltas echándole acá y allá y á lo alto recojiendolo con las plantas de los pies con una facilidad que admira? [sic]”⁴³⁴

El juego del xocuahpatollin en el imaginario visual del siglo XVI



Fig. 6, de izquierda a derecha: Xochuapatollin en el Códice Florentino; Xocuatollin en Trachtenbuch; Xocuatollin en la PIN-CO.

Los voladores de Papantla es el nombre común con el que hoy se conoce al juego del palo volador, el genitivo “de Papantla”, es testigo de su origen huasteco. Una de las imágenes en esta PIN-CO es justamente la del palo volador. La descripción de la carta es la siguiente: en el eje central de la composición se encuentra enclavado el mástil, en su punta, por encima del tecomate, se encuentra un personaje, que, como es común en este juego, se encarga de llevar el ritmo con algún instrumento y supervisar la cuerda que se va desenrollando. A la izquierda otro personaje, esta parado sobre el tecomate y tiene alas. A partir de la mitad inferior de la carta se ven a 4 voladores descendiendo, de los cuales 3 están alados: de lado izquierdo, uno con cola de mono (sin alas) y el otro con una sonaja (alado); y del lado derecho los otros 2 (también alados). Finalmente, en la base, ya en tierra, 2 toros en posición saliente, uno de cada lado de manera simétrica en dirección al centro.

⁴³⁴ Durán, “Capítulo Cl.,” 241

La investigadora Claudia Rocha sostiene que la imagen del palo volador y los toros es una alusión a la Plaza del Volador, en la Ciudad de México.⁴³⁵ Aunque el juego del palo volador fue prohibido por las autoridades novohispanas en el siglo XVII, lo cierto es que en el siglo XVI e inicios del XVII este juego de vértigo fue popular tanto en la sociedad de castas como entre los españoles. La Plaza del Volador, además de ser un espacio en donde se ejecutase el juego, también era un lugar para las corridas de toros y juegos de tauromaquia. En su investigación sobre la cultura huasteco-*teenek*, Rocha se encargó de rastrear los orígenes del juego del palo volador en la cultura *teenek*.

Es así que se comienza a construir un discurso visual entre los grabados, la imagen de lo que será la fiesta novohispana en su dimensión lúdica. Pero no se puede hablar de fiesta sin música, y para la sociedad novohispana, tampoco se puede hablar de fiesta sin la presencia de personajes y autoridades suntuarias, religiosas y/o de gobierno.

La música y la presencia de lo musical en la fiesta es recurrente en las imágenes de la PINCO, es aludido en 2 alegorías. El reverso de carta más evidente es la del flautista, el cual teniendo su cuerpo orientado a la izquierda del reverso esta tocando la flauta en una postura que supone baile, tiene un sombrero cónico en el cual se posa un ave, además de estar ataviado con plumas a la espalda y una manta. La figura en conjunto sobrepasa los márgenes dibujados por el mismo grabador. En la esquina inferior de la imagen encontramos la palabra “queztecal”, reiterando su filiación con la cultura huasteco-*teenek* según los mexicas.

Por otra parte, tenemos el reverso de carta que muestra a un indígena siendo cargado por otro, este primero sostiene una sonaja en cada mano, y de la cual en la de su mano derecha se posa un ave. El indígena que lo esta cargando lleva un sombrero cónico similar al del flautista, mientras que el personaje que es llevado en hombros usa una diadema con tocado de plumas. El hecho de que sea cargado por otro se puede entender como una denotación de jerarquía, por lo cual se podría tratar de un noble. Este reverso también esta marcado con la leyenda “queztecal” de manea vertical, ascendente, de lado izquierdo, alineado con el margen.

⁴³⁵ Claudia Rocha, “Las barajas de naipes novohispanos”, en *Una historia de sol y viento. La danza del volador teenek de la Huasteca potosina: entre lo sagrado, lo prohibido y las declaratorias de patrimonio*, (San Luis: El Colegio de San Luis, 2018): 52-56

El código florentino nos muestra elementos similares. En el título 7 “de la casa de los cantores, y de los atavíos de areito” en el Capítulo XIV del libro octavo los informantes de Sahagún dicen lo siguiente:

Si mandaba el señor que cantasen los cantores e Uexotzincátotl, o Anahuacáyotl, así los cantaban y bailaban los atavíos del areito de Uuexotzincáyotl o Anahuacáyotl, y si el señor mandaba a los maestros y cantores que cantasen y bailasen el cantar que se llama Cuextecáyotl, tomaban los atavíos del areito conforme al cantar y se componían con cabelleras y máscaras pintadas, con narices agujeradas y cabellos bermejos, y traían la cabeza ancha y larga como lo usan los cuextecas, y traían las mantas tendidas a manera de red.⁴³⁶

El Capítulo XIV “De la manera de las casas reales” habla de la disposición espacial (tanto físico como social) que tenía “el palacio de los señores”, allí se desempeñaban tanto funciones políticas como de entretenimiento, la casa de los cantores (*mixcocalli*) era uno de los espacios (salas) destinados en el palacio donde se resguardaba lo necesario para la entretención musical del tlatoani. *Cuextecáyotl* es referido por investigadores y fuentes de época como poesía o canto “al estilo *cuextecatl*”.⁴³⁷ En la descripción de los informantes de Sahagún no solo se les refiere explícitamente como cuextecas, sino que se añade una descripción de cómo se debían de ataviar los cantores y bailarines al interpretar cantos de estilo *cuextecatl*, la descripción brinda la imagen del estereotipo mexicana sobre el huasteco-*teenek*. Pero, en el código florentino ¿Qué imagen ilustra la casa de los cantores? Una pintura con algunos personajes cantores, un *huehuetl*, un *teponaztle*, una caracola, entro otros elementos de los cuales destaco un par de flautas, abanicos de plumas, tocados de plumas y sonajas. Mismos elementos que estan presentes en representaciones festivo-musicales en códigos como el Código Tovar y el Código Durán.

⁴³⁶ Sahagún, *Historia General*, Capítulo XIV, Libro VIII, 313

⁴³⁷ Cf. Patrick Johansson, “Tamoanchan: una imagen verbal del origen” *Estudios de Cultura Nahuatl* No.49, enero-junio (2015): 65; “Ycuic Neçahualpilli yc tlamato Huexotzinco Cuextecayotl quitlali cuicani Tececepouhqui mc mci [nahuátl] / Canto de Nezahualpilli. Así fue a hacer cautivos a Huexotzinco. A la manera huasteca. Lo compuso el cantor Tececepouhquimcii [español]” En: Folio 55v, “Cantares. Cantares mexicanos”, *TEMOA*, Universidad Nacional Autónoma de México, acceso: 18/08/22, <https://temoa.iib.unam.mx/cantares-cantares-mexicanos/55v>

Elementos festivo-musicales indígenas en imaginario visual



Fig. 7, de izquierda a derecha: ilustración del mixcocalli en el Códice Florentino; el flautista en la PIN-CO; “manera de bailar de los mexicanos” en el Códice Tovar”; noble en fiesta de la PIN-CO.

¿Qué significado cobra esta relación del *cuextecatl* lúdico de los mexicas con un objeto propio del periodo novohispano? La respuesta es, la fiesta novohispana. A pesar de las constantes prohibiciones por parte de autoridades españolas a expresiones de juego y baile como el tumbeleque o el juego del palo volador,⁴³⁸ los elementos festivos indígenas se hicieron presentes en las fiestas públicas de la sociedad novohispana por lo menos entre los siglos XVI y XVII, y que dejaron reminiscencias notables hasta entrado el siglo XVIII.⁴³⁹ Y es que eran las mismas autoridades españolas quienes llegaron a solicitar la presencia de elementos festivos de los indígenas, como lo muestra Beatriz Mariscal en su estudio sobre las primeras festividades jesuitas en la Nueva España, en donde miembros de la Compañía de Jesús solicitaron la presencia de músicos indígenas.⁴⁴⁰

La boda fue una de las tantas expresiones festivas que tuvieron lugar en la sociedad novohispana. Martha Sandoval recupera las expresiones festivas españolas y criollas en conjunto de las expresiones indígenas, que encontraban su punto de unión en su carácter público.⁴⁴¹ Era común que se adornaran los templos y se preparará una gran verbena en honor

⁴³⁸ Pilar Gonzalbo, “Auge y ocaso de la fiesta. Las fiestas en la Nueva España. Jubilo y piedad, programación y espontaneidad”, en María Águeda, edit. *Fiesta y celebración, discurso y espacio novohispano*, (México: El Colegio de México, 2009): 63, 64

⁴³⁹ Cf. Antonio Enríquez, “‘Eran dados a las fiestas’. El universo festivo de los indios novohispanos bajo la Ilustración, ¿supresión o vigencia de un fenómeno de larga duración?” *Contribuciones desde Coatepec* No. 29 (2015): 87-144; José Terán, “La ciudad novohispana y la fiesta barroca” *IV Encuentro Internacional sobre barroco* (2007): 315-323

⁴⁴⁰ Beatriz Mariscal, “‘Entre los juncos, entre las cañas’: los indios en la fiesta jesuitas novohispana” *Anales de Literatura Española* No. 13, (1999): 54

⁴⁴¹ Martha Sandoval, “¡Qué vivan los novios!”, en *La fiesta mexicana*. Tomo I, Enrique Florescano y Bárbara Santana, coord., 69-73 (Ciudad de México: Secretaría de Cultura / Fondo de Cultura Económica, 2016)

a la fiesta de bodas, sobre todo en bodas indígenas; donde se congregaban músicos y bailarines. Pero más allá del trabajo de fuentes escritas que han hecho otros historiadores e historiadoras sobre la fiesta novohispana, es necesario ver este fenómeno a través de la imagen. Dos ejemplos muy característicos de la fiesta novohispana son los biombos titulados *El palo volador*⁴⁴² y *Desposorio de indios y palo volador*,⁴⁴³ aunque son posteriores a la PINCO son un buen ejemplo de la presencia y reminiscencia de los elementos festivos indígenas en lo novohispano.

Es interesante establecer una comparación visual entre las alegorías de los reversos de cartas vistos en este subapartado y, por ejemplo, las imágenes en la obra *Desposorio de indios*. Ambos incluyen el juego del *xocuahpatollin*, el juego del palo volador, y representaciones de músicos y bailarines. El conjunto de cuatro reversos es, en su contexto novohispano, la representación de la fiesta en su aspecto lúdico, de asombro, entretenimiento y ocio; en contraposición a las facetas sacras y serias que podía tener la misma fiesta. ¿Porqué traer a escena, en un juego de naipes, la fiesta en su tradición indígena y en su contexto novohispano? A la fiesta y al naipe no solo los une su dimensión lúdica, tal y como se vio en el Capítulo II, el juego de naipes era un actividad restringida solo a ciertos espacios como la privacidad o espacios autorizados (casas de juego y tablajes), pero la fiesta era el único momento de la vida de las sociedades hispanas en donde el juego podía ser público; de allí la importancia de la fiesta para el naipe.

⁴⁴² Autor desconocido, *El palo volador*, 1650-1700, pintura al óleo, 177 x 505 cm, Museo de América, Madrid, acceso: 18/08/22, <https://artsandculture.google.com/asset/el-palo-volador/9QGrTAt-UifkmQ>

⁴⁴³ Autor desconocido, *Desposorio indígena y palo volador*, 1690, pintura al óleo, 3,048 x 1,676.4 cm, Los Angeles County Museum of Art, Los Ángeles, acceso: 18/08/22, <http://artecolonialamericano.az.uniandes.edu.co:8080/artworks/3778>



El xocuahpatollin

Fig. 8, de izquierda a derecha: *xocuahpatolli* en detalle de Desposorio de indígenas; *xocuahpatolli* en la PIN-CO.

Elementos musico-festivos, bailarines y músicos



Fig. 9, de izquierda a derecha: detalle de músicos y bailarines en el Desposorio indígena; el noble en fiesta de la PIN-CO; el flautista de la PIN-CO.

Nótese que, aunque la vestimenta muestra el cambio entre el periodo prehispánico y el novohispano, los personajes de ambas obras comparten elementos en común: están ataviados con plumas (ya sea en muñecas o tocados); portan instrumentos musicales, y llevan consigo sonajas y otros enceres.



El palo volador

Fig. 10, de izquierda a derecha: el juego del palo volador en detalle de Desposorio de indígenas; en mismo juego en la PIN-CO.

Los personajes históricos: Moctezuma y Cuauhtémoc

Moctezuma y Cuauhtémoc son, quizá, los 2 personajes más recurrentes en las historias sobre el proceso de conquista. Para la época sus figuras ya son tratadas en textos como *Historia General de las Cosas de la Nueva España*, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, *Historia de las Indias de Nuevas España e islas y Tierra firme*; sus imágenes y descripciones se encuentran en códices como el *Códice Tovar*, el *Códice Durán*, el *Códice Mendoza*, el *Códice Florentino*, en códices *techialoyan*, entre otros. Sus figuras son comunes en expresiones artísticas del arte novohispano del siglo XVI y XVII, como en la literatura y el teatro, por mencionar un ejemplo.⁴⁴⁴ Las imágenes de estos personajes se incorporan a la PIN-CO como parte del imaginario colectivo de la sociedad novohispana sobre la historia de la conquista de Tenochtitlán y el mundo indígena. En ese sentido no es de extrañarse la presencia de Cuauhtémoc y Moctezuma (“Qvatimoc” y “Montezvma” según las inscripciones) en la PIN-CO, pero ¿Qué significado podrían tener estos personajes en el contexto de un objeto hecho para el juego?

Isabel Grañen propone que las imágenes de estos personajes son una referencia doble a los triunfos mayores de “El Papa” y “El emperador” de los mazos de tarot contemporáneos. Llama especial atención la relación que establece Grañen entre la figura del Papa y Moctezuma, apelando al argumento de que Moctezuma, como Tlatoani, también era un líder religioso y por ende podía ser entendido como una alusión al Papa.⁴⁴⁵ He aquí el problema de forzar una relación entre las imágenes de la PIN-CO con el esquema de los mazos de tarot contemporáneo, ejercicio que además de anacrónico tiende a invalidar los significados propios de las imágenes. Como se vio en el Capítulo I, el origen de los triunfos de “El emperador”, “La emepratriz”, “El Papa” y “La Papisa” proviene de la historia familiar de la Dinastía Visconti, su orientación geopolítica, y sus intereses personales. La presencia del Papa en los mazos Visconti es una referencia a la lucha entre welfos y gibelinos en la que estaba inversa la dinastía milanesa; y no solamente por ser un símbolo de liderazgo religioso católico.

⁴⁴⁴ Victor Grovas, “En el siglo XVI: anulación del Otro”, en *El indígena, el demonio y el forastero: alteridad en el teatro novohispano*, (Ciudad de México: Ediciones Eón, 2014): 13-30.

⁴⁴⁵ Grañen, “Hermes y Moctezuma”, 379-381

Por otra parte, tenemos casos como los juegos de triunfos llamados Solo-Busca, que en sus triunfos mayores no contienen imágenes alegóricas/ emblemáticas sino ilustraciones de personajes históricos de la antigüedad, tales como: Nerón, Nabucodonosor, Catulio, Nembrod, etc. Los mazos Solo-Busca, del siglo XV, se caracterizan por ser una ruptura de la iconografía de los mazos Visconti, además de ser uno de los primeros casos de mazos impresos para su distribución general, y no como artesanía única. En lo que respecta a la producción de juegos de cartas, en general, para entonces, era común incluir personajes históricos en las ilustraciones de las cartas; en algunos casos cuando estos juegos de cartas eran mandados a hacer por nobles las cartas funcionaban como recursos educativos para jóvenes nobles en formación, un ejemplo es el caso del mazo llamado *Courtly Household*.⁴⁴⁶ Tanto en naipes ingleses y franceses impresores llegaron a incluir a reyes, miembros de la corte y militares de la historia de sus reinos en sus naipes.⁴⁴⁷

La presencia de Moctezuma y Cuauhtémoc se puede entender, entonces, como la continuidad de la idea de la presencia de personajes históricos, de un alto escalón social, en los juegos de cartas. Sus imágenes se incorporan a la parte de los grabados de la PIN-CO que tratan de representar el mundo indígena. En términos compositivos las imágenes de ambos personajes recuerdan a las ilustraciones de los códices Tovar, Durán, Florentino y Mendocino.



