

HERMES Y MOCTEZUMA, UN TAROT MEXICANO DEL SIGLO XVI

MA. ISABEL GRAÑÉN PORRÚA

Los naipes, un juego muy antiguo difundido entre los orientales¹ y los europeos, llegaron hasta América desde los primeros encuentros de las dos civilizaciones. Los navegantes de Cristóbal Colón se entretenían al jugar cartas durante el trayecto del viaje y de igual manera, los pasajeros que viajaron de Europa a las Indias eran jugadores apasionados que se valían de los naipes para matar las largas horas que la nao recorría hasta llegar a su destino.

Los conquistadores, en sus ratos de ocio, jugaban a los naipes. Hernán Cortés era un gran aficionado a este juego y muy propenso a los dados. Las cartas que utilizaban se traían de Europa, donde se producían en grandes cantidades. Sin embargo, la afición americana era constante como para esperar varios meses a que llegaran los naipes del viejo continente. Así que los jugadores, una vez en tierra firme, se veían en la necesidad de crear sus propias barajas con diversos materiales, ya fueran las pieles de los animales, las hojas o cortezas de los árboles, papeles de algodón o con cuero sacado de los parches de los tambores.²

El juego de los naipes se popularizó rápidamente en América. Los soldados eran apasionados jugadores de las cartas y contagiaban su afición a los indígenas que se reunían alrededor de los tahures para aprender el entretenimiento. Según Bernal Díaz del Castillo, cuando el emperador azteca Moctezuma II estaba preso, los españoles jugaban con él a las barajas y, éste se entretenía con agrado.

Los frailes no estaban ajenos a esta actividad, a pesar de las re-

¹ Al parecer, ya antes del año 1000 d. C., los chinos decían la suerte con "dados de papel". Es posible que desde el siglo XII, los árabes jugaban con unos naipes pintados a mano y de ahí, el juego pasó a Europa y se hizo tan popular que desde los siglos XIV y XV, los poetas y los romanceros se refieren a las cartas con bastante frecuencia.

² José Ma. Sains Ferrán, *Unos naipes de piel*. Madrid, 1971; Virginia Wayland, *Apache playing cards from the Wayland collection*. Pasadena, Cal., H & V Wayland, 1972; Francisco Fernández del Castillo, *Libros y libreros del siglo XVI*. México, FCE, 1982, p. 562.

glamentaciones de las *Constituciones del arzobispado de la Nueva España* que fueron rígidas en prohibir a los clérigos el juego de tablas, dados, naipes, primera, dobladilla, torillo, u otros entretenimientos que eran calificados como "deshonestos". Se consideraba ilícito apostar dinero, joyas o preseas, o que los clérigos fueran arrendadores de otros jugadores. Los religiosos debían emplear su tiempo en "sanctos y buenos ejercicios, y dar de sí buen ejemplo", porque los legos podían juzgarlos o notar actos de liviandad y, aclaran las *Constituciones* "no vengan por ello, a ser menospreciados o tenidos en menos, de lo que su orden y abito requiere".

Los naipes se convirtieron entonces en un estímulo social. Las relaciones entre indígenas, conquistadores, soldados, esclavos, mercaderes, comerciantes, clérigos y nobles se estrechaban en el juego. Las partidas requerían de tiempo y los tahures aumentaban su afición porque en este entretenimiento se apostaba dinero y, muchas veces el sentido mágico o adivinatorio prevalecía en los jugadores supersticiosos.

