



**"Que cuando es todo figu- / Con ruines puntos se envi-".  
Don Quijote y los naipes**

Marisa Fernanda García  
Universidad de Buenos Aires

**Resumen**

Los naipes cumplen diversas funciones en el *Quijote* como diversión, analogía de la vida humana y predicción del futuro. Las cartas de Tarot también podrían leerse entre sus páginas.

**Palabras clave:** Cervantes – *Quijote* – naipes – destino – figura

El descenso a la cueva de Montesinos certifica la función de don Quijote como caballero elegido para cumplir las profecías del arquetípico Merlín, como fuera analizado ya por Augustin Redondo (2006). Sin embargo, paradójicamente, el ingenioso caballero se convierte en un personaje inseguro, urgido por encontrar una certeza, por nimia o ridícula que sea, de que su camino heroico no es errado, de que su momento apoteótico no ha sido soñado, de que Dulcinea existe y lo espera para retomar su figura primera. En ese punto de pliegue el primo, tal vez el único que aún conserva su fe en las palabras y el destino del protagonista, reivindica de las revelaciones de la cueva cuatro cosas, de las cuales es la segunda "entender la antigüedad de los naipes", pues Durandarte había pronunciado su frase "paciencia y barajar". ¿Cómo aparecen los naipes en la obra?

En primer lugar, las cartas representan la idea del juego. Generadores de entretenimiento, productores de riqueza para pícaros y fulleros, culpables de blasfemias que les conllevaban proscipciones constantes a partir del reinado de Alfonso XI, los naipes se habían convertido ya en "el juego por antonomasia en los siglos XVI y XVII" (Luque Fajardo 1985: 136). Jean-Pierre Étienvre ha realizado un relevamiento de los términos que utiliza Cervantes en su obra referentes a los juegos de cartas, con la consecuente sorpresa por la "erudición naipesca" del autor y el intento por definirlo como tahúr. Mitigando la sorpresa, Luque Fajardo nos indica que en su época hasta los niños podían jugar a los naipes (1603: 23v-24r).

El mismo Cervantes al publicar sus *Novelas ejemplares* revela haber querido "poner en la plaza de nuestra república una mesa de trucos, donde cada uno pueda llegar a entretenerse, sin daño de barras; digo, sin daño del alma ni del cuerpo, porque los ejercicios honestos y agradables antes aprovechan que dañan", identificando claramente su libro con un juego público. Covarrubias, en el movimiento contrario, define naipe como "libro desencuadernado". El prólogo del *Persiles* presenta un Cervantes que "al cincuenta y pico de los años gano por nueve más y por la mano", burla a su edad y su famoso accidente mediante frases de jugador. Sabemos que el *Quijote* ha sido visto desde su aprobación como un libro de entretenimiento en todo el mundo, que incluso más de una vez ha sido leído a partir de las reglas de un juego, especialmente durante el gobierno de Sancho —recordemos



que el nombre Barataria, en opinión de los vecinos, puede provenir del "barato con que se le había dado el gobierno"—, con lo cual podremos indagar las reglas naipescas en sus páginas.

Pero el juego es mal visto, como lo expone Luque Fajardo en su *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, libro del que se ha dicho que es imitado en la sabiduría del ya mentado primo, y como lo demuestran no sólo las continuas vedas del estado y la Iglesia, sino también el mal pasar del rey Felipe III, de quien se dice que perdía mucho dinero en los naipes<sup>1</sup>. Dados los problemas que causa el juego por apuestas -dígalos Sancho cuando debe satisfacer al vecino curioso que no ha recibido barato-, el conjunto de naipes posiblemente se llame así, porque "baraja en el castellano antiguo significa pelea, riña, lucha" (Covarrubias). El Arcipreste de Hita en su *Libro de buen amor* lo emplea en ese sentido: "Si a cuantos desta villa / nos vendemos las alhajas, / supiesen unos de otros, / muchas serían las barajas"<sup>2</sup>. Con el mismo sentido, "quien destaja no baraja", dice Teresa a Sancho en el capítulo VII de la segunda parte, explicando, según el *Diccionario de Autoridades*, que quien reparte bien no tiene que esperar pleitos. La misma frase repite Sancho en el capítulo XLIII entre la sarta de refranes que quita la paciencia a su amo. El "paciencia y barajar" podría ser leído como luchar, resistir mientras la vida dure.