Fig. 11. De izquierda a derecha: Cuauhtémoc y Moctezuma en la PIN-CO.

Para el caso de Cuauhtémoc este es ubicado con el topónimo de Chapultepec, mientras que Moctezuma con el de México-Tenochtitlán. Más adelante se comentará como la presencia de estos personajes habla de la pronta adaptación de los impresores de naipes novohispanos a la

⁴⁴⁶ Timothy B, "The courtly household cards", en *The world in play luxury cards. 1430-1540*, (Nueva York: The Metropolitan Museum of Art, 2015): 49-71

⁴⁴⁷ Algunos ejemplos de juegos de cartas con alusiones históricas entre los siglos XVI y XVII: *Juego de cartas con escudos heráldicos*, siglo XVII, Museo Británico, No. 1878,1012.44-95, disponible: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1878-1012-44-95; *Naipes francés con nombres de notables*, siglo XVI, Museo Británico, No. 1860,0414.265-268, disponible: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1860-0414-265-268; *Tres cartas de corte con personajes históricos de Francia*, siglo XVI, Museo Británico, No. 1956,0608.2-4, disponible: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1956-0608-2-4

cultura e historia de los grupos sociales que adquirirían los naipes, tal y como propone Jorge Caziñares-Esquerro.⁴⁴⁸

Un caso particular: cuextecatl danzante con peyote

La imagen del *cuextecatl* danzante y el peyote es una de las imágenes de representación indígena en la prueba de impresión que ha sido emparejada, por la historiografía anterior, con un triunfo o arcano mayor de los mazos de tarot contemporáneo. Grañen relacionó lo que ella llama “el indígena en trance” con el arcano del loco, aludiendo a que ambas imágenes remitían a la libertad del alma.⁴⁴⁹ Probablemente Grañen haya visto semejanza entre la representación de este indígena y “El loco” del mazo Rider-Waite-Smith, ya que tienen ciertas similitudes compositivas, por ejemplo, ambas imágenes están dibujadas de perfil en donde los personajes dirigen su cuerpo y mirada hacia la izquierda, además de que comparten el gesto de mirar hacia arriba. El problema de la relación indígena-danzante y el loco-hombre libre es que esta última es una representación propia de finales del siglo XIX; para el siglo XVI la imagen del loco en los juegos de triunfos se relacionaba con la figura de “el salvaje”

Comparativa entre representaciones del loco y el cuextecatl danzante con peyote



Fig. 12. De izquierda a derecha: el loco del tarot Visconti-Sforza (siglo XVI), el indígena danzante con peyote de la PIN-CO (siglo XVI), el loco del tarot Rider-Waite Smith (siglo XIX)

⁴⁴⁸ Jorge Cañizares-Esquerro, “Spanish Deck”, en Mark Thurner y Juan Pimentel [ed.] *New world objects of knowledge. A cabinet of curiosities*, (Londres: University of London Press, 2011): 79

⁴⁴⁹ Grañen, “Hermes y Moctezuma”, 384, 385.

o “el pordiosero”, además de todas las ideas relacionadas con el concepto de locura propias de la Edad Media y el Renacimiento.

Aunque las similitudes compositivas entre el danzante de la PIN-CO y el loco del tarot Rider-Waite-Smith sean sorprendentes, cronológicamente no es posible pensar que existe una influencia europea en la carta americana. Si se quisiese establecer una relación entre el arcano de “El loco” del tarot Rider-Waite-Smith y la imagen del indígena danzante de la PIN-CO, se tendría que proponer que el indígena danzante es influencia de “El loco”. El mazo de tarot Rider-Waite-Coleman recibe su nombre de los tres personajes involucrados en su creación. En 1910 se publica el mazo de tarot junto con un manual para su interpretación, el creador del proyecto fue A. E. Waite, ocultista y masón rosacruz inglés miembro de la sociedad “The Golden Dawn”. El proyecto de Waite tenía como objetivo ofrecer una nueva perspectiva semántica e interpretativa del tarot en el marco del pensamiento hermético rosacruz. Tanto el mazo como una reedición en 1911 del manual de interpretación, ahora con el nombre de *The key of the tarot*, fueron publicados por la editorial William Rider & son. Las ilustraciones de las cartas, que comprender la totalidad del mazo, fueron dibujadas por una pupila de Waite, también integrante de la logia, de nombre Pamela Coleman Smith.

Una de las características del mazo Rider-Waite-Smith es que, además de ser el mazo contemporáneo por excelencia más popular, fue diseñado con el objeto específico de representar el pensamiento ocultista de sus creadores y su logia proveniente. Pero su diseño estuvo influenciado no solo por las ideas que se discutían en *The Golden Dawn* y el parámetro interpretativo de Waite, sino que este realizó una investigación sobre mazos de juegos de triunfos antecesores; la influencia más evidente son sus

relaciones con el mazo Solo-Busca, pero también se identifican relaciones estéticas con el mazo tipo Marsella y los mazos Visconti. ¿Habrá sido posible que en el marco de sus investigaciones Waite y Smith conocieran la PIN-CO? En esta investigación no se cuenta

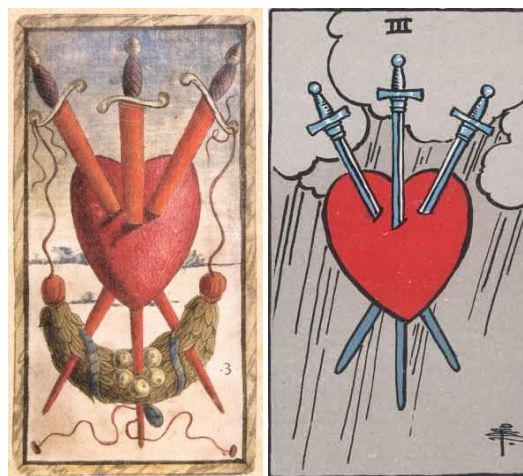


Fig. 13. De izquierda a derecha: 3 de espadas del mazo Solo-Busca; 3 de espadas del tarot Rider-Waite-Smith

con ningún elemento que permita sugerir esta relación, mucho menos comprobarla, más allá de lo comentado en los anteriores párrafos: el criterio cronológico y la similitud compositiva.

Más allá de las comparaciones compositivas ¿Qué pueden significar los elementos iconográficos dentro de esta alegoría en la PIN-CO? Contrario a lo anterior, la presencia del peyote (identificado acertadamente por Grañen) no concuerda con simbolismos propios de los mazos europeos. El peyote y sus efectos, a través de la mescalina, estuvieron presentes en varias culturas mesoamericanas: los *wixarika*, los mexicas y por supuesto los huasteco-*teenek*.⁴⁵⁰ Si de relacionar al *cuextecatl* con los triunfos europeos se trata, apelando a su significado en la cultura *teenek*, podríamos decir que la imagen del indígena danzante con peyote es una alusión al triunfo de la muerte, ya que en la cultura huasteco-*teenek* el peyote estaba presente en rituales relacionados con la muerte y con el dios *Lahax*, uno de los númenes principales de esa cultura.⁴⁵¹

Como ya se vio, resulta un ejercicio anacrónico buscar relaciones entre las 18 imágenes de la prueba de impresión Cáceres-Orteguilla con los 22 arcanos mayores que integran los mazos de tarot contemporáneos, sobre todo recordando que el esquema de 22 arcanos se concretó hasta mediados del siglo XVIII. Tal y como se vio en el capítulo I, los juegos de triunfos de finales del siglo XV e inicios del XVI no tenían un esquema de cartas de triunfos definido, sino que dependían de los gustos, intenciones e intereses de quienes los mandaban a hacer. Si las imágenes de esta prueba de impresión remiten a un juego de triunfos, no necesariamente deben corresponderse a imágenes preexistentes en otros mazos, sino que responden al contexto de su solicitud y elaboración. Así, el *cuextecatl* danzante con peyote, como otras imágenes en la prueba, pueden ser triunfos nuevos incorporados en este mazo según los intereses de Hernando de Cáceres y Alonso Martínez de Orteguilla. Restaría bastante al estudio de objetos como este tratar de forzar una correspondencia con objetos homólogos de Europa, negándoles así, de alguna forma, identidad propia y sesgando su significado.

⁴⁵⁰ Si se desea consultar información básica sobre el peyote, su biología y su valor cultural se puede consultar: Mariana Rojas, "El controvertido Peyote" *Ciencias* No. 91, julio-septiembre (2006): 44-49

⁴⁵¹ Joaquín Muñoz-Mendoza, "Tzíman y Lahax: el peyote y el toloache como advocaciones culturales para la región huasteca, México" *Cultura y Droga* No. 22, enero-diciembre (2017): 96

Pero con este personaje hay una deuda pendiente ¿Qué puede significar el indígena *cuextecatl* con peyote en el contexto del juego de cartas? En contexto de las dos culturas presentes en la prueba de impresión, mexicas y huastecos-*teenek*, el peyote está relacionado con usos rituales, sobre todo porque esta planta permite tener visiones (alucinaciones) sobre “lo no ocurrido”, el futuro. *Patehcatl* es el numen mexica de la medicina, y además es conocido como el descubridor del peyote; por su parte en la cultura *teenek* el peyote es una de las 2 plantas relacionadas con el numen *Lahax*. El dios *Lahax* fue relacionado tanto con el toloache como con el peyote, siendo la primera una planta que representaba la maldad y la otra la bondad. El dios representa *el ser* y la existencia misma, más allá de un patronazgo. El peyote, además de sus poderes psicotrópicos estaba asociado con la vida y la muerte. Tapia Zenteno a mediados del siglo XVIII novohispano habla del uso del peyote en comunidades huasteco-*teenek* como una especie de amuleto (acompañado de piedras preciosas) que al parecer podía absorber energías negativas. Tapia narra el uso de este amuleto en un entierro de un difunto indígena que había muerto por “mal de espanto” producto del maleficio de un hechicero. Dado que el peyote se usaba en contextos de presencia de elementos “malignos” para las personas, este era usado generalmente solo por los *tzíman*, los chamanes *teenek*

¿Será acaso el indígena danzante un *tzíman*? Aunque los estudios iconográficos actuales no son suficientes como para establecer relaciones de imagen entre un chamán huasteco-*teenek* y la imagen del grabado, lo que sí se puede asegurar es que la forma en que está representado el danzante confirma su filiación *cuextecatl*, ya que es dibujado conforme al estereotipo mexica sobre esta cultura: desnudo del cuerpo (solo cubierto por un *maxtlat*), cabello crespo, septum y orejeras; cabe mencionar que está ataviado con 2 plumas en la cabeza y 3 en la muñeca izquierda, sostiene en su mano derecha una especie de caña adornada que lleva a la boca.

Iniciado el periodo novohispano el uso del peyote fue mal visto por las autoridades novohispanas, tanto por sus usos de carácter ritual como por el uso excesivo de esta planta por parte de algunos indígenas. En algún momento fue preocupación de las autoridades las muertes ocasionadas por el uso excesivo de hongos y algunas otras plantas alucinógenas. Tanto en la cultura mexica, como después en el entendimiento español, se le daba el tratamiento de “embriagues” a los efectos causados por hongos, peyote y otras plantas

alucinógenas, una embriagues sagrada para los indígenas, pero que las autoridades entendieron como un vicio.⁴⁵² Según las investigaciones de Luis Guzmán, en un proceso de aculturación en la Nueva España otras calidades, además de los indígenas, comenzaron a hacer uso del peyote por sus propiedades mágico-curativas, tanto negros, mulatos, moriscos, mestizos y españoles llegaron a consumir peyote; esto según los estudios de diversos expedientes inquisitoriales de época.⁴⁵³ Ya para el siglo XVI Guzmán recupera la preocupación de un fraile, de nombre Alonso de Molina, que en 1569 elabora un cuestionario de preguntas para confesiones en el que, entre tantas cosas, busca saber si los indígenas hacían uso de hongos o peyote para entrar en estados de “embriaguez” y poder visualizar el futuro. Así, documentación estudiada por Guzmán muestra como el peyote era usado para inducir visiones que permitieran a los usuarios desde realizar hechizos hasta encontrar minas o ganar juegos de azar.

Sin duda la imagen del indígena danzante con peyote nos remite a los aspectos rituales y mágicos de las culturas mexica y huasteco-*teenek*. Pero en el contexto novohispano también nos remite a aculturaciones y apropiaciones culturales. Es quizá esta imagen una alegoría al aspecto sortilégio y mágico con el que la cultura española veía a las culturas indígenas. E incluso, si posteriormente se pensara la prueba de impresión como un tarot, en su contexto esotérico, esta imagen reafirmaría su dimensión cartomántica. Por lo mientras no se tiene evidencia que avale el uso cartomántico de esta prueba de impresión ni de juegos de triunfos de época, pero una carta que aluda a la visión del futuro (en este caso a través del peyote y uno de sus usuarios, el danzante) puede ser entendida en el juego como una analogía al azar, la fortuna y el sortilegio.

Tolanzincal: el demonio y el juego

La figura de Tolanzincal parece una clara referencia a la imagen de los demonios cristianos y al triunfo XV de los mazos de tarot actuales, que es nombrado en las cartas como “el demonio” o “el diablo”. Esa misma relación es la que proponen las investigadoras Perla

⁴⁵² F.J. Carod-Artal, “Alucinógenos en las culturas precolombinas mesoamericanas” *Neurología* No. 20 (2015): 42-45

⁴⁵³ Luis Bernal, “El uso del peyote en la época prehispánica y su supervivencia en la Nueva España, siglo XVII. El proceso de aculturación en la sociedad novohispana”, en *Pensamiento Novohispano* 21 Noé Esquivel, coord., 189-192 (Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México, 2021)

Ramírez⁴⁵⁴ e Isabel Grañen⁴⁵⁵ en investigaciones separadas. Aunque, para la época de conformación del juego de triunfos, la imagen del diablo o demonio aún no se consolidaba dentro del esquema de mazo del cartas. ¿Quién es Tolanzincal?



Fig. 14. De izquierda a derecha: Tolanzincal en la PIN-CO y en Historia mexicana.

En el grabado de la PIN-CO tenemos a un ser que pareciese un hombre con deformidades: sus brazos y piernas forman una postura en X, esta desnudo, en su cabeza tiene un par de cuernos nacientes y un rostro expresivo como si estuviese gritando, sus manos parecen tener una membrana entre los dedos como los reptiles anfibios, en su mano izquierda sostiene una moneda, se muestran sus genitales los cuales están hinchados y parecen ser del

sexo masculino. Su tobillo derecho está amarrado con una cuerda que está rota, y en la parte lateral derecha del grabado se lee la inscripción “Tolanzincal”. Las investigadoras referidas han identificado a este personaje como “el monstruo de Tulancingo”, que es mencionado por Fray Juan de Torquemada en su *Monarquía Indiana*, donde narra un suceso ocurrido en la Nueva España durante el mandato del virrey Almansa. El relato dice: “una india parió en el pueblo de San Lorenzo, jurisdicción y visita de Tullanzinco, un monstruo ferocísimo, cuya figura anduvo impresa, y fue llevada a España, y causaba, a todos los que lo veían, grande temor y espanto”.⁴⁵⁶ Tolanzincal también hace su aparición en *Historia mexicana desde 1221 a 1594* (19v),⁴⁵⁷ manuscrito que contiene una imagen de él.

⁴⁵⁴ Perla Ramírez y Alberto Ortiz, “La carta del diablo en un tarot novohispano del siglo XVI” En: Carmen Fernández y María Terán [coord.]. *In hoc tumulto. Escritura e imagen: la muerte y México*, (Zacatecas: Universidad Autónoma de Zacatecas, 2017): 85-98.

⁴⁵⁵ Grañen, “Hermes y Moctezuma”, 381-383

⁴⁵⁶ Juan de Torquemada, *Monarquía Indiana*, T.1, Libro V, Capítulo XXIII, (Ciudad de México: Editorial Porrúa, 1975): 647.

⁴⁵⁷ “Historia mexicana desde 1221 a 1594”, 19v, *Proyecto Amoxcalli*, <https://www.amoxcalli.org.mx/facsimilar.php?id=040>

En ambos textos la aparición de Tolanzincal es ubicada en el año de 1573, 4 años antes de que Hernando de Cáceres llegara a la Nueva España como el primer administrador del estanco de naipes. La cercanía de los eventos muestra un conocimiento bastante actual por parte de Cáceres y Ortegulla de los sucesos ocurridos en la Nueva España. Grañen rescata de los textos de Torquemada el comentario de que la imagen de Tolanzincal fue impresa y difundida popularmente en la sociedad novohispana, y que esta imagen (probablemente un grabado) también llegó hasta España donde de igual forma fue popular. Uno de los motivos de la presencia de Tolanzincal en la PIN-CO posiblemente se deba a dicha popularidad.