Sin embargo, a pesar de la simpatía americana por los naipes, los juegos de azar tuvieron opiniones desaprobatorias. Se imprimieron libros sobre la moralidad del juego al establecer los límites entre la recreación de un pasatiempo o la necesidad de descanso y el peligro que corría la conciencia al desafiar a Dios.³ Para algunos frailes, como Diego Durán, el riesgo que corrían los aficionados al juego no sólo era la pérdida de sus haciendas y vidas sino, "las almas, lo cual es mucho doler", ya que los viciosos se volvían "esclavos perpetuos", y ésto orillaba a los jugadores a olvidar de cumplir con sus trabajos, por ello eran considerados como "gente infame y de mal vivir".⁴ También las prensas novohispanas del XVI publicaron opiniones adversa al uso de los naipes, como la de fray Juan Bautista, quien consideraba tajantemente que el obrar de los jugadores era un "pecado mortal".⁵

Hernán Cortés, después de haberle prometido a fray Domingo de Betanzos que ya no jugaría, se reunió con sus amigos y comenzaron a tirar las barajas. En ese momento, cayó un rayo sobre la casa y los dejó aturdidos. Al día siguiente, los tahures fueron con el dominico y juraron no volver a jugar más.

Además de las opiniones prejuiciosas de algunos religiosos, los

³ Véase Francisco de Alcocer, *Tratado del juego*. Salamanca, Andrea Portinaris, 1559.

⁴ Fray Diego Durán, *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la Tierra Firme*. México, Porrúa, 1984. lib. I, cap. v, págs. 45-46.

⁵ Fray Juan Bautista, *Advertencia para los Confesores de los Naturales*. México, Melchor Ocharte, 1600, fol. 31.

miedos a los pleitos o riñas, los escándalos y las ruinas económicas de las familias originaron la creación de una serie de normas que prohibían los juegos de apuestas. En la Nueva España las prohibiciones contra el juego comienzan en fechas muy tempranas. La más antigua que se dio para los juegos de naipes y dados data del 1 de febrero de 1525.⁶ En realidad, estas restricciones no tuvieron gran efectividad, las costumbres estaban tan arraigadas que, si bien, los tahures dejaron de asistir a lugares públicos —tales como tabernas, plazas o cementerios—, se reunían en las casas o sitios donde no fueran vistos fácilmente. Aunque hubo muchas tolerancias, los decretos legales contra el juego continuaron y nunca se permitió el préstamo a jugadores empedernidos.

Una manera de controlar los juegos fue la producción de naipes, por lo que desde principios del siglo XVI, la Corona vedó la manufactura de barajas en el Nuevo Mundo. Sin embargo, a pesar de las prohibiciones, la fabricación de los naipes continuó durante el virreinato. El bibliógrafo Joaquín García Icazbalceta afirma que a fines del siglo XVI se fabricaban en México nueve mil docenas de naipes cada año y que éstos se vendían a tres reales y eran más estimados que los traídos de España.⁷

Como hemos visto, la Corona intentó prohibir los juegos de apuesta bajo estrictas condiciones, mas sus propósitos no tuvieron eficacia. Era imposible mantener un control total en el reparto inicial de los pasatiempos, por lo que, a mediados de siglo XVI, Felipe II decidió convertir un divertimento, como el juego de los naipes, en una fuente de ingreso para la Real Hacienda.⁸ Así, el 13 de septiembre de 1552, el rey mandó establecer un estanco encargado de la producción y distribución de las barajas en las Indias, tal como funcionaba en Europa, el cual debía proporcionar una renta estable a las cajas reales.⁹

EL TAROT MEXICANO

Las cartas, como las notas musicales, deben adecuarse a un tipo, de modo que los jugadores puedan reconocerlas con rapidez y precisión. Este es quizá el aspecto que llama la atención de un pliego de

⁶ Edmundo O'Gorman, *Guía de las Actas de Cabildo de la Ciudad de México. Siglo XVI*. México, FCE, 1970. Acta 36

⁷ Joaquín García Icazbalceta, *Bibliografía mexicana del siglo XVI*. México, FCE, 1981, p. 40.

⁸ Mariano Cuevas, *Historia de la Nación mexicana*, México, Ed. Porrúa, 1940, t. I, p. 547-549.