Por otra parte, no debemos olvidar que la tercera salida del caballero y su escudero fue fomentada por los buenos agüeros que manifestaban sus propias cabalgaduras. Ya hemos señalado los reiterados intentos del protagonista por evidenciar su destino, las consultas al mono adivino y la cabeza encantada, la fe en la profecía recibida como consecuencia de la aventura de Clavileño y la princesa Trifaldi, y las promesas del mago Merlín con los consecuentes azotes de Sancho. Don Quijote necesita creer en ello y se aferra con su vida a esta fe, buscando señales a lo largo de todo su trayecto, hasta que, derrotado por el caballero de la Blanca Luna, desentraña lo que, para él, es el indicio cierto de su error: ante unos malos agüeros, "*malum signum*", acepta que Dulcinea ya no tendrá apariencia física, que "no parece". En este marco, tendiente a la búsqueda de presagios que verifiquen o refuten que su camino es infalible, buscaremos los naipes. Recordemos, con Foucault, que hasta fines del siglo XVI "La representación —ya fuera fiesta o saber— se daba como repetición: teatro de la vida o espejo del mundo, he ahí el título de cualquier lenguaje, su manera de anunciarse y de formular su derecho a hablar" (2002: 35). Y la búsqueda profética de don Quijote a lo largo de esta tercera salida ha hecho que Urbina dijese que "Bien mirado y considerado el Quijote es la proyección de un deseo, profecía virtual más que recuperación de un pasado" (1995: 254).

Tras el encuentro con las Cortes de la Muerte, don Quijote y Sancho establecen una analogía entre la vida humana y la representación teatral, el juego de ajedrez y el de las cartas, cuyas figuras, terminada la obra o el juego, se "barajan" —palabra que alude a los naipes y no a los trebejos— y dan en la misma bolsa, "que es como dar con la vida en la sepultura".

---

<sup>1</sup> En 1607 una "Relación" de la embajada de la República de Venecia, afirma que el rey, que lo era Felipe III, jugaba apasionadamente a los naipes, y perdía con ellos sumas considerables: "Juega también a los naipes y dicen se enciende en el juego y que le han echo algunas ganancias grandes los que le sirven en la cámara de a veinte y a treinta mil ducados", como ha hecho el conde de Gelves, sobrino del duque de Lerma.

<sup>2</sup> Citado de Agustín Zapata Gollán (1984). La cita del *Libro de buen amor* pertenece a la estrofa 705 ac.



Efectivamente, los naipes representan a la totalidad del reino. Las figuras —rey, reina en algunos casos, caballero y el paje o escudero— muestran la franja estamentaria con poder guerrero, y sus “puntos” o “señales” se dividen en palos análogos a las diversas clases sociales: los oros o nobleza, las copas o Iglesia, las espadas o caballeros, y los bastos o pueblo llano. Tal vez no resulte sorprendente recordar la mesa de los duques, en la cual no casualmente se insiste en que participe Sancho, y asimilarla con el reflejo naipesco de la sociedad en su totalidad, con los duques (rey y reina como figuras, oros como palo), don Quijote (caballero de espadas), Sancho (sota de bastos) y el grave eclesiástico (representante del cuarto palo, las copas).

Existen diversas fuentes que atestiguan una extensión de esa visión de las cartas como representantes de la vida humana hacia el uso como pronosticadoras del devenir<sup>3</sup>. En el episodio de maese Pedro se unen las figuras de las cartas con las de la astrología:

cierto está que este mono no es astrólogo, ni su amo ni él alzan, ni saben alzar, estas figuras que llaman judiciares, que tanto ahora se usan en España, que no hay mujercilla, ni paje, ni zapatero de viejo que no presuma de alzar una figura, como si fuera una sota de naipes del suelo, echando a perder con sus mentiras e ignorancias la verdad maravillosa de la ciencia (Riquer 1994: 817-818).