La figura de Tolanzincal en la PIN-CO y en *Historia mexicana* tiene una diferencia: en el manuscrito el personaje es dibujado con pelaje, mientras que en la PIN-CO es lampiño y posee algunos rasgos anfibios. Pero, la postura de ambos, y demás elementos compositivos es similar. Isabel Grañen propone que Tolanzincal puede ser una alusión al dios Xipe-totec y su carácter degollado, pero no existe una relación iconográfica que pueda sostener esta afirmación. Perla Madagán establece una relación iconográfica entre Tolanzincal y las representaciones de seres demoniacos y diabólicos en la Edad Media y el Renacimiento, es a esta última propuesta la que nos adscribimos en esta investigación, ya que a Tolanzincal se la asignan atributos iconográficos que lo vinculan con representaciones de personajes diabólicos de la época: la presencia de cuernos, estar encadenado en los tobillos, una postura amenazante, la boca abierta a manera de grito o mostrando la lengua, rasgos reptiles (en este caso anfibios) y símbolos relacionados con pecados como en este caso, una moneda que puede representar la avaricia (Grañen sugiere que el símbolo en la moneda de Tolanzincal puede ser un “símbolo demoniaco”).

Ambas investigadoras relacionan la figura de Tolanzincal con el triunfo de “El diablo”, cada una con un tipo de tarot como referente; Grañen al parecer se basa en el tarot Rider-Waite-Smith, mientras que Madagán en el tarot tipo Marsella.⁴⁵⁸ En ambos casos las figuras de “El diablo” no solo aluden a la personificación antagónica del cristianismo por excelencia, sino también al pecado de la lujuria; tanto el diablo “Marsella” como el diablo “Rider-Waite-Smith”

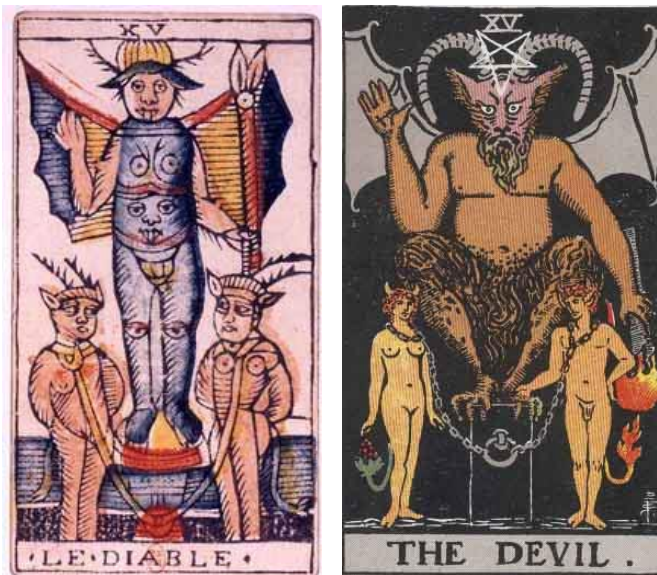


Fig. 15. De izquierda a derecha: “El diablo” en un tarot tipo Marsella y en el tarot Rider-Waite-Smith.

muestran debajo de la figura central a un hombre y una mujer, desnudos y enlazados, y con algunos atributos demoniacos. No es el caso de Tolanzincal, que a pesar de la desnudez, no puede ser entendido plenamente como una alusión a la lujuria como los mazos de tarot. ¿Qué significa Tolanzincal en un juego de naipes?

Primero hay que considerar que Tolanzincal para la década de los 70 del siglo XVI es una imagen que se inserta en los imaginarios colectivos como una historia o leyenda. La imagen del diablo en el imaginario novohispano se relacionó, entre varias cosas, con el juego. Ya en España personajes como el jurista Diego del Castillo condenaba a los jugadores de naipes al infierno y el tormento de los demonios.⁴⁵⁹ En la sociedad novohispana tenemos ejemplos de jugadores que solicitaban suerte a demonios para ganar juegos de azar.⁴⁶⁰ La imagen de Tolanzincal en la prueba tiene una moneda en la mano izquierda, que más allá de poder ser un “símbolo demoniaco” según Grañen, es una alusión al mismo juego y el palo de oros cuyo emblema son las monedas. Por lo cual su presencia en los grabados se puede entender como una alusión al aspecto negativo del juego, a la avaricia, las apuestas, la condena del juego por

⁴⁵⁸ Madagán, “La carta del diablo”, 89

⁴⁵⁹ Ver Capítulo II

⁴⁶⁰ Maricela Dorantes, “El imaginario diabólico novohispano: de imágenes y palabras” *Coloquio. De imágenes y palabras: resignificación y reapropiación de símbolos en la religiosidad novohispana*. (Toluca, El Colegio Mexiquense: 2022): <https://www.facebook.com/ElColegioMexiquenseAC/videos/859276851728669>

parte de ciertas perspectivas morales cristianas, todo ello conjugado en una misma cultura de época.

No es motivo de esta investigación adentrarse en las representaciones del pecado, la maldad y lo demoníaco en los imaginarios colectivos occidentales desde la Edad Media hasta el siglo XVI. Existe ya una amplia bibliografía que hasta la actualidad sigue discutiendo estos términos. Pero sí es objetivo de esta investigación explorar las implicaciones conceptuales de estas representaciones imaginarias en figuras como la de Tolanzincal. Aunque en mazos de juegos de triunfos de temporalidades previas a la de la PIN-CO no se tienen registros de la presencia de imágenes alusivas a demonios o diablos, existe la posibilidad que en un tiempo sincrónico si comenzasen a surgir estas representaciones en el juego.

En el acervo de la colección de cartas del Museo Británico actualmente se resguarda una carta de juego, probablemente de un juego de triunfos, que contiene la representación alegórica de un demonio.⁴⁶¹ A diferencia de la imagen de Tolanzincal, la carta del Museo Británico no contiene ninguna inscripción en el recto que le dé una nomenclatura al personaje. En el grabado coloreado se puede ver una figura zoomórfica mitad ave mitad demonio que esta devorando un par de cuerpos humanos. La curaduría del Museo Británico ha ubicado el posible espacio de proveniencia del objeto en Italia, y no brinda una temporalidad concreta. Por las características de manufactura de la carta esta se podría ubicar entre finales del siglo XVI e inicios del XVII. Esta imagen es una representación quimérica de un demonio, pero también un demonio en sí mismo.

⁴⁶¹ Anónimo, *Carta del demonio*, xilografía coloreada, 13.5 cm. x 6.4 cm, No. 1870,1008.2041.a-b, The British Museum, Londres, https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1870-1008-2041-a-b



Fig. 16. Carta con la imagen de *El demonio*, con su espaldilla o reverso correspondiente, en la colección del Museo Británico, finales del siglo XVI e inicios del XVII

Tanto la representación de quimeras como la de un demonio, según la propuesta de interpretación de Madagán sobre Tolanzincal, son alegorías presentes en la PIN-CO. Pero, más allá de eso habría que preguntarse si la integración de Tolanzincal a la manera de un demonio se circunscribe en un proceso de integración de la imagen del demonio en los juegos de triunfo de época, posteriormente tarots. Si fuese así, esto respondería a un fenómeno de carácter global en la historia de los juegos de cartas en la cultura occidental. Probablemente la influencia de este proceso venga desde España a través de naipes italianos, según el testimonio de Diego Del Castillo, que se ha recuperado anteriormente en varios puntos de esta investigación.

Finalmente, no hay que dejar de notar que, en el caso de la figura del demonio en la carta de la colección del Museo Británico, posee su reverso que esta integrado por una imagen central, enmarcada por un margen, y con un patrón en el exterior. Los dobleces en los márgenes del reverso indican que este estaba unido a su recto probablemente por pegamento, pero también

por un dobles que recubría los orillas del recto de la carta. La imagen del reverso es una imagen alegórica distinta al del recto de la carta, pero que posiblemente fue igual y unificada en todo el mazo de cartas, como era usual en la época.

Como ha sido objeto de reflexión en esta investigación en distintos puntos, es una anomalía el hecho que para la PIN-CO todos sus reversos contengan alegorías distintas. En la siguiente figura se pueden apreciar 2 ejemplos de cartas y pruebas de impresión de época que muestran como solían imprimirse los reversos de las cartas, esto es, de manera unificada repitiendo la misma imagen o alegoría para todos los casos.



Fig. 17. De izquierda a derecha: pliego no cortado de reversos de cartas de un impresor alemán del siglo XVI; cartas por recto y reverso de origen alemán en el siglo XVI. En todos los casos, sus reversos son iguales para todo el mazo.

Existe una ambivalencia en el discurso brindado por los impresores de la PIN-CO. Por un lado, se representan elementos del imaginario visual europeo en referencia a mitos, valores morales, percepciones sobre el pecado y virtudes en las mentalidades colectivas de época. Por el otro lado, una narrativa que remite al espectador al proceso de configuración de la fiesta novohispana, y al aspecto lúdico de las culturas mesoamericanas (específicamente la cultura nahua y huasteco-*teenek*). Rescata algunos elementos de la historia reciente de lo acontecido en la Nueva España, con figuras como Moctezuma, Cuahutemoc y Tolanzincal.

Pero que además ofrece un ejemplo de la integración de dos mundos culturales, a través de la misma figura de Tolanzincal, que tiene una doble lectura desde ambas esferas, pero que se integra dentro de la cultura y narrativas de una sociedad naciente: la novohispana.



Fig. 18. 4° foja de la PIN-CO

La presencia del grabado alemán y las cuestiones estilísticas

Grañen reflexiona, a través de su experiencia en el estudio de los grabados novohispanos del siglo XVI, que el estilo de grabado recuerda al grabado xilográfico alemán. Una observación similar hace Portugal cuando relaciona el grabado en la PIN-CO con el estilo de grabado empleado en unos naipes de origen peruano encontrados en excavaciones arqueológicas en la zona de Huasca 3 palos. Los arqueólogos que han intervenido las excavaciones de Huasca 3 palo en Perú han clasificado al tipo de grabado en esos naipes como de tipo “renacentista”. El término estilo “renacentista” en Historia del Arte puede ser ampliamente criticado, pero

lo cierto es que en los catálogos de patrones estilísticos de juegos de cartas no existe tal denominación “renacentista”.

Existe una serie de grabados cuyo estilo se identifica dentro del periodo del renacimiento, y que su función como juego de cartas aun hoy se discute entre los historiadores del arte. La producción de estos grabados se ha ubicado tanto al norte de la Península itálica como en la zona germánica, estos son los llamados *Tarocchi de Mantegna*, que inicialmente fueron atribuidos al grabador italo-renacentista Andrea Mantegna,⁴⁶² pero cuya atribución no ha podido ser confirmada. El área de producción principal de las impresiones de los llamados *Tarocchi de Mantegna* se encuentra en Ferrera, en la península itálica. Por su parte, la impresión, replica y difusión se debe al trabajo de grabadores alemanes como Johan Ladenspeler,⁴⁶³ y a la influencia ejercida en artistas como Durero, quien realizo copias de los grabados durante su juventud.⁴⁶⁴

El caso de los *Tarocchi de Mantegna* es relevante dado que indican una de las tantas influencias en la representación de figuras alegóricas en el arte gráfico hispano del siglo XVI. Actualmente en el acervo gráfico del Museo Británico se resguarda uno de los ejemplares del mazo del *Tarocchi de Mantegna* en su serie-E, atribuidos a Johan Ladenspeler.⁴⁶⁵ Estos grabados destacan por tener una serie de anotaciones al margen de cada pliego, en el que se ubica un comentario sobre el significado alegórico de la imagen en cuestión. Tales anotaciones estan escritas en español y fechadas para el siglo XVI.⁴⁶⁶ Por lo que, se sugiere su proveniencia española.

Existen algunas relaciones iconográficas entre los grabados de los *Tarocchi de Mantegna* y la PIN-CO. Lo primero es la manera de construcción de la composición, en ambos casos

⁴⁶² El argumento que sostiene esta atribución es un comentario de Giorgio Vasari en la biografía de Andrea Mantegna, donde asegura que el grabador elaboró una serie de impresiones sobre un juego de triunfos. La datación de las impresiones encontradas, la falta de documentación que acredite el hecho, así como algunas cuestiones estilísticas han quitado validez a tal atribución; pero por tradición historiográfica se le continúa llamando a estos grabados de tal manera. Simon Wintle, “Tarocchi di Mantegna, c.1465”, *The world of playing cards*, 07/06/22, <https://www.wopc.co.uk/italy/mantegna>

⁴⁶³ “Mantegna Tarocchi. Artgur M. Hind: List of Impressions”, Trionfi, 19/11/22, <http://trionfi.com/0/m/19/>

⁴⁶⁴ “Mantegna Tarocchi Docuementation”, Trionfi, 19/11/22, <http://trionfi.com/mantegna/>

⁴⁶⁵ “Hans Ladenspeler”, The British Museum, 19/11/22, <https://www.britishmuseum.org/collection/term/BIOG34516>

⁴⁶⁶ Un ejemplo: Johann Landespeler, Forteza, grabado, No. 1895,0617.137, c. 1530-1561, The British Museum, 19/11/22, https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1895-0617-137

encontramos a la alegoría dibujada en el centro de la composición, en eje central. En la parte inferior el personaje se encuentra parado sobre un fondo de suelo, que a su vez funciona como fondo de paisaje. Para el caso de las alegorías de *La Caridad*, *Tolanzincal*, *Hércules*, *El ibis y el caracol* o *El flautista* (en la PIN-CO) sus fondos, además, añaden formas que simulan montañas y edificios a la lejanía; al igual que las alegorías en los grabados *Mantegna*. En ambos casos, como solía ser común en los grabados para cartas de época, los dibujos de las alegorías se encuentran delimitados dentro de un margen dibujado a manera de lazo o marco. Y finalmente, ambos grupos de grabados contienen alegorías homólogas como *La Fuerza* o *La Caridad*; lo que nos remite a la figura del triunfo como una forma alegórica común en el arte de época. Si se estableciese una relación entre los grabados de la PIN-CO y los *Tarocchi de Mantegna*, la relación tendría que establecerse a través de la difusión de las impresiones realizadas por Landenspeler, que por lo visto fueron conocidas en círculos hispanos.

Grañen y Portugal no fueron las primeras en observar un estilo alemán en los grabados de la PIN-CO. La observación se remonta hasta el primer comentario realizado por Gestoso y Pérez,⁴⁶⁷ quien de hecho utilizó como ejemplo la PIN-CO para argumentar su comentario sobre la influencia alemana en el arte gráfico español del Siglo de Oro. La relación entre el grabado alemán y la PIN-CO, más allá de presentarse como una explicación que recurre al fenómeno de la influencia del grabado alemán como un lugar común en la historiografía del arte hispano, se puede discutir rescatando algunas observaciones a la historiografía del tema.