⁹ R.C. 13-IX-1552, *Cfr.* por Fabián de Fonseca, *op. cit.* t. II, p. 295.

dieciocho cartas que se conserva en el Archivo General de Indias de Sevilla. El examen de su iconografía cobra singular interés por tratarse de la única baraja con temática americana que ha llegado a nuestros días. Estos naipes se fabricaron en el taller del segundo administrador del estanco de naipes en México, Alonso Martínez de Orteguilla en 1583.¹⁰

El pliego consta de dieciocho cartas, dispuestas de seis en seis con líneas divisorias para poderse recortar. Las figuras están enmarcadas por un cuadro con líneas inclinadas de izquierda a derecha que, seguramente, fueron concebidas de esa manera para unificar el diseño con el revés de la carta. El pliego completo mide 41 cms. de ancho por 27.8 cms. de largo y cada naip es de 6.8 cm. por 9.2 cm. Esta baraja fue realizada por procedimiento de la xilografía¹¹ o grabado en madera. Además de su función lúdica, constituye, un excelente medio para la difusión de las ideas.

En el reverso del pliego lleva una nota manuscrita: "Cada una de estas figuras es la espadilla de cada baraja de naipes, por manera de que cada una destas figuras se pone en la espadilla de cada baraja de naipes". Esto ha hecho suponer a María Antonia Colomar que el pliego corresponde al dorso de otros tres juegos de barajas que acompañan el mismo contrato de Martínez Orteguilla, los cuales tienen las figuras tradicionales de las cartas españolas.¹² Sin embargo, resulta difícil pensar que el reverso de una baraja tenga diversos diseños en cada carta, ya que de esta manera el jugador podía identificar fácilmente los anversos. La misma autora se asombra de la diversa calidad estilística entre el pliego que estudiamos y el resto de las barajas que adjunta el contrato, ya que las formas sugieren distintos autores.¹³ Además, el número de las cartas y los ta-

¹⁰ Sevilla, Archivo General de Indias. Leg. *Patronato*, 183, n. 1, Ramo 6. La muestra de naipes que acompañan dicho contrato se hallan en la sección de *Mapas y Planos, México 73*. El pliego no ha sido estudiado con el detenimiento que merece y fue dado a conocer por Cristóbal Bermúdez Plata: "Contrato sobre fabricación de naipes en Nueva España", en *Anuario de Estudios Americanos* 2. 1945, p. 717-721.

¹¹ La xilografía es el grabado en madera: consiste en labrar un diseño en relieve sobre una plancha de madera dura que, al entintarse, permite el prensado en un soporte, en el que deja la imagen deseada.

¹² Cada uno de los pliegos que acompañan el contrato de Martínez Orteguilla constan de media baraja, o sea veinticuatro cartas, dispuestas en esta manera: una hoja contiene ocho cartas, del 2 al 9, de bastos, otras tantas de copas y la misma cantidad de otros; el otro pliego representa las veinticuatro cartas restantes, es decir, los caballos, sotas, ases y reyes de los cuatro palos y las espadas del 2 al 9.

¹³ María Antonia Colomar Albajar: "El juego de naipes en Hispanoamérica: Las pruebas y muestras de naipes conservadas en el Archivo General de Indias", en *Buena Vista de Indias*. Sevilla, 1992, I, n. 5, p. 68.

maños difieren unos de otros por lo que a la hora del prensado, las figuras del anverso no concordarían con el reverso.

Las imágenes del tarot a que nos referimos pueden dividirse en motivos de temática europea y de tipo americano, cuyos aspectos formales derivan de una iconografía emblemática. Las alegorías europeas acusan un estilo próximo a la escuela xilográfica alemana del Renacimiento, cuyos lineamientos regordetes se asemejan a los modelos realizados por Jost Amman. No cabe duda de que el autor de la baraja novohispana estuvo influenciado por la literatura emblemática de la época, que alrededor de 1583 circulaba por todas partes.