También son figuras las del retablo de maese Pedro pero, de igual manera que su mono, sólo dejan conocer el pasado. Don Quijote las destroza como si pudiera con ello intervenir en lo que ya ha acontecido, lo que perdura en historias y romances. Recordemos que la queja posterior del titiritero traerá a cuento una vez más el tópico de la Rueda de la Fortuna:

No ha media hora, ni aun un mediano momento, que me vi señor de reyes y de emperadores, llenas mis caballerizas y mis cofres y sacos de infinitos caballos y de innumerables galas, y agora me veo desolado y abatido, pobre y mendigo, y, sobre todo, sin mi mono [...] En fin, el Caballero de la Triste Figura había de ser aquel que había de desfigurar las mías (Riquer 1994: 826).

Luque Fajardo, al citar la ya nombrada frase de Durandarte, comenta que Vilhan, el supuesto inventor de las cartas que nombra Cervantes, es el mismo demonio,

a cuya disposición está quitarlos (los dineros ganados con el juego), o hazer merced dellos, a quién más le plazze [...], rematando sus prolixos discursos —quando más alcançados de sufrimiento a causa de las pérdidas— con la vulgar proposición, que dize: Paciencia, y barajar, nadie se aflija, señores,

<sup>3</sup> Por ejemplo, dice Luque Fajardo (2008: 39 v), “ordinamente corre en casas de conversación: donde parece aver heredado estos mismos ritos, assi en los encuentros aficiones de las suertes, y sus cartas, como en las palabras, y otras abusiones (aunque sucedidas a caso) en que hallan agüeros, y pronósticos, para sus pérdidas, y ganancias. Y quando me acuerdo de algunos tahures, que sentados a las mesas, no tratan de otra cosa, con un barajar, y revolver de cartas, o mirarlas por brújula, mudando una, y otra mano: se me representa lo que dezís del otro en el mirar de entrañas al sacrificio, y más propiamente en unos grandes fulleros, que tienen por oficio desentrañar hombres, haziendo dellos sacrificio inhumano, y terrible”.



más va en su salud, que el dinero ello se va, y se viene: por esso le hizieron redondo, par que rodasse (Luque Fajardo 2008: 36 r).

Aunque también podría estar encubierto otro ser:

como este juego en particular estriva (como por fundamento) en buena, o mala suerte, y juntamente en pronósticos, y agüeros; viendo que los tahures llaman al inventor del naype Vilhan, se me ofrece aquí lo que del Profeta Balan dize la Santa Escritura: donde hallo, que en lugar de Balan, el Hebreo escribe Vilhan, agorero famosísimo, a quien los Reyes buscavan para echar suertes, hazer cercos, y maldezir al pueblo de Dios (Luque Fajardo 2008: 38 v ).

Montesinos aparece en la aventura —o el sueño— de don Quijote explicando que sí ha matado a su amigo Durandarte y le ha quitado el corazón para entregárselo a su amada Belerma, como el fallecido sigue exigiéndole que haga. El caballero descorazonado, recordemos, es quien pronuncia la ya aludida frase “paciencia y barajar” que permitiría conocer el origen de los naipes. Acerca del corazón, Luque Fajardo establece una relación analógica entre los agoreros jugadores y el sacrificio cuando cita al Rey Balac —a quien confunde con el antes citado Balaan— que pidió que levantaran siete altares “sobre los cuales abriendo el animal que sacrificava, mirándole las telas del coraçon, sacava sus pronósticos, en bien, o en mal” (Luque Fajardo 2008: 39 r).

En el episodio de la cueva don Quijote se reencuentra con Dulcinea y sus damas acompañantes en la misma vestimenta que tenían cuando las “encantó” Sancho en el capítulo X. Aquí la señora de su alma huye de su presencia pero envía a una de sus amigas para pedirle dinero a cambio de una prenda suya. El liberal caballero no quiere la prenda. Nos encontramos ante un pedido de dinero en una situación en la que se ignora qué fin podría tener, pero que tal vez no deberíamos perder de vista, dado que los peños eran habituales en los jugadores de naipes, y no olvidemos que la dama está, en este episodio, demasiado emparentada con cabras, cabriolas y cabrones. Tal vez esperaba de don Quijote una conducta similar a la detallada por Fajardo: “Lléganse los Tahures, y es caso espantoso el ánimo liberal con que los usureros prestan la moneda, que os certifico no ay labrador que assi derrame el grano en tierras fértiles, como los prestadores su dinero en los que juegan” (Luque Fajardo 2008: 47 v).