Además de hipotetizar la relación entre las reproducciones de Landenspeler del *Tarocchi de Mantegna* y la PIN-CO, se sabe por investigaciones que: el grabado alemán fue una de las primeras influencias en el arte novohispano del siglo XVI,⁴⁶⁸ específicamente Grañen se ha especializado en estudiar la presencia de grabados y grabadores alemanes en las primeras imprentas novohispanas;⁴⁶⁹ los antecedentes de algunas de las alegorías de la PIN-CO se encuentran justamente en grabados germánicos de la mano de Durero y Franz Brun, como lo

⁴⁶⁷ José Gestoso, Introducción a *Ensayo de un diccionario de los artífices que florecieron en Sevilla desde el siglo XIII al XVIII inclusive*, Tomo I (Sevilla: Oficina de a Andalucía Moderna, 1899): xxx-xxxii

⁴⁶⁸ Cf. Almerindo Ojeda, "El Grabado Como Fuente del Arte Colonial: estado de la Cuestión", *PESSCA. ColonialArt*, 22/11/22, <https://colonialart.org/essays/el-grabado-como-fuente-del-arte-colonial-estado-de-la-cuestion>, Elena Estrada, "Los temas escatológicos en la pintura mural novohispana del siglo XVI" *Traza y baza: cuadernos hispanos de simbología, arte y literatura*, No. 7 (1978): 73-80

⁴⁶⁹ Grañen, "La transferencia...", 102, 103.

es el caso de la figura de *El mono encadenado*; y finalmente, durante el siglo XVI la principal influencia en grabado de naipes residía en la figura del *maestro del juego de cartas*,⁴⁷⁰ un grabador de origen alemán cuyo nombre propio no ha sido identificado pero cuya producción es considerada la más influyente en este rubro para el siglo XVI, y que es ubicado también como uno de los grabadores que influyó en el desarrollo del arte español del siglo.⁴⁷¹

Si bien, es posible señalar la presencia del grabado alemán como influencia en la PIN-CO, por relaciones iconográficas y temáticas, la relación entra en un segundo plano de discusión al considerarse el espacio posible de producción de la PIN-CO: las 2 primeras administraciones del estanco de naipes de la Nueva España. Como se vio en el capítulo III, cuando se trata de hablar de los posibles operadores del estanco de naipes las fuentes refieren a “indios oficiales”. Aunque en esta investigación no se señaló la autoría de los grabados de mano de indígenas, si los operadores del estanco son referidos como “indios oficiales” esto implicaría que por lo menos ellos estarían encargados de la réplica de grabados, reproducción y mantenimiento de planchas de grabado y la impresión. Por lo que, estos “indios oficiales” debieron de tener pleno dominio de la técnica de grabado.

Hasta ahora no se ha estudiado el fenómeno de personas bajo la calidad de indios en la sociedad novohispana como grabadores en el siglo XVI. Por lo cual, resultaría en una nueva discusión el ponderar la influencia del grabado alemán a nivel técnico. En términos temáticos e iconográficos la influencia alemana en la PIN-CO se encuentra inmersa en un proceso general de influencia que también esta presente en otras artes plásticas en la nascente sociedad novohispana. En ese sentido, el papel de esta observación en esta investigación es abonar en el futuro desarrollo de investigaciones que se encarguen específicamente del estudio de este fenómeno, las cuales requerirán ubicar y estudiar otros casos homólogos en el mismo espacio y temporalidad. Investigaciones de este tipo matizarán cómo fue la integración de indígenas en el panorama de las artes plásticas durante el siglo XVI en la Nueva España, en técnicas de

⁴⁷⁰ Cf. Martha Wolff, “Some Manuscript Sources for the Playing-Card Master’s Number Cards” *The Art Bulletin*, Vol. 64, No.4, (diciembre, 1962): 587-600; Arthur M. A History of engraving and etching from the 15th Century to the year 1914, (Nueva York: Dover Publications, 1963): 21

⁴⁷¹ Cf. Francesca Manzari, “Un libro de horas iluminado para Alfonso De Borja. Influencias de los grabados alemanes en la miniatura de la Corona de Aragón a mediados del siglo XV”, en *La miniatura y el grabado de la Baja Edad Media en los archivos españoles*, María Lacarra, coord., (Zaragoza: Institución Fernando el Católico, 2012): 203-224; María Silva, “Influencias de los grabados nórdicos en la pintura hispanoflameca” *Archivo Español de Arte*, T. 61, No. 243, (julio, 1988): 271

tradición netamente europea. En esa discusión habrá que considerar que para el siglo XVII la participación de personas en calidad de indios estaba vetada en las constituciones de organizaciones gremiales abocadas a las artes.

Hay una serie de rasgos que distinguen el trabajo realizado sobre la xilografía de la PIN-CO. Una característica que marca la diferencia estilística entre los grabados del 4º pliego de la PIN-CO y los antecedentes es que las texturas de piel y cabello humano y animal están dibujadas a través de achurados de líneas paralelas y perpendiculares. La complejidad técnica para realizar achurados en madera en grabados de línea negra reside en que las líneas no se quiebren en las planchas de madera al momento de manejar el buril o cualquier otra herramienta para escarbar en la plancha. A esto se le suma que el grabador de la plancha logró realizar líneas de achurado en dibujos de tamaño reducido, en formato de carta que generalmente no superaba los 8 cm de alto por 6 cm de ancho (en términos generales). Pero, más allá de realizar un comentario sobre el estilo y la probable complejidad técnica de los grabados en la PIN-CO, este punto no podrá ser resuelto hasta que la prueba de impresión original, resguardada en el Archivo General de Indias en Sevilla, España sea estudiada bajo laboratorio con apoyo de técnicas dendrocronológicas y microscópicas. Por limitaciones de esta investigación, este punto no puede ser resuelto aquí.

A su vez, en términos de concepto, la composición de los grabados en el 4º pliego de la PIN-CO muestran la intención de ser composiciones más dinámicas. A excepción de las imágenes de *La arpía femenina* y *La Fuerza*, los cuerpos y formas de los personajes sobrepasan o se sobreponen a los márgenes (a manera de marco) dibujados por el mismo grabados, acentuando una sensación de dinamismo y movimiento. Para el caso de grabados en cartas de juego, tanto en reverso como en recto, esta interacción del dibujo con sus márgenes no es un caso común, por lo cual no se han podido identificar casos similares. Cabe aclarar que las formas de los personajes nunca interactúan con el patrón de líneas diagonales que identifica a los grabados como reverso de cartas. La carta de *Hércules* muestra como el dibujo de su pie izquierdo es interrumpido por el patrón de líneas del reverso, aun cuando sobrepasa el marco de la alegoría.

Al observar los márgenes a manera de marco dibujados en la PIN-CO surge la pregunta ¿Los grabados están terminados? Como corresponde a una prueba de impresión, los folios

impresos no suelen ser la versión final, su función corresponde a la de señalar correcciones, ser aprobadas por alguna autoridad o recibir el visto bueno de los impresores. Los marcos que funcionan como margen de los dibujos alegóricos no son uniformes en la PIN-CO. Las imágenes de *El flautista*, *El mono encadenado*, *Hércules*, *El rapto de Europa*, *La quimera masculina*, las 2 representaciones de *Hermes* y *Tolanzincal* están dibujadas con un marco doble. Mientras que el resto de las imágenes a excepción de *El ibis* y *le caracol* solo poseen un margen de un solo marco. En el caso particular de *El ibis* y *el caracol*, este posee un margen delimitado por 3 marcos, en el cual el marco central muestra un patrón de líneas cortas que le dan mayor carga a la composición y mayor vista al margen. Por lo tal, es probable que los grabados en la PIN-CO no muestren realmente cómo estaba pensado que fuera un mazo de cartas final. A esto se le añade que el conjunto de imágenes muestra 18 alegorías distintas para un solo naipe, lo cual no es lógico bajo el esquema general de un naipe. Este último punto se retomará en los apartados de cierre de la investigación.

Del análisis de imagen a una respuesta tentativa

Como parte de la metodología desarrollada por historiadores enfocados al estudio de los juegos de cartas, el análisis de imagen forma uno de los 3 ejes fundamentales, pues permite conocer el contenido discursivo de las imágenes en las cartas. En estas observaciones sobre las imágenes de la PIN-CO se han detectado influencias, estilos, contexto histórico y discursos visuales presentes en cada una de las alegorías. Y como resultado de una observación y análisis realizado en la investigación se han obtenido una serie de datos que han sido interpretados y ofrecidos en el presente capítulo, que además deben de ser reflexionados en conjunto con los aportes expuestos a lo largo del trabajo; con la intención de dar respuesta a la hipótesis detonante de la investigación. En los apartados de *Epílogo* y *Consideraciones finales* se encontrarán estas reflexiones.

Epílogo

Después de esta investigación ¿Qué se puede decir de la prueba de impresión de naipes Cáceres-Orteguilla? Algunas preguntas ya se pueden responder ¿Es un mazo de tarot? No ¿Es un juego de triunfos? Tampoco. Como se vio en el primer capítulo, hablar de mazos de tarot es situarse en el siglo XVIII, siglo en el que se consolida el cambio del mazo de cartas con triunfos mayores y triunfos menores, de un juego de cartas a un objeto de culto en círculos herméticos, ocultistas y esotéricos. No se encuentra el uso del término tarot, y la presencia de sus connotaciones cartománticas, sino hasta ese siglo. Bien, la investigación pudo haber concluido con éxito en ese primer capítulo, a través de la comprobación de su hipótesis desde un punto de vista descriptivo. La prueba de impresión estudiada no corresponde a un mazo de tarot, porque es un concepto anacrónico para la época, por lo cual este debería de ser contrastado con el término “juego de triunfos” originario del Renacimiento temprano.

Pero los grabados, en estas pruebas de impresión, a manera de reversos, de estas cartas, invitan a algo más. Para ponderar su significado histórico estas cartas deben de ser leídas e interpretadas por un especialista que pueda recoger las huellas del pasado: el historiador. Es así como en esta investigación se asumió este papel. Con ese nuevo propósito se descubrió que para dimensionar el contenido histórico de esta fuente era necesario remitirse a un contexto más amplio, a realizar investigaciones más profundas, y a emplear un conjunto de distintas técnicas de análisis e investigación. La PIN-CO remite sí a una historia de los juegos de cartas, en donde el juego de triunfos (precursor del tarot) juega un papel fundamental, pero también a la cultura hispana-ibérica, a las culturas mesoamericanas, y a la cultura novohispana, en sus aspectos: lúdicos, festivos, iconográficos, morales y cotidianos. Poco a poco, en esta apartado, se irá desmenuzando la carga histórica de esta prueba de impresión.

¿Un mazo de tarot o un juego de triunfos?

El primer punto: ¿Por qué proponer que no se trata de un mazo de tarot ni de un juego de triunfos? El término de tarot ya ha sido suficientemente comentado, ya que conceptualiza un objeto, y un fenómeno de uso, anacrónico para finales del siglo XVI novohispano. Ahora, con lo que respecta a un juego de triunfos, la respuesta se encuentra en la misma prueba, *la prueba es la prueba*. Aunque 10 de las 18 imágenes alegóricas muestran algún tipo de correspondencia con los juegos de triunfos de época, estas no están diseñadas como cartas de

triumfos mayores, sino como reversos de carta. En el desarrollo de esta investigación, que implicó 2 años, no se ubicó documentación de época que refiera a esta prueba de impresión como un juego de triunfos, no se encontró documentación que describa algún uso concreto de esta prueba de impresión, y no se encontraron referencias de juegos de triunfos (con uso explícito de triunfos mayores) en el siglo XVI en la Nueva España. El carácter correlativo, en términos iconográficos, de algunas alegorías en la prueba no puede ser argumento sólido para asegurar que este objeto representa un juego de triunfos en sí mismo, cuando por el contrario su representación como reversos de cartas es gráficamente evidente.

Lo anterior, en términos descriptivos, define a la PIN-CO, pero no explica por qué más de la mitad de las alegorías en los reversos tienen una correlación con imágenes de los triunfos mayores de los juegos de triunfos europeos. Recuperando lo comentado en el capítulo I, el juego de triunfos se extendió de la península itálica a gran parte de Europa continental. Si bien historiadores e historiadoras no han encontrado registro de producción, venta y/o distribución de juegos de triunfos en España del siglo XV y XVI, en el capítulo II se mostró que el mazo de cartas llegó a ser conocido en algunos círculos de humanistas hispanos, por la introducción aislada por parte de navegantes y marineros, y por casos aislados de detención y confiscación de mazos por parte de autoridades eclesiásticas. Dentro del parámetro de esas situaciones es que es posible que Hernando de Cáceres (naipero natural de Burgos), Sebastián de Porras (posible capitán de nave) y Alonso Martínez de Orteguilla (administrador de estanco de naipes) conocieran el juego de triunfos por alguna influencia dentro de sus círculos sociales.

Hay que considerar que la PIN-CO se encuentra en el Archivo General de Indias derivado de un proceso de subasta pública de la segunda administración del estanco de naipes de la Nueva España, celebrada en Madrid. Estas pruebas de impresión, que posiblemente compitieron con otras como las de Francisco de Cisneros, potencialmente tenían la función de demostrar la capacidad (y calidad) productiva con la que contaba Orteguilla; y una vez aprobadas, tal y fue el caso, estas eran las imágenes que inherentemente tenían la autorización de ser reproducidas. De esta manera se puede llegar a la hipótesis de que si Orteguilla o Cáceres produjeron naipes fuera de lo culturalmente entendido como naipe común, pero cuyas imágenes fueran las presentadas en la PIN-CO, tenían el aval real de producirlos.

La PIN-CO, se reitera, no es por si misma un juego de triunfos, ya que su esquema compositivo no esta diseñado de esa forma; pero demuestra que Hernando de Cáceres y Alonso Martínez de Ortegulla tenían la capacidad gráfica, en taller, de fabricar juegos de triunfos. Para entender mejor este punto hay que desglosar 3 variables.

Primero. Las 18 imágenes alegóricas del 4° pliego de la PIN-CO estan diseñadas a manera de reversos de cartas, siendo que cada una, por separado, cumplen la función de reverso. Pero las 18 imágenes en conjunto no pueden conformar los reversos de un mismo naipes, ya que es contrario a su función. El propósito de un reverso de cartas es cubrir el recto de la carta, de tal manera que los jugadores contrincantes no puedan conocer el contenido de las cartas del resto de jugadores, por tal motivo, todos los reversos de cartas deben de ser iguales para que no permitan a los jugadores y al dueño de la baraja diferenciar una carta de otra. Esto no solo es un hecho conocido en tiempos actuales, sino que era un hecho del cual eran consientes las autoridades hispanas y los naiperos de época. Ya desde el siglo XIV los naiperos fabricaban mazos de cartas con reversos iguales y, para el caso específicamente novohispano, la Corona española instituyó la figura de sellador de naipes, que supervisaría los procesos de elaboración de naipes y aprobaría su legalidad. En conformidad a la preocupación de las autoridades hispanas por las problemáticas generadas por los juegos de naipes.

Entonces las 18 imágenes alegóricas no componen un mismo conjunto de reversos para un naipes, sino que asemejan más a un catálogo de imágenes de posible uso para los reversos de cartas. En esta investigación no se pudo corroborar que tipo de reverso unificado se utilizaba en los naipes fabricados por Ortegulla y Cáceres, ya que no se ha encontrado existencia de ejemplares de naipes producidos por sus administraciones, ni casos que contengan similitudes iconográficas significativas a las imágenes de la PIN-CO.

Segundo. El naipes además de ser un producto impreso de manera masificada también era trabajado de manera artesanal por los naiperos en ocasiones donde alguien solicitase un naipes con características plásticas específicas. Un naipes se podía convertir en un objeto suntuoso dentro de la aristocracia; lo cual es un fenómeno ya estudiado para el caso europeo, y del cual la sociedad novohispana no fue ajena. Las investigadoras Nelly Sigaut y Concepción García recuperan el caso de la baraja regalada por el Virrey Francisco Fernández, duque de Albuquerque, a la reina Mariana de Austria, el cual contenía ilustraciones de indígenas

referidos como “chichimecas” e “indias principales” en las cartas cortesanas. Caso que comentan para tratar de explicar la presencia de imágenes “de temática indiana” en la PIN-CO.⁴⁷² A expensas de la diferencia de tiempo entre el regalo del Virrey duque de Alburquerque y la administración de Cáceres y Orteguilla, esto denota el lugar que podía tomar el naípe como denotativo de posición social. Continuando con los comentarios de lo no encontrado, tampoco se ubicó algún contrato para la fabricación de naipes a particulares por parte de Cáceres u Orteguilla; lo cual no es extraño pues los impresores novohispanos no solían elaborar contratos. Partiendo de lo anterior, es probable que Cáceres y Orteguilla si hayan cumplido encargos particulares, pero que por prácticas de época estos no dejaron evidencia escrita.

Tercero. Solo 10 de las 18 imágenes tienen una correlación con los triunfos mayores europeos, y no la totalidad de las imágenes. Pero, para entonces no existía un esquema de triunfos mayores establecido como lo sería hasta el siglo XVIII. Cada grupo de triunfos mayores en los mazos de cartas de los siglos XV, XVI y XVII respondían a los intereses de quién lo elaboraba o de quien lo mandaba a elaborar. Cabe recalcar que la cantidad de triunfos mayores variaba según el mazo. Por lo cual, las 18 imágenes podrían funcionar como un esquema propio de Cáceres y/u Orteguilla del juego de triunfos según sus intereses comerciales, sus concepciones artísticas y culturales.