Las cartas no llevan una secuencia de temática lógica, aunque algunas de las figuras, especialmente las alegorías europeas tienen significados similares y pueden asociarse a modo de parejas. La baraja novohispana debe estar incompleta. Seguramente el juego de cartas entero abarcaría uno o dos folios más, tal como lo demuestran los otros pliegos que acompaña el contrato de Martínez Orteguilla.

LOS MODELOS ALEGÓRICOS EUROPEOS

Las dos quimeras

Las quimeras, según Cesare Ripa, simbolizan "una variedad de muchos vicios y muchas formas".¹⁴ En su representación concurren una infinidad de combinaciones zoomorfas y antropomorfas: cabezas humanas, melenas de león, pechos de mujer, colas de dragón, cuerpos de cabra, entre otras formas. Además suelen ser aladas.

El mono y el ibis

De acuerdo con la literatura emblemática, el mono posee el significado oculto de la lujuria. Iconográficamente suele aparecer con un espejo, símbolo de la vanidad, pues mira a su propio reflejo.¹⁵ En el caso de la baraja novohispana, el mono está encadenado a unas barajas, que simbolizan la ociosidad y constituyen "el caldo del cultivo de la lujuria".¹⁶ Los grilletes representan la esclavitud del hombre por sus deseos inferiores y terrenales.

El ibis, una especie de pájaro con patas de grulla y un pico torcido, simboliza la avaricia. Éste animal, que vive en las orillas del río

¹⁴ Cesare Ripa, *Iconología*, Madrid, AKAL, 1987. t. I, p. 45.

¹⁵ James Hall: *Diccionario de temas simbólicos*, Madrid, Alianza Editorial, 1974, p. 201.

¹⁶ *Ibidem*. p. 159.



Fig. 1. La quimera



Fig. 2. La quimera



Fig. 3. El mono



Fig. 4. El ibis

mata serpientes o animales ponzoñosos; en este caso es un caracol que significa la espiral microcómica en su acción sobre la materia. Al matar a su presa, siente ponzoña en su vientre y toma agua como purgante: de ahí el sentido de la avaricia como algo sucio desde el punto de vista social o moral.

Andrés Alciato afirma que este animal denota el insulto, pues al comer la carnada ponzoñosa, "descubre con su lengua las cosas que están cubiertas con la naturaleza, y hablan palabras deshonestas, poniendo su lengua en cosas sucias".¹⁷ Sin embargo, esta carta pudiera tener un significado positivo, ya que en la simbología egipcia, el ibis era la encarnación del dios egipcio Thoth, el encargado de predestinar el futuro, por ello la presencia de este animal era símbolo de buen augurio.¹⁸

Hércules y la caridad

La Caridad, representada por un hombre musculoso y fuerte, porta un canasto de frutos. Su actitud de caminante posiblemente indique el socorro que debe llevar a los débiles que sufren bajo el poder de los opresores o enemigos. El canastillo de víveres sirve para



Fig. 5. Hércules



Fig. 6. La caridad

¹⁷ Alciato: *Emblemas*. Edición y comentario de Santiago Sebastián. Madrid, AKAL, 1985, p. 122, Emblema LXXXVII.

¹⁸ José Luis Martínez: *Diccionario de iconología y simbología*, Madrid, Editorial Taurus, 1984, p. 182.

aplacar las calamidades y el hambre pues, de acuerdo con la literatura emblemática, el frutero es un símbolo de la caridad.¹⁹

Hércules, el héroe de la mitología, es la personificación del valor y la fuerza física. En la baraja novohispana se representa como un guerrero musculoso, de constitución maciza y poca barba, con pelo corto y rizado. Lleva un escudo y una lanza. Según los mitos antiguos, su fortaleza era tal que hasta mató a un león y por eso su vestimenta presenta la piel de dicho animal.²⁰