El título de nuestro artículo pertenece a uno de los poemas preliminares que, en el libro de 1605, prologan el naciente hijastro del Cervantes. Está compuesto en décimas de verso de cabo roto y es atribuido a Urganda la desconocida, quien, por otra parte, según el *Amadís* era llamada así “porque muchas veces se transformaba y desconocía” (I, 11; Cacho Blecua 2004: 65), justamente lo que le ocurre a don Quijote con su universo material gracias a sus enemigos encantadores: todo se transforma, cambia su figura, pasa a ser desconocido para él. El poema contiene consejos al autor para que se arrime a la sombra del duque de Béjar, ya que “a osados favorece la fortuna”, pero también para que no presuma de más ni estampe en su escudo indiscretos jeroglíficos, “que cuando todo es figu- / con ruines puntos se envi-”. Estaría refiriéndose tal vez a Lope de Vega, quien había impreso el escudo de Bernardo del Carpio en su *Arcadia*, presumiendo ser su descendiente, o tal vez al autor de



*La Pícaro Justina*, quien estampó el escudo de don Rodrigo Calderón que pretendía ser de ilustre ascendencia. Lo que nos importa es que para hacerlo usó frases correspondientes a los juegos de naipes: las figuras, en determinados juegos como La Primera, son las cartas que menos puntos tienen, a pesar de su colorida presencia. Al mismo tiempo, podemos ver en estas frases al protagonista cervantino y su visión del mundo: si sólo se deja llevar por las figuras, por las apariencias, no puede ver qué se esconde detrás de los encantamientos que tan bastamente lo rodean. Don Quijote, precisamente el Caballero de la Triste Figura, que va desapareciendo hasta ser casi un fantasma según doña Rodríguez, y cuyo objeto de amor "no parece", debe conseguir más "puntos" que meras figuras para jugar su destino.

En *La gitanilla* veíamos a la niña pidiendo barato a un grupo de jugadores de cartas, uno de los cuales le pedirá que visite a su mujer, a quien dirá la buenaventura. Esa relación en la historia puede ser casual, pero los gitanos son los seres que más estrechamente se relacionan con el poder de la adivinación —y también con la charlatanería— en España. Existe la creencia acerca de que este pueblo introdujo el juego de Tarot a Occidente desde Egipto, no olvidemos que su nombre provendría de "egipcianos", con lo cual habrían traído la totalidad de los conocimientos arcanos, traspasados desde *El libro de Thoth*, desaparecido con la Biblioteca de Alejandría, convertidos en figuras de bolsillo que permitían mostrar y esconder a la vez los secretos del mundo. Al respecto, el *Fiel desengaño* expone: "estos naipes, y sus pinturas, huelen a ingenios de Egipcios, que siempre hablaban por hieroglíficos, y enigmas" (Luque Fajardo 2008: 33 v).

Los documentos que nos quedan sólo demuestran que las cartas del Tarot, tal como se conocen ahora, tienen su origen en Italia y los Países Bajos durante el siglo XVI aunque anteriormente existía un juego llamado "Triunfo" formado por naipes con figuras que posteriormente evolucionarían en la baraja de Tarot. La primera vez que aparecen documentados dichos naipes es cuando Filipo de Visconti hace confeccionar una baraja hacia 1415. No se han hallado rastros de su presencia en España para ese momento<sup>4</sup>, pero, y a pesar de las conclusiones de Étienvre, podemos dejar la posibilidad abierta, dado que España mantenía un gran comercio tanto con Flandes como con Italia e incluso sí existen documentos sobre el propio Filippo de Visconti jugando a las cartas con su prisionero, el rey Alfonso V de Aragón<sup>5</sup>. Aunque se sabe que existía un juego llamado Triunfo en España, podemos dudar si Sancho Panza no hablaría del primitivo tarot ante la situación en que lo pone la duquesa de imaginar su gobierno insulano, cuando responde que no piensa en cazar para entretenerse, sino en "jugar al triunfo envidado las Pascuas, y a los bolos los domingos y fiestas" (Riquer 1994: 885). Aún así, según estudios históricos, los primeros vestigios de que se usara la baraja del Tarot como vía adivinatoria provienen del siglo XVIII. Con

<sup>4</sup> Existe en un libro llamado *De Nederlandsche Doodendans* escrito por Johannes Christoffel Schultz Jacobi (1849), en el cual se afirma que fueron encontrados cuatro naipes de Tarot españoles de 1570. Lamentablemente hoy se deduce que forman parte de una versión del juego llamado Aluette, popular en Francia. "The text has as major topic the Nederlaandse Doodendanse (Netherlandish Dance of the Dead) and a connection to the Flooskaartjes. In the text the cards are mentioned at p. 29 and they are given at the end of the small book (36 pages)" (Caldwell y Meyer 2003). Casualmente, las cortes de la muerte y los naipes se emparentan otra vez.