La prueba de impresión de naipes Cáceres-Orteguilla, dentro de su mismo esquema de diseño, no puede ser definida como un juego de triunfos. En cambio, atestigua la capacidad productiva con la que contaban las administraciones de Hernando de Cáceres y Alonso Martínez de Orteguilla, como para producir un juego de este tipo. No se descarta, entonces, que Orteguilla y su yerno hayan podido fabricar juegos de triunfos con diseños propios.

¿Qué significado cobraría un juego de triunfos con imágenes del mundo indígena y de la cultura europea?

El naípe y lo indígena en la cultura novohispana

Al ver la potencial existencia de un juego de triunfos a través de la PIN-CO, y entendiendo el antecedente europeo que implica el término “juego de triunfos”, llama la atención (como

⁴⁷² Nelly Sigaut y Concepción García, “Los virreyes y la circulación de objetos y modelos” *Anales del Museo de América*, No. 25 (2017): 13-18

ocurrió con varias investigadoras e investigadores) que un objeto de esta naturaleza contenga representaciones propias del mundo mesoamericano. Se han escrito sendos artículos que han tratado de desentrañar el “significado” de este fenómeno, pero quizá la respuesta es más simple de lo que se puede imaginar. En un breve artículo, que se conoce gracias a una publicación académica del año 2021, se da en la clave del asunto.

New Word objects of knowledge. A cabinet of curiosities es una publicación académica de la Universidad de Londres editada por Mark Thurner y Juan Pimentel. La obra retoma el concepto de “gabinete de curiosidades” que a través de comentarios de “objetos curiosos” investigadores occidentales reflexionan aspectos históricos de las sociedades del “Nuevo Mundo” en tiempos del “descubrimiento de América”. Más allá de lo que denota el uso de estos términos en publicaciones académicas europeas en el siglo XXI, el interés en esta obra reside en un artículo titulado “Spanish Deck” del investigador Jorge Cañizares-Esguerra.

Cañizares, en 5 páginas a doble columna (3 páginas ocupadas por imágenes a lo largo) ejemplifica de forma breve la cultura del naípe en los territorios españoles en América, y dedica 3 párrafos a hablar sobre la PIN-CO comparada con naipes de origen peruano. El explica la presencia de imágenes de las culturas indígenas en las cartas de la siguiente manera:

El mazo mexicano también sugiere la rápida adaptación de los impresores a las demandas de las élites indígenas. Este incluye diseños de juegos aztecas (malabares, palos voladores, monos entrenados) como a gobernantes aztecas y héroes religiosos: Cuaahutémoc, Moctezuma y Quetzalcoatl. Los nombres de los héroes están impresos a lo largo en escritura romana con sus correspondientes signos logográficos aztecas.⁴⁷³

A expensas de las concepciones historiográficas del investigador, lo fundamental de su comentario reside en la observación de que la PIN-CO responde a una adaptación de los naiperos españoles (Cáceres y Orteguilla como impresores) a las demandas de un nuevo mercado ajeno al de sus orígenes. En el capítulo II se analizaron los informes del Virrey de

⁴⁷³ Original en inglés: *The Mexican deck also suggests the quick adaption of printers to the local demands of indigenous elites. It includes designs of Aztec games (juggling, flying poles, trained monkeys) as well as Aztec rulers and religious heroes: Cuahtémoc, Moctezuma and Quetzalcoatl. The names of the heroes are printed in Roman script along with their corresponding Aztec logographic signs.* Cañizares-Esguerra, Jorge. “Spanish Deck”, En. Mark Thurner y Juan Pimentel [ed.] *New Word objects of knowledge. A cabinet of curiosities* (Londres: University of London Press, 2021): 79.

Almansa, el cual, entre varios asuntos, comentó que los principales consumidores de naipes eran indígenas, mulatos y negros. El comentario de Cañizares acierta en develar que la presencia de estas imágenes (en un naipe de baraja española o en un juego de triunfos) responden a la adaptación de un modelo de producción gráfica (que manejaban los naiperos) al contexto cultural de la sociedad novohispana. A esto se le puede sumar la carga histórica con la que contaba el naipe como objeto lúdico durante el proceso de conquista, y la integración de este juego dentro de las prácticas de juego en la sociedad indígena-nahua; visto con anterioridad.

Pero, como recordará el lector, en el capítulo último se concluyó que la presencia de imágenes de las culturas indígenas (específicamente la náhuatl y la huasteco-*teenek*) respondían a dos fenómenos culturales: las concepciones mexicas sobre el huasteco-*teenek* como una figura/cultura que simbolizaba el aspecto lúdico-festivo de su sociedad; y el proceso de configuración de lo que será entendido en el siglo XVII como la “fiesta novohispana”. Las imágenes indígenas en la PIN-CO cobran además un significado metalúdico; por si mismas aludan a lo lúdico, pero están insertas en un juguete, un objeto para el juego. Un naipe con estos grabados reforzaría su significado de juego y fiesta dentro del imaginario visual y colectivo de época, un imaginario novohispano que entenderían tanto indígenas como españoles, y las demás calidades insertas en dicho imaginario.

Este discurso metalúdico, visto así en este estudio contemporáneo, pero siendo parte del imaginario colectivo de entonces, fue el recurso que permitió a las primeras administraciones del estanco de naipes en la Nueva España introducirse y, en el caso de Ortegulla, consolidarse como el monopolio de producción de naipes en el siglo XVI.

La cultura novohispana en su trasfondo europeo

Estas pruebas de impresión son el testigo para la historia del proceso de integración cultural de la sociedad novohispana en una faceta muy específica: la vida cotidiana y el imaginario colectivo del juego, la fiesta, lo lúdico y el naipe. Una faceta que quizá no ha sido estudiada a profundidad como si lo han sido los procesos de evangelización, de conquista militar, de conformación política, administrativa y económica de aquel siglo. En este punto es evidente que los grabados están inmersos en distintos procesos histórico-culturales: la visión nahua sobre el “*cuextecatl* lúdico”; el entendimiento español de lo lúdico en la sociedad indígena;

la presencia de objetos y conceptos europeos en la naciente sociedad novohispana; y múltiples fenómenos de integración y reinterpretación cultural.

¿Es esta una muestra de la presencia del pensamiento renacentista en la Nueva España? Un punto por reflexionar es que el “juego de triunfos” se origina en los inicios del Renacimiento en la península itálica, y que la alegoría a los triunfos es un distintivo, por ejemplo, de la literatura renacentista. Pero, en múltiples conventos novohispanos se pintaron alegorías al triunfo de la muerte, y eso no transforma a la iglesia novohispana en una institución renacentista. La presencia de un concepto originario de la Península itálica hasta la Nueva España es muestra de un proceso de difusión de ideas estéticas, lúdicas y sociales de carácter transoceánico (tal y como es el caso del patrón del “mazo del dragón”) que fueron reinterpretados y relaborados según el contexto de cada sociedad en la que se incluían. Este proceso es lo que permite, por ejemplo, hablar de una herencia medieval en la Nueva España según la propuesta de Luis Weckman.

Ese factor transoceánico es fundamental ante el dato que 10 de las 18 imágenes se remiten en los imaginarios visuales europeos, concretamente de 3 fuentes: triunfos en mazos de cartas europeos, alegorías en la literatura emblemática (principalmente italiana y española), y los mitos del panteón clásico. En estos grabados se encuentra sí la imagen de Moctezuma y la del Palo volador, pero también la de un Hércules y El rapto de Europa.

Y el uso de estos grabados no se queda atrás en este proceso. Si en las cortes milanesas tener un juego de triunfos era uno de los tantos hechos que expresaban de manera material posición social, económica e incluso política; en la Nueva España se puede pensar un uso homólogo. Entonces el naipe, tanto en Europa como en la Nueva España, tenía una dimensión de juego, pero también una social.

Las implicaciones historiográficas

La prueba de impresión como testigo de múltiples fenómenos supone un reto historiográfico que invita a revalorar los procesos de integración y asimilación cultural entre la sociedad española europea y la sociedad indígena mesoamericana en el siglo XVI. Es además un boquete en la historiografía de los juegos de cartas y el tarot, que tradicionalmente han entendido el espacio de desarrollo histórico de estos objetos casi exclusivamente en la Europa continental. Esta prueba de impresión muestra que el proceso de configuración del esquema

del juego de triunfos, que llevaría a la formación del actual tarot, no es un fenómeno que ocurriese de manera exclusiva en Europa. Es necesario replantear este proceso a través de la observación de grabados en la prueba como la imagen del *Danzante con peyote* y *Tolanzincal*. Supone replantearse la difusión de estos mazos en España y sus territorios en América, y eventualmente discutir la dispersión y reinterpretación de ideas estéticas en torno al juego de triunfos y el tarot, más allá de definir a ciertos espacios como meros receptores de las ideas europeas.

Esta investigación, además, redefine conceptualmente cómo ha sido entendida la PIN-CO, que no corresponde a un caso de cartomancia, hermetismo y tarot en la Nueva España; sino ha un objeto entendido desde las prácticas de juego y ocio que confluye en el proceso de formación de la sociedad novohispana. Por ello, es propuesta de esta investigación el empleo del término PIN-CO (Prueba de Impresión de Naipes Cáceres-Orteguilla) para referir a estas pruebas, que describe el tipo de objeto conforme la operación de un taller de impresión y que retoman a sus productores atribuidos (Hernando de Cáceres y Alonso Martínez de Orteguilla). Esta nueva conceptualización debe de entrar en discusión con las anteriores propuestas de estudio sobre la PIN-CO a fin de, en un proceso dialéctico del conocimiento, matizar sus implicaciones históricas e historiográficas.

Consideraciones finales

Las cartas de Orteguilla y Cáceres, sus lecturas pendientes

Parte más de sus implicaciones historiográficas es el conjunto de posibles problemáticas de investigación que permite desarrollar esta nueva conceptualización del objeto; además de las nuevas rutas de estudio con las que puede ser estudiada la PIN-CO; esto es las posibilidades y pendientes que deja esta investigación.

Algo que sin duda debe de seguir llamando la atención de investigadores e investigadoras es la presencia de imágenes indígenas en los grabados de la prueba. No, como ya se vio, por una interpretación mágica, sino por su significado histórico. ¿Serán acaso estos grabados las primeras representaciones de huastecos-teenek fuera de las crónicas de frailes en la Historia de México? ¿Cuáles son los componentes lúdicos de la sociedad nahua, huasteca-teenek, española y novohispana? ¿Qué dimensión tiene la presencia de ideas medievales y renacentistas en la sociedad novohispana? ¿Cuál es la participación de las sociedades

hispanas en los procesos formativos de juegos de cartas, mazos de tarot y juegos de triunfos? ¿Qué dimensión económica, social y política tuvieron las primeras administraciones del estanco de naipes en la Nueva España? ¿Cuáles son las dimensiones sociales, culturales y económicas del naipe en la Nueva España desde su proceso de conformación? ¿Qué fenómenos no se han contemplado en la participación de indígenas en las instituciones económicas novohispanas? (habrá que recordar que el estanco de naipes era operado por “indios oficiales”) ¿Es posible pensar en indígenas grabadores dentro de la Historia del Arte de la Nueva España del siglo XVI? ¿Quién es el autor de los grabados de la PIN-CO? (a través de un análisis de estilo). Es posible generar hipótesis a estas preguntas, y otras más, a partir de los resultados de esta investigación. Al final, el aporte de una investigación se puede encontrar en las preguntas que genera.

No es posible sugerir nuevas investigaciones a partir de otra, sin señalar los pendientes. No fue posible en esta investigación, dado los recursos con los que se contaba, hacer análisis de imagen vía laboratorio, que permitan saber qué tipo de madera fue utilizada para la elaboración xilográfica de los grabados; debido a la distancia tampoco fue posible hacer un análisis de los aspectos físicos y químicos de la prueba de impresión, ateniéndose esta investigación a los datos proporcionados por investigaciones previas.

Retomar los aportes de esta investigación a futuro implicará volverse a sumergir en la investigación documental, en la búsqueda de algún archivo, fondo, legajo, acervo o colección privada que contenga más documentación sobre las 2 primeras administraciones del estanco de naipes novohispano o, quizá, un ejemplar perdido de los naipes Cáceres-Orteguilla. Actualmente las guías de consulta del Archivo General de la Nación señalan volúmenes y legajos dentro del fondo de Instituciones Coloniales que han sido catalogados simplemente con el título “naipes”, pero que no están disponibles a consulta, en el transcurso de esta investigación no fue posible su acceso por los siguientes motivos: son volúmenes y legajos que de forma interna no han sido catalogados, por lo cual no pueden ser referenciables para solicitar su consulta; durante el proceso de investigación ocurrió en México la contingencia por el virus COVID-19, lo que dificultó la consulta de archivo de manera presencial; y finalmente el paulatino proceso de retirada del fondo colonial para su consulta en físico en

favor de la digitalización. Es posible que en un futuro, normalizadas las condiciones de consulta de archivo, se pueda encontrar más información.

Discutir la cultura y lo novohispano

El conocimiento aportado sobre el objeto de estudio en esta investigación abre la brecha a la reflexión de la idea de cultura en los estudios novohispanos en 3 aspectos. La palabra cultura en la labor histórica forma un concepto que es aplicado en distintas acepciones. Partiendo de la Historia conceptual como método, las áreas de discusión derivadas de esta investigación serían las siguientes.

Primero. La conceptualización de fenómenos culturales en la historiografía novohispana. El fenómeno cultural que atestigua la PIN-CO ha sido definido por investigadores e investigadoras bajo distintas conceptualizaciones. Isabel Grañen define la creación de la prueba de impresión como resultado de un “mestizaje cultural”. Tania Vanessa Portugal define esto como un caso de “codigofagia” según la propuesta del filósofo Bolívar Echeverría, y Cañizares como el “proceso de adaptación” de impresores españoles a un nuevo mercado. Cada uno de estos conceptos predispone definiciones y términos para el entendimiento del proceso histórico. Para esta investigación se utilizaron los términos de reinterpretación e integración cultural.

Un ejemplo de cómo cada concepto predispone una forma de definir el proceso histórico implícito es cómo ponderan la participación de los posibles sujetos involucrados. Hablar de mestizaje cultural significa que los sujetos y/o imaginarios sociales estaban en igualdad de condiciones o en presencia proporcional, lo cual permite que ambos mezclen sus culturas en pro de crear una nueva. En este caso, la visión nahua sobre la cultura huasteco-*teenek* y la cultura española y su herencia europea. La codigofagia, según la misma Tania Portugal, es la expresión y supervivencia de la cultura de los pueblos conquistados a través de los códigos culturales de los conquistadores; siendo el código cultural del español el conquistador, y las visiones mesoamericanas el de los conquistados.

Lo que pasa por alto Portugal al conceptualizar este proceso a través de codigofagia, en su paráfrasis, es que este término filosófico es más complejo que la asignación de posiciones. Según Bolívar Echeverría lo que hace posible la codigofagia es que, aunque cada cultura a ha desarrollado su propio código cultural, existe un marco cultural similar a expresiones

arquetípicas o de universales culturales. Así, lo que hace posible que un código cultural (o bien, formas culturales, bajo la idea de Burke) de una cultura pueda subsistir bajo el código de otras es la común existencia de expresiones culturales de base “universal” que puedan corresponderse. Para el caso de los naipes, podrían ser las expresiones lúdicas y de ocio las que forman ese puente común entre ambos códigos; como una actividad presente en las sociedades involucradas. Un caso que puede ser tomado como ejemplo de lo lúdico como puente entre la sociedad mesoamericana y española en un mecanismo de codigofagia es la formación del término nahua *amapatolli*, expuesto en el Capítulo II, que muestra la presencia de las concepciones lúdicas nahuas en la definición de un objeto de origen español: una baraja de naipes. Un código sobre otro código, entendido a través de una categoría como lo es el ocio y el juego, que a su vez funciona como un “universal cultural”. Pero, es un factor que no tiene en cuenta la paráfrasis de Portugal.

Retomar el término de codigofagia solo a través del discurso de conquistadores y conquistados hace que se pierdan los matices de fondo. Además, abre una pregunta altamente impugnable ¿Este solo es un proceso de conquistadores y conquistados? ¿Realmente la investigación nos arroja información de personajes indígenas, o elementos transmisores de la cultura mesoamericana, que hayan inscrito sus códigos de forma activa a las figuras de Hernando de Caceres o Alonso Martínez de Ortegulla?