Las figuras femeninas

Una mujer coloca una brida a un león localizado a su lado. Esta escena simboliza la alegoría de la fuerza sometida a la justicia. Según Giovanni Pierio Valeriano, el león representa la fuerza y la mujer la justicia.²¹ Para James Hall, la brida significa el control y, por tanto, es un elemento de la templanza.²²

Los tarots tradicionales representan a esta figura como la fuerza que, gracias a su naturaleza femenina, posee los medios eficaces para la lucha; la mujer ha logrado vencer sus instintos primarios, representados por el león, antiguo símbolo de las energías primordiales que, para vencerlo no ha tenido que matarlo. Por eso, sus energías, deseos e imperfecciones se encuentran a su servicio.

Debido a que esta figura es un arcano activo y combatiente, cuenta con la inteligencia y aspiración hacia lo divino. No obstante, su sabiduría no es innata, sino que se adquiere. Esta figura indica la fuerza interior necesaria para la victoria de sí mismo y sobre circunstancias terrenales; otorga vitalidad, salud física y moral.

La otra figura femenina del tarot novohispano es la representación del rapto de Europa. De acuerdo con la mitología griega, Europa era hija de Agenor, rey de Tiro. Zeus se enamoró de ella y, adoptando la apariencia de un toro, se acercó al lugar de la costa donde Europa jugaba con sus compañeras. Al contemplar a un toro tan bello, Europa le puso guirnaldas de flores en los cuernos y se sentó sobre su lomo; inmediatamente Zeus huyó hacia el mar y se llevó a la muchacha hasta Creta donde, recuperando su aspecto normal, la hizo suya y le dio tres hijos.²³

Debido a la leyenda anteriormente descrita, esta carta podría simbolizar el impulso arrebatador y la apariencia falsa.

¹⁹ Ripa, *op. cit.* t. II, p. 320.

²⁰ La hazaña de Hércules la narra Hesiodo; *Teogonía* y Ovidio; *Metamorfosis*, cap. IX.

²¹ Ripa, *op. cit.*, t. I, p. 449-450.

²² Hall, *op. cit.*, p. 292.

²³ *Ibidem.* p. 267; Martínez, *op. cit.*, p. 145-146.

El dios Hermes

El último personaje alegórico de tradición europea en esta baraja es el dios Hermes bajo sus dos representaciones. Como Término se manifiesta montado en un pilar rectangular, con cara barbada, cabello largo y un torso con brazos. Aunque aparezca sin el miembro viril, la figura en conjunto transmite las resonancias fálicas que en rigor le pertenecen. De acuerdo con la descripción de Alciato, Hermes está enterrado en una piedra y "...encima de ella hay una figura cortada a la altura del pecho, y declara que no cede a nadie. Es el término que representa un obstáculo para los hombres. Es el día imposible de cambiar y el tiempo prefijado por los hados, en que las últimas cosas emiten su juicio sobre las primeras".²⁴

Según Joss Irish, la civilización egipcia, bajo el reinado de los Tolomeos, identificó a Thoth con Hermes, el cual era el inventor de las ciencias y todos los secretos guardados en libros místicos que fueron condensados en un manual de las grandes escuelas iniciáticas, de la magia, la astronomía, la astrología y todo aquello que tenía que ver con el mundo esotérico.²⁵

Algunos autores conjeturan que esta figura podría ser el mismo Silvano, una divinidad rural, bajo el nombre de Término, el cual delimitaba las propiedades y está representado en la última carta del tarot novohispano. Los filósofos lo consideraban como emblema de la materia, es decir, de la parte más vil de los elementos: fuego, aire, agua, tierra. Se representa, igualmente, con cabeza y pecho de hombre, pero sin brazos ni cuerpo, supliendo a este último el resto del rollo de piedra en que la figura se talló. Silvano está asociado a los bajos instintos y a la conveniencia.

²⁴ Alciato, *op. cit.*, p. 199-201. Emblema CLVII.