<sup>5</sup> "1425: Trionfo of Filippo Maria Visconti, probably the Michelino deck is thought to accompany this event. The special role of Alfonso - Spanish spirit in Italy 1428 and 1434: Playing card notes around Alfonso of Aragon. 1435: Alfonso of Aragon is prisoner of Filippo Visconti. They both play cards with each other" (Caldwell 2003).



anterioridad formaban parte de un juego que, como tantos otros elementos, es análogo a la vida del hombre<sup>6</sup>.

Tarot podría provenir también de la voz egipcia "Ta-rosh", la vía regia o el camino real (Douglas 1976: 14), ciertamente el camino por el que don Quijote y Sancho hacen su extenso viaje, también símbolo de sus vidas.

La baraja del Tarot consta de setenta y ocho cartas similares a las cartas de juego modernas. Hay veintidós Arcanos Mayores o Triunfos, y cincuenta y seis Arcanos. Los primeros representan, en imágenes alegóricas, el recorrido del viaje de un loco, único naípe que no tiene un número, hacia el entendimiento, a través de imágenes que indican situaciones y estados internos de significado profundo, personal, espiritual y arquetípico. Del mismo modo, nuestro libro representa el viaje de un enloquecido don Quijote hacia un recuperado Alonso Quijano, y de un hombre a través de los peligros de la vida hacia la muerte.

Carl Jung vio el juego del Tarot como un sistema de iniciación que muestra cómo el camino del hombre debería dividirse en dos partes: el conocimiento del mundo exterior primero, y el de la propia psiquis luego. El punto de quiebre sería la Rueda de la Fortuna, y el final, casualmente, la muerte del loco<sup>7</sup>.

No contamos con el espacio suficiente para desarrollar aquí esta hipótesis, pero mencionaremos que de los veintidós arcanos mayores del Tarot, todos están presentes en el libro. La mayoría de ellos se encuentra en el carro de las Cortes de la Muerte, cuyo bogiganga, *fool* o loco logra tirar a don Quijote de su caballo y robar el asno a Sancho, quien al parecer queda vencedor sin siquiera luchar y recupera su rucio mientras el bogiganga yace caído y debe retirarse a pie. Don Quijote insiste a Sancho para que defienda su honor perdido, y Sancho, habida cuenta de que en realidad él es triunfador, elige una honrada y necesaria retirada pacífica. ¿Será esto una proyección más de la continuación del camino, con don Quijote vencido y Sancho vencedor? ¿Representarán la proximidad de la muerte los ahorcados barceloneses, única 'carta' de tarot que faltaba aparecer hasta ese momento tan cercano al final? Lo que es seguro es que la Rueda de la Fortuna parece marear a don Quijote, quien en su tercera salida, al menos en gran parte, sólo se decide a seguir lo que la suerte elija.

---

<sup>6</sup> El juego documentado, que puede no haber sido el único, es el siguiente: In its played aspect, described by Girolamo Bargagli in Siena in 1572, each player is assigned a tarot trump by an opponent, who then had to explain the reason for the attribution in a witty or "delicate" way, usually poetically. This game developed into a purely literary phenomenon, in which the author creatively assigned the trump cards from the tarot pack to a series of related individuals (related by profession, location or status), groups of cards to several people, the entire series of trumps to one person, or in some cases even to a group religious buildings or a subject (e.g. Love), based on qualities shared by the cards and the subjects of the composition. It is not clear when this form of tarot game was invented, but the rules of Matteo Maria Boiardo's circa 1465 triumph game imply that extemporaneous poetic compositions based on the tarot pack were part of the body of tarot games from very early on. The earliest surviving example of the genre, written in 1522, is already a purely literary creation, which imagines that the Cardinals in conclave electing a Pope are playing the game" (Caldwell 2005).