Lo que muestran las fuentes sobre la participación de “indios como oficiales” y la introducción de elementos de los imaginarios visuales mesoamericanos no significa, hasta ahora, un producto elaborado por “indígenas conquistados” para un esquema español. Pudieron ser los mismos Hernando de Caceres y Alonso Martínez de Ortegulla quienes ofrecieron su propia interpretación e integración de dos imaginarios colectivos. Esta observación también aplica para la conceptualización con el término de mestizaje cultural, el cual hoy en día es historiográficamente debatible y polémico, y que en Historia cultural puede ser entendido como un “concepto esencialmente impugnado”. En lo que respecta a ver este proceso como una “adaptación” a las demandas de un nuevo mercado y grupo social, esta se limita al aspecto comercial. Como ya se vio en capítulos anteriores, es cierto que el diseño y arte de un naipe era un aspecto importante para los tahúres compradores de naipes; pero es

necesario ver más allá y tratar de develar los imaginarios colectivos y visuales en los que estaban insertas las imágenes de los naipes, como testigos de la historia.

Las conceptualizaciones con las que ha sido interpretada esta prueba de impresión y su proceso histórico deben de entrar en una constante discusión, no por suponer desactualizaciones en el desarrollo historiográfico, sino para recuperar esquemas de pensamiento que arrojan luces desde distintas perspectivas desde un fenómeno. Sería interesante volver a discutir el concepto de codigofagia en la PIN-CO, pero desde la categoría de ocio y los conceptos de lo lúdico en cada una de las culturas referidas.

Segundo. Volver a discutir lo lúdico es uno de los aspectos que propone esta investigación. La cultura como categoría histórica es lo que fundamenta a la Historia Cultural como una rama, corriente historiográfica y nivel de análisis propio de la Historia. La historiografía mexicana del periodo novohispano en el siglo XVI se ha ocupado de investigar las prácticas culturales de la naciente sociedad novohispana. Investigaciones como esta revalorizan el estudio de expresiones culturales dentro de un mundo inmenso. Y acotado a estudios sobre el siglo XVI, se pone observancia en los procesos que gestaron la cultura novohispana. Un ejemplo es la fiesta novohispana, cuya expresión insignia a sido ubicada en el siglo XVII, pero que objetos como la PIN-CO muestran su conformación en los imaginarios lúdico-festivos de la sociedad novohispana desde el siglo XVI. En la categoría sociocultural y social, el estanco de naipes, su operatividad y relevancia en la sociedad novohispana y sus instituciones, han sido tradicionalmente ubicados en el siglo XVII, pero hoy el análisis de las fuentes arroja información sobre su historia desde la segunda mitad del siglo XVI.

En el subapartado anterior se plantearon múltiples interrogantes como potenciales preguntas de investigación, que además ponen el dedo en el renglón en nuevas problemáticas y temas de investigación que conllevarán a descubrir (develar) prácticas culturales, mentalidades e imaginarios de la sociedad novohispana que no han sido estudiados a profundidad. Lo cual implica que el espectro de tópicos de la historiografía cultural mexicana es amplio.

Tercero. Finalmente se abre una brecha a nivel teórico ¿Cómo ha sido estudiada y entendida la cultura novohispana en la Historia? En el primer punto se comentó cómo se ha conceptualizado la cultura, en el segundo qué fenómenos han sido estudiados y cómo han sido definidos; y esto inherentemente lleva a un cuestionamiento teórico e historiográfico

sobre la Historia Cultural en México. ¿Cómo los historiadores mexicanos del periodo novohispano han discutido la cultura novohispana? ¿Qué nuevos aspectos hay que tomar en cuenta? Como toda tesis de Historia Cultural, sus aportes son material que enriquece las discusiones y propuestas en este campo de la Historia. Que además llaman a su constante revisión y falsación.

Discutir la cultura y lo novohispano, en este rubro, puede retomar debates sobre la dimensión global de la cultura novohispana (por ejemplo sus herencias medievales y renacentistas) (Historia de las Ideas), sobre los parámetros estéticos con los que se ha estudiado el arte novohispano (por ejemplo los grabados) (Historia del Arte), sobre la formación de instituciones económicas en la Nueva España y su desarrollo económico (Historia económica), entre otros debates que también han sido señalados en el subapartado anterior. Pero que inciden ya no solo en lo que se conocía de la sociedad novohispana, sino en las metodologías, técnicas, teorías y conceptualizaciones con los que será estudiada y discutida entre pares.

Debate y discusión fueron palabras clave en este subapartado, que en el entendimiento del concepto de cultura en los estudios históricos desembocan en las preguntas pilar de este especializado campo de estudio ¿Cómo era la cultura novohispana? ¿Cómo la hemos entendido? ¿Cómo la hemos discutido y transmitido en la historiografía? Y por supuesto ¿Cómo ha sido la cultura en la historia de México?

Comentario final

Historiadores e historiadoras tienen la posibilidad de ver más allá de lo evidente, de lo cotidiano, de lo obvio y de los lugares comunes. Un juego de cartas será una diversión o un vicio, según los ojos de cada quién, pero nunca dejará de ser un objeto de estudio para la Historia. Es necesario romper un tabú sobre lo estudiable o no. Micheal Dummett, Helen Farley, y algunos otros historiadores, fundamentales en el marco teórico-conceptual de esta investigación, han compartido en los agradecimientos e introducciones a sus obras lo complejo que les ha sido estudiar un objeto y un concepto como el de “tarot”. La carga de ideas que pesa sobre esta palabra parece predefinir a través del prejuicio lo que significa este objeto en la cultura popular, un lugar común difícil de dejar. Traer este concepto, el de juego

de triunfos, el de naipes, tahúres, barjas y cartas a la Historiografía mexicana tiene sus propios retos; pero consigo un mundo de posibilidades.

La prueba de impresión de naipes Cáceres-Orteguilla, objeto hasta ahora único, es una fuente, testigo y evidencia de un proceso dentro de la vida cultural de por lo menos 2 sociedades que confluyeron en una tercera, la novohispana. Objetos de este tipo, peculiares, complejos, cotidianos y extraordinarios son una ventana al pasado para el historiador. En esta investigación se ha señalado la presencia de conceptos anacrónicos, que deben de ser sometidos a la crítica, de los cuales se deben proponer mejoras conceptuales, pero que nunca se deben de desechar por completo, pues comprenden el primer marco de referencia: así lo fue el concepto de tarot. En esa ventana al pasado debe de ponderarse la constante discusión conceptual, que al final es la discusión sobre el pasado humano, y en este caso la discusión del pasado de México; a través de unas cartas. Y es que, con cartas los tarotistas presumen ver el futuro, hoy con cartas los historiadores pueden ver el pasado.

Referencias

Bibliografía

“Buscan rescatar juegos prehispánicos en Michoacán con festival” *Quadratin CDMX*, 21/10/21, <https://mexico.quadratin.com.mx/primer-festival-juegos-tradicionales-angahuan/>

“Pattern sheets” *The International Playing-Card Society*, 13/5/21, <https://www.i-p-c-s.org/wp/pattern-sheets/>

Abulafia, David, ed. *The New Cambridge Medieval History. Vol. 5. c. 1198 – c. 1300*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

Águeda, Marís, edit. *Fiesta y celebración, discurso y espacio novohispano*. México: El Colegio de México, 2009.

Aguilar, Manuel. “Ulama, pasado, presente y futuro” *Annales de Antropología* Vol. 49, No. 1 (2015): 73-112

Alciati, Andrea. *Andrea Alciati V. C. Emblemata*. Lugdvni: Apvd haered. Gvlielmi Rovillii, 1600. Getty Research institute: https://archive.org/details/andreaalciativc00alci_0/page/n3/mode/2up

Alciati, Andrea. *Omnia Andrea Alciati V. C. Emblematas*. Antuerpiæ: Ex officina Christophori Plantini, architypographi Regij, 1581. Universidad de Illinois: <https://archive.org/details/omniaandreaalc00alci>

Alfonso X. *Fuero Real del rey Don Alfonso El Sabio. Publicado y cotejado con varios códices antiguos por la Real Academia de la Historia*. Madrid: Imprenta Real, 1836. <https://bibliotecadigital.jcyl.es/es/consulta/registro.do?id=9076>

Alvares, Tania, “Los juegos de la imagen. La construcción visual de la cultura novohispana”, *56º Congreso Internacional de Americanistas* (Salamanca, 2018): https://www.academia.edu/36232692/Los_juegos_de_la_imagen_El_tarot_mexicano_y_la_construcci%C3%B3n_visual_de_la_cultura_novohispana

Alvares, Tania. “Modelos de la imagen. El mago del tarot Visconti” *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*. Vol. XL. No. 112 (marzo-junio 2018): 142-143

Alvares, Tania. “Tesis de maestría. El mago, el coche, el ermitaño y el colgado del Tarot Visconti-Sforza”, Universidad Nacional Autónoma de México, 2011.

Álvarez, Carmen. *La impresión y el comercio de libros en Sevilla del Quinientos*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 2007.

Andrews, Frances. *The Early Humiliati*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

Ariel, Anath. *Huastecos a pesar de todo. Breve historia del origen de las comunidades teenek (huastecas) de Tantoyuca, norte de Veracruz*. México: Centro de estudios mexicanos y centroamericanos, 2009.

Arranz, Ana. “Fiestas, juegos y diversiones prohibidos al clero en la castilla bajomedieval” *Cuadernos de Historia de España* Vol. 78 (2004): 9-34

B, Timothy, *The world in play luxury cards. 1430-1540*. Nueva York: The Metropolitan Museum of Art, 2015.

Balog, Paul. “New considerations about mamluk heraldry”. *Museum Notes (American Numismatic Society)* Vol. 22 (1977): 183-211

Balutet, Nicolas. “La vagina dentada o el miedo a la castración entre los aztecas”, en *Género y sexualidad en el México antiguo* ed. por Miriam López y María Rodríguez-Shadow. Puebla: Centro de Estudios de Antropología de la Mujer, 2011

Bandera, Sandrina y Marco Tanzi. *Tesori nascosti di brera: Tarocchi del xv secolo*. (Brera: InBrera Pinacoteca, 2013): 1-5

Barreiro, Sergio. “Mazos y barajas. La historia secreta del tarot: sus orígenes míticos, los antiguos tarots italianos y el tinte esotérico francés” *Clarín* 14 de marzo del 2021, https://www.clarin.com/astrologia/historia-secreta-tarot-origenes-miticos-antiguos-tarots-italianos-tinte-esoterico-frances_0_mYXjgj4ru.html

Basulto, Jesús y José Camúñez. “El libro de las tablas de Alfonso X el Sabio”, en *Historia de la probabilidad y la estadística VI* coordinado por José Arribas et al. Sevilla: Universidad Nacional de Educación a Distancia. 2012

Bernal, Luis. “El uso del peyote en la época prehispánica y su supervivencia en la Nueva España, siglo XVII. El proceso de aculturación en la sociedad novohispana”, en *Pensamiento*

Novohispano 21 Noé Esquivel, coord., 189-192. Toluca: Universidad Autónoma del Estado de México, 2021.

Berti, Giordano. "Sola-Busca & Waite-Smith Tarot". *Sola-Busca Tarot Mayer 1998*. (2013): <https://solabuscatarot1998mayer.wordpress.com/sola-busca-waite-smith-tarot/>

Briesemeister, Diertrich. "Sobre indios, moriscos y cristianos 'a su manera'". Testimonios pictóricos en el Trachtenbuch de Christoph Weiditz" *Anuario de Historia de América Latina* No. 4 (2006): 1-24

Burke, Peter. *Cultura popular en la Europa Moderna*. Madrid: Alianza Editorial, 2014.

Burke, Peter. *Formas de Historia Cultural*. Madrid: Alianza Editorial, 2000.

Caillois, Roger. *Teoría de los juegos*. Barcelona: Editorial Seix Barral, 1958.

Caro, Rodrigo. *Días geniales o lúdicos*, Tomo I. Madrid: Espasa-Calpe, 1978.

Caso, Alfonso. "Un antiguo juego mexicano: el patolli", *El México Antiguo*, Tomo II, No. 9, (marzo 1925): 203

Catalán, Antonio. "Cultura y juegos de mesa analógicos. Los juegos de mesa modernos como fenómeno y artefacto contemporáneo". Trabajo de fin de Máster. Universitat Oberta de Catalunya

Catálogo de pasajeros a Indias. Vol. V. Tomo I. Sevilla: Archivo General de Indias, 1980.

Colegio de Jalisco, edición crítica. Alfonso X. *Las siete partidas de Alfonso El Sabio. Partida II*. Guadalajara: Colegio de notarios de Jalisco. 2009.

Cristóbal Bermúdez, "Contrato sobre fabricación de naipes en Nueva España" *Anuario de Estudios Americanos* T. II (enero, 1956): 717-722

Crowley, Aleister. *The Book of Thoth*. Noct Press, 2010.

De Alcocer, Francisco. *Tratado del juego*. Salamanca: Casa de Andrea de Portonarijs, 1559: https://granatensis.ugr.es/discovery/fulldisplay?docid=alma991004354329704990&context=L&vid=34CBUA_UGR:VU1&search_scope=MyInstitution&tab=Granada&lang=es

De Borja, Francisco. *Empresas morales*. Bruselas: Fr. Foppens, 1680. Universidad de Durke:
<https://archive.org/details/empresasmoraless01borj>

De Covarrubias, Sebastián. *Emblemas morales*. Madrid: Luis Sánchez, 1610. Universidad de
Illinois: <https://archive.org/details/emblemasmoralesd00covar>

De Durán, Diego. *Historia de las Indias de la Nueva España y tierra firme*. Tomo II. México:
Imprenta de Ignacio Escalante, 1880.

De Herrera, Antonio. *Historia general de los hechos de los castellanos en las islas y tierra
firme del mar océano*, Tomo I. Madrid, Imprenta Real, 1601. Google Books:
<https://books.google.com.mx/books?id=xz5NLj8ZuwsC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

De la luz, Luis. *Indumentaria nahua. Ropa y ornamento de los nahuas de la Cuenca de
México Siglo XVI*, (Chilpancingo: Autoedición, 2019)

De Luque, Francisco. *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*. Madrid: Casa de
Miguel Serrano de Vargas, 1603.
http://alfama.sim.ucm.es/dioscorides/consulta_libro.asp?ref=b24150605&idioma=0

De Mariana, Juan, *Tratado contra los juegos públicos*, [Manuscrito], Biblioteca Digital del
Patrimonio Iberoamericano:
<http://www.iberamericadigital.net/BDPI/Search.do;jsessionid=8EF9A7013FC71FEB1AE45BCEC2E9DA88?numfields=1&field1=docId&field1val=bdh0000080960&field1Op=AND&advanced=true&hq=true&important=T%C3%ADtulo%3A+Tratado+contra+los+juegos+p%C3%ABlicos>

De Montufar, *Constituciones del Arzobispado y provincia de la muy insigne y muy leal
ciudad de Tenoxtitlán, México, de la Nueva España*. México: Juan Pablos impresor, 1556.
Bibliotecas UDLAP. Primeros libros de las Américas:
http://catarina.udlap.mx/xmLibris/projects/primeros_libros/xml/myBook.jsp?key=book_4a69cb.xml

De Obregón, Antonio. edición crítica por Roxana Recio, *Francisco Petrarca, con los seys triunfos de toscano sacados en castellano, con el comento que sobrellos se hizo*. Santa Barbara: eHumanitas. 2012.

De Tapia, Carlos. *Noticia de la lengua huasteca*. México: Imprenta de la Biblioteca Mexicana, 1767. Biblioteca Hispánica: https://bibliotecadigital.aecid.es/bibliodig/biblioteca_hispanica/es/consulta/registro.do?control=ES-MAAEC20141036738

De Torquemada, Juan. *Monarquía Indiana*, T.1, Libro V, Capítulo XXIII. Ciudad de México: Editorial Porrúa, 1975.

Decreto y reglamento relativo a la renta de naipes. México: J.M. Lara, 1853, disponible en: <https://cd.dgb.uanl.mx/handle/201504211/13705>

Del Castillo, Diego. *Tratado muy util y prouehoso en reprobacion de los juegos y no menos prouehoso para la vida y estado de los hombres*, (Valladolid: Maestre Nicolas Tyerri, 1528. <https://gredos.usal.es/handle/10366/122402>

Del Paso, Francisco. *Epistolario de la Nueva España*. Tomo XII. Ciudad de México: Antigua librería Robredo, de J. Porrúa e hijos, 1942.