²⁵ Joss Irish, *El Tarot. La Baraja Profética*, México D.F., ROCA, 1985, p. 9.



Fig. 7. La fuerza



Fig. 8. El rapto de Europa



Fig. 9. El dios Hermes (Término)



Fig. 10. El dios Hermes (Silvano)

LA ICONOGRAFÍA AMERICANISTA

Las figuras de tipo americano no siguen una secuencia de parejas tan marcada como los personajes de iconografía europea. Posiblemente este pliego esté incompleto y los pares podrían completarse con las barajas extraviadas. Para la descripción de estas cartas hemos decidido ordenarlas de acuerdo a una temática coherente y asociarlas con personajes de un tarot tradicional, ya que las figuras presentan simbologías herméticas similares. No olvidemos que el tarot es una tradición viva; por tanto, más que una adherencia rígida a la convención, lo que se necesita es una interpretación imaginativa de sus normas.

Dos emperadores mexicas en una baraja novohispana

Así como en los naipes europeos, esta baraja novohispana posee sus propios reyes. Se trata de los dos últimos emperadores mexicas: Moctezuma II y Cuauhtémoc. Estos dos personajes responden a la tradición naipera de presentar en las cartas a los emperadores, y en este caso el grabador logró captar el espíritu del lugar donde circularían las barajas, con lo que su difusión sería extensa en América gracias a la comprensión de los jugadores, quienes conocían, de alguna manera, a estos personajes. No deja de ser interesante que el grabador estimó necesario identificarlos con sus nombres, posiblemente quiso sustituir conscientemente el "Emperador" de los naipes europeos por su figura indígena y familiarizar al jugador europeo de ello.

Moctezuma Xocoyotzin fue el noveno gobernante azteca y con quien terminó el esplendor del imperio. La carta lleva inscrito su nombre en el ángulo superior derecho de la siguiente manera: "MONTEZVMA". El emperador viste con su *xiuhtilmatl* o capa entretejida, que permite entrever su elegante taparrabo o *maxtlatl* y además calza unas cotaras, una especie de chancletas, cuyas suelas, según Bernal Díaz, eran de oro y con "muy rica pedrería por encima de ellas".²⁶ Sobre la cabeza tiene una corona sencilla atada por detrás y además Moctezuma lleva barba que, en las manifestaciones plásticas mesoamericanas era símbolo de sabiduría. En la mano derecha porta el bastón de mando y en la izquierda luce un hermoso collar de cuentas que culmina en la cabeza de un animal, semejante a los que solían utilizar en la época prehispánica.

²⁶ Bernal Díaz del Castillo, *Historia Verdadera de la Conquista de la Nueva España*. Edición facsimilar, México, Instituto Mexicano del Seguro Social, 1974, p. 161.

Es importante hacer notar que los códices precortesianos y las manifestaciones plásticas precolombinas representan a sus reyes sentados en un trono. En este caso Moctezuma está de pie, lo cual nos hace pensar en la influencia europea que repercutió en el autor del grabado. El hecho de que Moctezuma extienda la mano con un hermoso collar nos recuerda su gesto de regalo que hizo a Hernán Cortés en el momento de su presentación, tal como lo representa el *Códice Florentino*. Entre sus piernas vemos la palabra MÉXICO.

La parte superior izquierda de la misma carta ostenta un glifo azteca que representa una casa (*calli*), sobre la cual vemos el escudo de Tenochtitlan (*Tetl-piedra, nochtlá-tuna*), cuyo nombre significa "tuna que sale de la piedra";²⁷ encima del nopal, un águila se inclina para devorar una serpiente, símbolo que evoca el origen de la ciudad, que el dios Huitzilopochtli señaló para establecer la capital del imperio mexica.²⁸ El glifo en su totalidad simboliza el palacio de la ciudad de Tenochtitlan, es decir, el sitio donde gobernaba Moctezuma.