<sup>7</sup> Cfr. Carl Jung, "The structure and dynamics of the psyche" y "Psychology and Alchemy" (vol VIII y XII de sus obras completas, publicadas por Routledge & Kegan Paul y Princeton University Press, citados en Douglas 1976).



## Bibliografía

- Cacho Blecua, Juan Manuel (ed.) (2004). Garci Rodríguez de Montalvo, *Amadís de Gaula*. Tomos I-II. Madrid, Cátedra.
- Caldwell, Ross (2005). *Tarocchi Appropriati*. <http://trionfi.com/>
- Caldwell, Ross y Huck Meyer (2005). *Oldest Evidence for Divination with Cards*. <http://trionfi.com/>
- (2003). *Four Spanish "Tarocchi cards" in 1570*. <http://trionfi.com/>
- Covarrubias y Orozco, Sebastián de (1995). *Tesoro de la lengua castellana o española*. Maldonado, Felipe C. R. y Camarero, Manuel (eds.), Madrid, Castalia.
- Douglas, Alfred (1976). *El Tarot*, Bruguera, Barcelona.
- Étienvre, Jean-Pierre (1985). "«Paciencia y barajar»: Cervantes, los naipes y la burla". *Anales de Literatura Española*, 4. Alicante, Universidad - Departamento de Literatura Española: 131-156.
- (1987). *Figures du jeu. Etudes léxico-sémantiques sur le jeu de cartes en Espagne (XVI<sup>e</sup> - XVIII<sup>e</sup> siècle)*, Madrid, Bibliothèque de la Casa Velázquez.
- Foucault (2002). *Las palabras y las cosas*, Buenos Aires, Siglo XXI.
- García, Marisa Fernanda (2006). "Agüeros, profecías y ciencias adivinatorias en la segunda parte del Quijote", Alicia Parodi, Julia D'Onofrio y Juan Diego Vila (eds.), *El Quijote en Buenos Aires. Lecturas cervantinas en el cuarto centenario*, Buenos Aires, Eudeba: 381-388.
- Guénon, René (1985). "V. El simbolismo del Graal". *El rey del mundo*, Buenos Aires, Fidelidad.
- Luque Fajardo, Francisco (2008) [1603]. *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*, Valladolid, Maxtor.
- Orellana, Raúl (ed.) (2007). Alfonso X el Sabio. *Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas: ordenamiento de las tafurerías*, Madrid, Fundación José Antonio de Castro.
- Real Academia Española (1963) [1726-1739]. *Diccionario de autoridades*, Madrid, Gredos.
- Real Academia de la Historia (1836). Alfonso X. "Ordenamiento de las tafurerías que fue hecho en la era de mille trescientos e quatorse años por el rey don alfonso X en Real Academia de la Historia". *Opúsculos Legales del Rey Don Alfonso El Sabio publicados y cotejados con varios códices antiguos. El Fuero Real, Las Leyes de los Adelantados Mayores, Las Nuevas y el Ordenamiento de las Tafurerías; y por apéndice Las Leyes del Estilo*. Tomo II, Madrid, Imprenta Real.
- Redondo, Augustin (2006). "El profeta y el caballero. El juego con la profecía en la elaboración del Quijote", Alicia Parodi, Julia D'Onofrio y Juan Diego Vila (eds.), *El Quijote en Buenos Aires. Lecturas cervantinas en el cuarto centenario*, Buenos Aires, Eudeba: 83-102.
- Riquer, Martín de (ed.) (1994). Miguel de Cervantes Saavedra, *Don Quijote de la Mancha*, Barcelona, RBA Editores.
- Sieber, Harry (1992). Miguel de Cervantes Saavedra. *Novelas ejemplares*. Tomos I-II, Madrid, Cátedra.
- Urbina, Eduardo (1995). "El juego de la Fortuna en el Quijote de 1605". *AIH, Actas XII*, Texas, A&M University: 254-262.



*IX Congreso Argentino de Hispanistas*  
*“El Hispanismo ante el Bicentenario”*



Zapata Gollán, Agustín (1984). “Las barajas y sus juegos”. *Revista América*, n. 12, La Capital, Rosario.