Deniz, Octavio. *Fundamentos del tarot. Adivinación y crecimiento personal*. Minnesota Llewellyn Español, 2001.

Díaz, Bernal. *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, Tomo I. Madrid: Imprenta Real, 1632. Google Books: https://books.google.com.mx/books/about/Historia_verdadera_de_la_conquista_de_la.html?id=BQhCAAAAcAAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&hl=es&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Dos Santos, Denisse. “Memoria de Doctorado. Jung y la baraja gitana: un análisis de símbolos arquetípicos de las cartas”. Universidad Complutense de Madrid, 2017.

Dummet, Michael y Abu-Deeb. “Some remarks on mamluk playing cards” *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes* Vol. 63 (1976): 106-128

Dummett, Michael y Jhon McLeod. *A history of games played with the tarot pack: The game of triumphs*. Nueva York: The Edwin Mellen Press, 2004.

E. B. Tylor, "On the Game of Patolli in Ancient Mexico, and its Probably Asiatic Origin.", *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* Vol. 8 (1879): 116-131

Echeverría, Bolívar. *Las ilusiones de la modernidad*. Ciudad de México: UNAM, 1997.

Eco, Umberto, coord. *La Edad Media, II. Catedrales, caballeros y ciudades*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018.

Eco, Umberto, coord. *La Edad Media, III. Castillos, mercaderes y poetas*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2018.

Enriquez, Antonio. "'Eran dado a las fiestas'. El universo festivo de los indios novohispanos bajo la ilustración, ¿supresión o vigencia de un fenómeno de larga duración?" *Contribuciones desde Coatepec*, No. 29 (2015): 87-144.

Escalante, Pablo, coord. *Historia de la vida cotidiana en México I. Mesoamérica y los ámbitos indígenas en la Nueva España*. México: Fondo de Cultura Económica, Colegio de México, 2004.

Escalante, Pedro et. al. *Los estancos, las prácticas monopólicas y las rentas del Estado en El Salvador*. El Salvador: Superintendencia de Competencia de El Salvador, 2008.

Escobar, Antonio. "Las Huastecas, ¿de qué tipo de "regiones" hablamos?" *Península* Vol. 3, No. 2 (enero, 2008): http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-57662008000200006

Escobar, Antonio. *De la costa a la sierra: las huastecas, 1750-1900*. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, 1998.

Estrada, Elena. "Los temas escatológicos en la pintura mural novohispana del siglo XVI" *Traza y baza: cuadernos hispanos de simbología, arte y literatura*, No. 7 (1978): 71-88

F.J. Carod-Artal, "Alucinógenos en las culturas precolombinas mesoamericanas" *Neurología* No. 20 (2015): 42-49

Farley, Helen. *A cultural History of Tarot. From entertainment to esotericism*. Londres: I.B. Tauris, 2009.

Fernández, Laura. *Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas de Alfonso X el Sabio. Libro estudio*. Valencia: Scriptorium. 2010.

Fernando de la Torre, “Juego de naipes”. En *Cancionero de Lope de Stúñiga, códice del siglo XV*. Madrid: Imprenta y estereotipia de M. Rivadeneyra, 1872.

Florescao, Enrique y Bárbara Santana, coord. *La fiesta mexicana*. Tomo I. Ciudad de México: Secretaría de Cultura / Fondo de Cultura Económica, 2016.

Francesca Manzari, “Un libro de horas iluminado para Alfonso De Borja. Influencias de los grabados alemanes en la miniatura de la Corona de Aragón a mediados del siglo XV”. En *La miniatura y el grabado de la Baja Edad Media en los archivos españoles*, María Lacarra, coord. Zaragoza: Institución Fernando el Católico, 2012.

Franco, María, coord. *El mundo huasteco y totonaco*. México: Editorial Jilguero, 1993.

Garibay, Ángel, edición crítica. Bernardino de Sahagún. *Historia General de las cosas de Nueva España*. México: Editorial Porrúa, 2005.

Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas*. Madrid: Gedisa, 2003.

Gestoso, José. *Ensayo de un diccionario de los artífices que florecieron en Sevilla desde el siglo XIII al XVIII inclusive*. Tomo I. Sevilla: Oficina de a Andalucía Moderna, 1899.

Girolamo Zorli, “Bolognese Industry and Tarots. The birth of Triumphs and Bolognese industry” *LE TAROT Associazione culturale* (2021): <http://letarot.it/page.aspx?id=78>

Gómez, Andrés y Carlos Galindo, “Infeerring the Past: A Computational Exploration of the Strategies thta May Have Been Used in the Aztec Board Game of Patolli” *2007 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games* (mayo, 2007).

Gonzalbo, Pilar. “Las fiestas novohispanas: Espectáculo y ejemplo” *Mexican Studies* Vol. 9, No. 1 (invierno, 1993): 19-29

Gonzalbo, Pilar. *Los muros invisibles. La mujer novohispana y la imposible igualdad*. Ciudad de México: El Colegio de México, 2018

Grañen, María. "Hermes y Moctezuma. Un tarot mexicano del siglo XVI" *Estudios de Cultura Náhuatl* No. 2, (1997): 369-393

Grañen, María. “La transferencia de los grabados novohispanos del siglo XVI” *Historias INAH* No. 31 (octubre 1993 – marzo 1994): 99-112

Grave, Luis. “Barriendo en lo ya barrido: un nuevo repaso a Ochpaniztli” *Estudios de Cultura Náhuatl* No. 35 (2004): 157-177

Grovas, Victor. *El indígena, el demonio y el forastero: alteridad en el teatro novohispano*. Ciudad de México: Ediciones Eón, 2014.

Hidalgo, María “La fabricación del papel en España e Hispanoamérica en el siglo XVII”. En *V Jornadas Científicas sobre Documentación de Castilla e Indias en el siglo XVII*. Coordinado por Galende Díaz, J.C., 214. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2006.

Hill, Matthew. “El ‘juego’ de los voladores: adaptación indígena y vida festiva en la Nueva España” *Chasqui* Vol. 45, No. 1 (mayo, 2016): 1-29

Historia mexicana desde 1221 a 1594, *Proyecto Amoxcalli*, <https://www.amoxcalli.org.mx/facsimilar.php?id=040>

Huizinga, Johan. *El otoño de la Edad Media*. Madrid: Alianza Editorial, 1994.

Huizinga, Johan. *Homo Lundes*. Epublibre, 2016. [ePub]

Ibáñez, Pedro. coord. *Memoria del Nuevo Mundo: Castilla-La Mancha y América en el quinto centenario*. Castilla-La Mancha: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 1992.

Infante, Fernando. “Teoría y ciencia de la imagen”. En *Teorías contemporáneas del arte y la literatura*, editado por Leopoldo La rubia, 577-607. Madrid: Tecnos, 2021.

Jáuregui, Luis. “La problemática administrativo-fiscal de un país naciente: México, 1821, 1824” *Estudios de Historia Moderna y Contemporánea de México* No. 59 (enero-junio, 2020): 33-69

Johansson, Patrick. “La imagen del huasteco en el espejo de la cultura náhuatl prehispánica” *Estudios de cultura náhuatl* No. 44 (julio-diciembre, 2012): 65-133

Johansson, Patrick. “Tamoanchan: una imagen verbal del origen” *Estudios de Cultura Nahutátl* No.49, enero-junio (2015): 59-92

Juárez, Marla. "Tesina. El desarrollo de la encomienda en la Nueva España: 1521-1637." División de Ciencias Sociales y Humanidades, Departamento de Historia. Universidad Autónoma Metropolitana, 2005.

Julia, María y María Sabina, "Orden y delincuencia. Los alguaciles de las ciudades novohispanas, siglos XVI.XVII" *XIV Encuentro de Latinoamericanistas Españoles* (27 de octubre de 2010): 684-697

Knauth, Lothar. "El juego de pelota y el rito de la decapitación" *Estudios de la cultura maya* Vol. 1 (1961): 183-198

Le Goff, Jacques. *Héroes, maravillas y leyendas en la Edad Media*. Madrid: Paidós, 2010.

León-Portilla, Miguel. "Los huastecos, según los informantes de Sahagún" *Arqueología Mexicana* No. 79 (junio-2006): 65-79

Lerner, Gerda. *The creation of feminist consciousness: From the Middle Ages to Eighteen.seventy*. Nueva York: Oxford University Press, 1993.

López, Germán. *El libro y el bios: algunos momentos en su historiografía. Lectura desde el paradigma ecológico. Volumen II. Del códice al libro impreso* (Autoedición digital)

López, Ignacio. "Instruyendo sobre la recreación: Alcocer y la moderación en el XVI, clave en la educación para el juego", *Historia de la educación* No. 39 (2019): 59-76

Luz, María. "Los estatutos del tablaje. Notas sobre juegos, tahúres y fulleros en las postrimerías del medievo" *Revista Zurita* No. 72 (junio, 1997): 111-130

Mariscal, Beatriz. "'Entre los juncos, entre las cañas': los indios en la fiesta jesuita novohispana" *Anales de Literatura Española* No. 13 (1999): 51-61

Mariscal, Beatriz. "Teatro novohispano del siglo XVI: escenografía y fiesta pública" *AISO Actas VI* (2002): 1245-1253

Mateos, Salvador. *Enciclopedia gráfica del México antiguo. Los dioses supremos*. México: Secretaria de Hacienda y Crédito Público, 1992.

Mayer, Leo. *Mamluk playing cards*. Leiden: E.J Brill. 1971.

Mayger, Arthur. *Andrea Mantegna and the italian pre-raphaelite engravers*. New York: Frederick A. Stokes Company, 1911

Mayger, Arthur. *Some early italian engravings before the time of Marcoantonio*. Boston: Museum of fine art, 1913.

Mayger, Arthut. *A History of engraving and etching from the 15th Century to the year 1914*. Nueva York: Dover Publications, 1963.

Moakley, Gertrude. *The tarot cards painted by Bonifacio Bembo*. Nueva York: The New York Public Library. 1966

Molina, Ángel. “Los juegos de dados en la Edad Media” *Murgeneta* No. 100 (1999): 95-104

Molina, Ángel. “Los juegos de mesa en la Edad Media” *Miscelánea Medieval Murciana* No. 21-22 (1998): 215-239.

Montero, Carmen. *Real Fábrica de Naipes de Macharaviaya: Un monopolio con América*. Copia digital: realizada por la Biblioteca Pública Arroyo de la Miel. <http://www.bibliotecavirtualdeandalucia.es/catalogo/es/consulta/registro.do?control=BVA20130002408>

Montiel, Mireya. “Modificaciones corporales en la Huasteca prehispánica” Tesis de maestría. Universidad Nacional Autónoma de México, 2013.

Muñoz-Mendoza, Joaquín. “Tzíman y Lahax: el peyote y el toloache como advocaciones culturales para la región huasteca, México” *Cultura y Droga* No. 22, enero-diciembre (2017): 78-105

Nestares, Maria. “La real fábrica de naipes de Macharaviaya” *Péndulo: Revista de Ingeniería y Humanidades* No. 19 (2008): 246-263

Newmna, Barbara, “The Heretic Saint: Guglielma of Bohemia, Milan, and Brunate” *Church History* Vol. 74, No. 1 (2005): 15-34

Nichols, Sallie. *Jung y el tarot. Un viaje arquetípico*. Barcelona: Kairós, 2008.

Novísima recopilación de las leyes de España, Tomo V, (Madrid: Imprenta Real, 1993. Biblioteca Jurídica Digital de España: https://www.boe.es/biblioteca_juridica/abrir_pdf.php?id=PUB-LH-1993-63_5

O’Niell, Robert. “Tarot Symbolism”, *Tarot.com*, 13/5/21, <https://www.tarot.com/tarot/robert-oneill/tarot-symbolism>

O’Niell, Robert. *Iconology of the tarot*. Autoeditado, 2000.

O’Niell, Robert. *Tarot Symbolism*. Ohio: Fairway Wess, 1986.

Ochoa, Lorenzo. *Historia prehispánica de la Huasteca*. México: UNAM, 1984.

Ojeda, Almerindo. “El Grabado Como Fuente del Arte Colonial: estado de la Cuestión”, *PESSCA. ColonialArt*, 22/11/22, <https://colonialart.org/essays/el-grabado-como-fuente-del-arte-colonial-estado-de-la-cuestion>

Perry, Catherine, *A history of playing cards and a bibliography of cards and gaming*. New York: Dover publications, 1966

Pomerio, Chloé. “Xochipilli, Prince des fleurs”, en *De l’Altiplano mexicain à la Patagonie, travaux et recherches à l’Université de Paris I*, coord. por Cyril Giorgi (París: l’Université de Paris I, 2005): 189-193

Pondera, Encarnación. “La fraseología del desengaño (1603): un acercamiento a la lengua de los bajos fondos a través de la obra de Francisco Luque Fajardo” *Res Diachronicae* vol. 12 (2014): 60-77

Ramírez, Perla y Alberto Ortíz, “La carta del diablo en un tarot novohispano del siglo XVI”. En *In hoc tumulo. Escritura e imagen: la muerte y México*, coordinado por Carmen Galán y María Terán, 85-100. Zacatecas: Universidad Autónoma de Zacatecas.

Recopilación de las leyes de los Reynos de las Indias. Tomo tercero. Madrid: Andrés Ortega, 1774. <https://archive.org/details/recopilaciondel00spagoog>

Reglamento de la renta de naipes. Aprobado por el Supremo Gobierno. Ciudad de México: J.M. Lara, 1842), disponible en: https://catalogo.iib.unam.mx/F/-/?func=find-b&find_code=SYS&local_base=bndm&format=999&request=000535319

Revollado, Julio. “El circo en la cultura mexicana” *Voces y trazos de Morelos* (2006): 13-21

Ripa, Cesare. *Iconologia del cavaliere*. Tomo IV. Perugia: Stamperia di Piergiovanni Costantin, 1764. Getty Research Institute: <https://archive.org/details/iconologiadelcav04ripa>

Ripa, Cesare. *Iconologia del cavaliere*. Tomo V. Perugia: Stamperia di Piergiovanni Costantin, 1764. Getty Research Institute <https://archive.org/details/iconologiadelcav05ripa>

Rocha, Claudia. *Una historia de sol y viento. La danza del volador teenek de la Huasteca potosina: entre lo sagrado, lo prohibido y las declaratorias de patrimonio*. San Luis: El Colegio de San Luis, 2018.

Rojas, Mariana. “El controvertido Peyote” *Ciencias* No. 91, julio-septiembre (2006): 44-49

Rovira, Rossend. “El juego de pelota en los barrios de Teotihuacán y México-Tenochtitlán: una lectura desde la etnoarqueología y la antropología cultural” *Estrat Critic* Vol. 1, No. 5 (2011): 388-393

S., Linda. “The Barhi Mamluk Sultanate, 1250 – 1390”. En *The Cambridge History of Egypt*. Vol. I Islamic Egypt 640 – 1517, coordinado por Carl F. Petry, 244. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

Salmeri, Marcello. “Tensho Karuta. La storia e la ricostruzione” *Cartagiocofili Italiana* (abril 2021): 1-44

Schiro, Joseph y Zammit, Theresa. “The conservation and preservation of rare ‘dragon’ playing cards” *The Paper Conservator* Vol. 27 (2003): 13-21

Sigaut, Nelly y Concepción García, “Los virreyes y la circulación de objetos y modelos” *Anales del Museo de América*, No. 25 (2017): 6-24

Silva, María. “Influencias de los grabados nórdicos en la pintura hispanoflamenca” *Archivo Español de Arte*, T. 61, No. 243, (julio, 1988): 271-290

Stoep, Arie. “Early Spanish Board Games” *Board Games Studies* No. 5 (2002): 111-118

Strosetzki, Cristoph, “Ocio, trabajo y juego. Aspectos de su valoración en algunos tratados del Siglo de Oro” *AISO*. Actas IV (1996): 1547-1553

Suarez, Enrique, prep. *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos Lemir* No. 22 (2010):
– Textos, 1-234.

https://parnaseo2.uv.es/Lemir/Revista/Revista22/Textos/01_Fiel_desengano_Ociosidad.pdf

Swezey, William y Bente Bittman, “El rectángulo de las cintas y el patolli. Nueva evidencia de la antigüedad, distribución, variedad y formas de practicar este juego precolombino” *Mesoamérica* Vol. 4, No. 6 (1983): 373-416

Tarot de la Santa Muerte. México: Berbera editores, 2014.

Tator Rider. México: Editorial Zohar, 2017.

Terán, José. “La ciudad novohispana y la fiesta barroca” *IV Encuentro Internacional sobre barroco* (2007):

Thurner, Mark y Juan Pimentel, ed. *New world objects of knowledge. A cabinet of curiosities*. Londres: University of Lodon Press, 2011

Valeriano, Piero. *Hieroglyphica*. Basileae, 1556. Getty Research Institute:
<https://archive.org/details/desacrisaegyptio00vale/mode/2up>

Vargas, Cynthia. “Tesis de maestría. Una casa del siglo XVI en huaca Tres Palos: presencia hispana y vida colonia”. Pontificia Católica Universidad del Perú, 2015.

Vargas, Cynthia. “Tesis de maestría. Una casa del siglo XVI en la huasca Tres Palis: Presencia hispana y vida colonial.” Pontificia Universidad Católica de Perú, 2015.

Viña, Ana. “El juego de naipes en el primer siglo de la colonización canaria ¿Vicio o entretenimiento?” *Cartas diferentes. Revista canaria de patrimonio documental* No. 12 (2016): 221-244

Vitali, Andrea y Terry Zanetti. *The Tarocchino of Bologna. History, Iconography, Divination from the fifteenth to the twentieth century*. Milán: Martina Editions, 2005.

Vitali, Andrea. “An enigma in 'Orlando Furioso'. From the poem an hypothesis on the existence of cartomancy in the XVth century” *LE TAROT Associazione culturale* (2013):
<http://letarot.it/page.aspx?id=451>

Vitali, Andrea. “Bologna and the invention of the triumphs. Triumphs, Tarots and Tarocchini in Bologna from the XV to the XX century” *LE TAROT Associazione culturale* (2004): <http://letarot.it/page.aspx?id=179>

Vitali, Andrea. “Giordano Bruno and the tarot. 'At this cursed game I cannot win, because I have a terrible memory'”. *LE TAROT Associazione culturale* (2013): <http://letarot.it/page.aspx?id=223>

Vitali, Andrea. “Tarot and Inquisitors. In the Serenissima and Trentino, between "witches" and "Diabolical Priests"” *LE TAROT Associazione culturale* (2013): <http://letarot.it/page.aspx?id=323>

Vitali, Andrea. “The origino of the aces. A suggestive hypothesis about the origin of suits in numeral cards” *LE TAROT Associazione culturale*. (2015), <http://letarot.it/page.aspx?id=283>

Vitali, Andrea. “The Sola Busca Tarot. Alchemical or Otherwise? Comparative hypothesis”, *LE TAROT Associazione culturale* (2019): <http://letarot.it/page.aspx?id=807>

Walter, Gallie “Essentially contested concepts” *Meeting of the Aristotelian Society*. Londres, 12 de marzo de 1956.

Warren, Smith y Clark Colahan, ed. *Spanish Humanism on the Verge of the Picaresque: Juan Maldonado's Ludus Chartarum Pastor Bonus and Bacchanalia*. Leuven: Leuven University Press, 2009

Wasserman, Martin. *Sports, Games, and Gambling in the Aztec World*. Xlibris Corporation, 2017 (edición digital).

Weiditz, Christoph. *Trachtenbuch*, Hs 22474, Germanisches National Museum Digitale Bibliothek: 18/08/22, <http://dlib.gnm.de/item/Hs22474>

Wintle, Simon. “Francisco Flores”, *The Word of Playing Cards*, 28/04/22, <https://www.wopc.co.uk/spain/flores/index>

Wintle, Simon. “Tarocchi di Mantegna, c.1465”, *The world of playing cards*, 07/06/22, <https://www.wopc.co.uk/italy/mantegna>

Wolff, Martha. "Some Manuscript Sources for the Playing-Card Master's Number Cards" *The Art Bulletin*, Vol. 64, No.4, (diciembre, 1962): 587-600

Wynne, Marjorie y A. Hyatt Mayor. "The art of the playing cards" *The Yale University Library Gazette* Vol. 47. No. 3 (1973): 138-140.

Archivos, acervos y repositorios

Archivo de la Real Chancillería de Valladolid, España, (ARCV), a través de: el Portal de Archivos Españoles (PARES) , <https://pares.culturaydeporte.gob.es/inicio.html>

Archivo General de Indias, España, (AGI), a través de: el Portal de Archivos Españoles (PARES) , <https://pares.culturaydeporte.gob.es/inicio.html>

Archivo General de la Nación, México, (AGN), a través de: la Guía General de Fondos en Línea, <https://archivos.gob.mx/guiageneral/> ; el portal Memórica Mx, <https://memoricamexico.gob.mx/> ; y la consulta en físico.

Archivo General de Notarías de la Ciudad de México, México, (AGNCM), a través de: el Catálogo de Protocolos del Archivo General de Notarías de la Ciudad de México Fondo siglo XVI, https://cpagncmxvi.historicas.unam.mx/inf_catalogos.jsp

Archivo General de Simancas, España, (AGS), a través de: el Portal de Archivos Españoles (PARES), <https://pares.culturaydeporte.gob.es/inicio.html> ; y el portal *Europeana*, https://www.europeana.eu/es?utm_source=old-website&utm_medium=button

Archivo Histórico Nacional, España, (AHN), a través de: el Portal de Archivos Españoles (PARES), <https://pares.culturaydeporte.gob.es/inicio.html>

Biblioteca del Congreso, Estados Unidos, a través de: el portal Library of the Congress, <https://www.loc.gov/>

Biblioteca Nacional de España, España, a través de: el portal Biblioteca Digital Hispánica, <http://bdh.bne.es/bnearch/Inicio.do>

Biblioteca Nacional de Francia, Francia, a través de: el portal Gallica, <https://gallica.bnf.fr/accueil/es/content/accueil-es?mode=desktop>

Colección de The British Museum, Inglaterra, a través de: The British Museum Collection, <https://www.britishmuseum.org/collection>

Plataforma Internet Archive, Estados Unidos, a través de: el portal Archive.org, <https://archive.org/>

Proyecto Amoxcalli, México, a través de: el portal Amoxcalli, <https://www.amoxcalli.org.mx/>

Listado de Ilustraciones

Figuras del Capítulo I

1. *Impresiones de cartas de un mazo de tarot italiano del siglo XVII. Palo de bastos.* Colección de juegos de cartas de Lady Charlotte Schreiber. Número de museo: 1896,0501.23. Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. Acceso: 4 de marzo del 2021 Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1896-0501-23

2. *Impresiones de cartas de un mazo de tarot italiano del siglo XVII. Triunfos mayores.* Colección de juegos de cartas de Lady Charlotte Schreiber. Número de museo: 1896,0501.23. Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. Acceso: 4 de marzo del 2021 Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1896-0501-23

3. *Cartas mamelucas* en el acervo del Museo Palacio Topkapi en Estambul, Turquía. Imágenes de dominio público recuperadas de Wiki Commons. Acceso: 4 de marzo del 2021. Disponible en: <https://commons.wikimedia.org/wiki/Special:Contributions/Doremifaso>

4. *Los jugadores de Tarocchi*, Palacio Borromeo. Imagen de dominio público recuperada de Wiki Commons, por el usuario: Michael Hurst. Acceso: 17 de marzo del 2021. Disponible en: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tarocchi-players-borromeo.jpg>

5. *Recreación del blasón de la Casa de Visconti.* Imagen de dominio público recuperada de Wiki Commons, por el usuario: Tom-L. Acceso: 17 de marzo del 2021. Disponible en: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arms_of_the_House_of_Visconti_\(1277\).svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Arms_of_the_House_of_Visconti_(1277).svg)

6. *The love* del Tarot Visconti di Mondrone. Cary collection of playing cards de la Colección digital de la Biblioteca de la Universidad de Yale. OID: 2002899. Acceso público. Acceso 15 de abril del 2021. Disponible en: <https://collections.library.yale.edu/catalog/2002899>

7. *The popess* del tarot Visconti-Sforza. Colección Visconti-Sforza Tarot Cards de The Morgan Library and Museum. MS M.630 (no. 3). Acceso abierto. Acceso 15 de abril del 2021. Disponible en: <https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards/the-popess>

8. *The strength* del Tarot Visconti di Mondrone. Cary collection of playing cards de la Colección digital de la Biblioteca de la Universidad de Yale. OID: 2002914. Acceso público. Acceso 15 de abril del 2021. Disponible en: <https://collections.library.yale.edu/catalog/2002914>

9. *Fortitude* del tarot Visconti-Sforza. Colección Visconti-Sforza Tarot Cards de The Morgan Library and Museum. MS M.630 (no. 8). Acceso abierto. Acceso 15 de abril del 2021. Disponible en: <https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards/fortitude>

10. *Clío* del Tarocchi de Mantegna. Museo británico, Departamento de impresiones y dibujos, Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International, No. de museo: 1895,0617.121. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1895-0617-121

Figuras del Capítulo II

1. Prou, Jehan. 7 de espada, 1567, xilografía, Archivo General de Simancas, Dominio público. Acceso 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.europeana.eu/es/item/2022713/oai_rebae_mcu_es_219273

- Prou, Jehan. 8 de copas, 1567, xilografía, Archivo General de Simancas, Dominio público. Acceso 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.europeana.eu/es/item/2022713/oai_rebae_mcu_es_219187

- Prou, Jehan. 8 de oros, 1567, xilografía, Archivo General de Simancas, Dominio público. Acceso 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.europeana.eu/es/item/2022713/oai_rebae_mcu_es_219115

- Prou, Jehan. Sota de bastos, 1567, xilografía, Archivo General de Simancas, Dominio público. Acceso 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.europeana.eu/es/item/2022713/oai_rebae_mcu_es_219380

2. *Ten court playing-cards*, Museo británico, Departamento de impresiones y dibujos, Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International, No. de museo: 1872,1012.3458. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1872-1012-3458

3. Foja 19, Códice Tonalamalt de Aubin, FAMSI, Acceso Abierto. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: <http://www.famsi.org/spanish/research/loubat/Tonalamatl/thumbs1.html>

Figuras Capítulo IV

1. Wintle, Simon. *Reconstrucción*, Acceso Abierto. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: <https://www.wopc.co.uk/spain/flores/index>

2. Salmeri, Marcello. *Reconstrucción*, extraído de: Salmeri, Marcello. “Tensho Karuta. La storia e la ricostruzione”, *Cartagiocofili Italiana* (abril 2021): 1-44

3. *Arpía femenina y arpía masculina*, fragmento de la 4º foja de la PIN-CO, extraído de: AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

- Lorck, Melchio. *Harpy*, Museo británico, Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International, No. de museo: 1871,0812.4643. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1871-0812-4643

4. Brun, Franz. A Chained Monkey, 1599, Art Institute of Chicago, Dominio público. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: <https://www.artic.edu/artworks/60665/a-chained-monkey>

- *Mono encadenado*, fragmento de la 4º foja de la PIN-CO, extraído de: AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

5. *The strength* del Tarot Visconti di Mondrone. Cary collection of playing cards de la Colección digital de la Biblioteca de la Universidad de Yale. OID: 2002914. Acceso público. Acceso: 15 de abril del 2021. Disponible en: <https://collections.library.yale.edu/catalog/2002914>

- *La Fuerza*, fragmento de la 4º foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

- *Fortitude* del tarot Visconti-Sforza. Colección Visconti-Sforza Tarot Cards de The Morgan Library and Museum. MS M.630 (no. 8). Acceso abierto. Acceso: 15 de abril del 2021. Disponible en: <https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards/fortitude>

- *Hércules*, fragmento de la 4º foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

6. Detalle de la foja 42, Libro VIII, Códice Florentino, Library of the Congress, Dominio público. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible: https://www.loc.gov/resource/gdcwdl.wdl_10619/?sp=42&r=-0.616,0.033,2.233,0.915,0

- Detalle de imagen 24, Weiditz, Christoph. *Trachtenbuch*, GNM Digitale Bibliothek, Dominio público. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: <https://dlib.gnm.de/item/Hs22474>

- *Xocuatollin*, fragmento de la 4º foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

7. Detalle de la foja 63, Libro VIII, Códice Florentino, Library of the Congress, Dominio público. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.loc.gov/resource/gdcwdl.wdl_10619/?sp=63

- *Flautista*, fragmento de la 4º foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

- Detalle de la foja 254, Códice Tovar, Internet Archive, Dominio público. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: <https://archive.org/details/tovarcodex00tova/page/n253/mode/2up>

- *Noble en fiesta*, fragmento de la 4° foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

8. Detalle sobre el Xocuapatoolin, Biombo con Desposorio indígena y palo volador, 1690, pintura al óleo, 3,048 x 1,676.4 cm, Los Angeles County Museum of Art, Los Ángeles, <https://artsandculture.google.com/asset/folding-screen-with-indian-wedding-and-flying-pole-biombo-con-desposorio-ind%C3%ADgena-y-palo-volador-unknown/twGXMzpFSePI0g->

- *Xocuapatollin*, fragmento de la 4° foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

9- Detalle sobre Danza, Biombo con Desposorio indígena y palo volador, 1690, pintura al óleo, 3,048 x 1,676.4 cm, Los Angeles County Museum of Art, Los Ángeles, <https://artsandculture.google.com/asset/folding-screen-with-indian-wedding-and-flying-pole-biombo-con-desposorio-ind%C3%ADgena-y-palo-volador-unknown/twGXMzpFSePI0g->

- *Noble en fiesta*, fragmento de la 4° foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

- *Flautista*, fragmento de la 4° foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

10. Detalle sobre juego de palo volador, Biombo con Desposorio indígena y palo volador, 1690, pintura al óleo, 3,048 x 1,676.4 cm, Los Angeles County Museum of Art, Los Ángeles, <https://artsandculture.google.com/asset/folding-screen-with-indian-wedding-and-flying-pole-biombo-con-desposorio-ind%C3%ADgena-y-palo-volador-unknown/twGXMzpFSePI0g->

- *Juego del palo volador*, fragmento de la 4° foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

11. *Cuauhtémoc*, fragmento de la 4° foja de la PIN-CO, extraído de: _AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

- *Moctezuma*, fragmento de la 4º foja de la PIN-CO, extraído de: AGI/ MP-MEXICO/ 73.
Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

12. The fool, The Morgan Library and Museum, Dominio público, Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: <https://www.themorgan.org/collection/tarot-cards/the-fool>

- *Indígena danzante con peyote*, fragmento de la 4º foja de la PIN-CO, extraído de: AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

- *The fool*, by Pamela Colman Smith - <http://home.comcast.net/~vilex/>, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=37197827>

13. *3 de espadas*, by Unknown author - <https://waitesmith.org/index.php/decks/the-sola-busca-deck/>, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=88492020>

- *3 de espadas*, by Authorship: w:Arthur Edward Waite, w:Pamela Coleman Smith was the artist and worked as an artist for hire; Waite was the copyright holder and he died in 1942. - This image scanned by Holly Voley, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=113970971>

14. *Tolanzincal*, fragmento de la 4º foja de la PIN-CO, extraído de: AGI/ MP-MEXICO/ 73.
Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>

- Detalle de la foja 19-B, *Historia Mexicana desde 1221 hasta 1594*, Proyecto Amoxcalli, Dominio público. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: <https://www.amoxcalli.org.mx/facsimilar.php?id=040>

15. *Le Diable*, By Jean Dodal - <http://www.tarot-history.com/Jean-Dodal/>, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4687525>

- *The Devil*, By Pamela Coleman Smith - a 1909 card scanned by Holly Voley (<http://home.comcast.net/~vilex/>) for the public domain, and retrieved from <http://www.sacred-texts.com/tarot> (see note on that page regarding source of images)., Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11401110>

16. *Devil*, Museo británico, Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International, No. de museo: 1870,1008.2041.a-b. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1870-1008-2041-a-b

17. *Reverso de cartas no cortadas*, Museo británico, Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International, No. de museo: 1896,0501.1165. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1896-0501-1165

- *Reverso de cartas*, Museo británico, Licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International, No. de museo: 1867,0309.297-305. Acceso: 7 de junio de 2023. Disponible en: https://www.britishmuseum.org/collection/object/P_1867-0309-297-305

18. 4º foja de la PIN-CO, extraído de: AGI/ MP-MEXICO/ 73. Disponible en: <http://pares.mcu.es/ParesBusquedas20/catalogo/description/20897?nm>