La representación de Moctezuma en el tarot recuerda a los personajes de los fragmentos de un códice pintado sobre tela de la *Genealogía de la familia Mendoza-Moctezuma* que se encuentran en el Museo Nacional de Antropología e Historia y que datan del siglo XVI o XVII.



Fig. 11. Moctezuma



Fig. 12. Cuauhtémoc

²⁷ Antonio Peñafiel, *Nomenclatura geográfica de México*, México, Oficina Tipográfica de la Secretaría de Fomento, 1897, p. 255.

²⁸ *Crónica Mexicáyotl*, México, Imprenta Universitaria, 1949, p. 62-66.

Cuauhtémoc fue el último emperador de México-Tenochtitlan. Se distinguió como guerrero y fue sacerdote. En 1521 sucedió a su tío Cuitláhuac que sólo reinó poco tiempo. Cuauhtémoc realizó la heroica defensa de su patria para detener el ataque de los españoles. En 1525 fue acusado por participar en una supuesta conspiración en contra de la Corona española y Cortés ordenó su muerte. Su nombre significa "águila que cae", animal representado a sus pies.

Para facilitar la identificación de este personaje, la carta lleva su nombre: "QVATIMOC". Sentado en su trono, a manera de las representaciones precolombinas, lleva el pelo atado y barba, sostiene el bastón de mando y viste indumentaria de emperador, su *xihuhtimalli* o capa atada sobre el pecho; porta una corona en la cabeza y calza unas cotaras.

El glifo de la derecha representa *Chapultepec*, es decir, el "Cerro del Chapulín", o de la Langosta. Era una montaña de poca altura que se hallaba al margen de un lago. Los aztecas habitaron el lugar en 1229, y más tarde, en 1435, fue espacio de recreo y sitio memorable para los reyes mexicas, los cuales tuvieron por costumbre grabar sus efigies en las rocas.

En Mesoamérica, el emperador era el máximo gobernante político y simultáneamente era la suma autoridad religiosa. El significado análogo para Occidente era el rey y el Papa, figuras que forman parte de los personajes integrantes del Tarot, cuya asociación es viable, en este caso, a Moctezuma y a Cuauhtémoc. Los personajes portan una corona, atributo que establece una relación entre los personajes que la llevan y la divinidad. El cetro de la mano derecha simboliza la dirección del gobierno. El nudo que ata las dos mitades de su manto significa la energía que une a los contrarios y mantiene el equilibrio. El cabello largo y la barba simbolizan la inteligencia, la experiencia y la espiritualidad.

Moctezuma y Cuauhtémoc como emperadores utilizan la inteligencia con el plano material, como sumos sacerdotes, representan el poder espiritual que recibe la inspiración divina y transmite sus principios.

El monstruo de Tulancingo

Tolantzincal es un personaje deforme que, según fray Juan de Torquemada, nació en San Lorenzo, provincia de Tulancingo, alrededor de 1573: de ahí su nombre.²⁹ La baraja novohispana presenta a

²⁹ Fray Juan de Torquemada, *Monarquía Indiana*, México, Editorial Porrúa S.A., 1975. t. I, lib. II, cap. XXVIII p. 647.

un ser contrahecho, colocado de frente con las piernas abiertas medio flexionadas. Las facciones de su rostro están totalmente deformes, lleva la boca abierta y el cabello despeinado hacia arriba. El grabador logró distinguir sus orejas, la nariz y los ojos sin cejas. Una doble vuelta de su cordón umbilical le aprieta el vientre y los enormes genitales, mientras que sus brazos semiflexionados se dirigen hacia arriba; la mano derecha está abierta, mientras que la izquierda sostiene un disco, decorado por un semicírculo interior, con nueve círculos más pequeños; en la parte central ostenta una especie de estrella, dividida en dos por una franja vertical en cuyas secciones, superior e inferior, se localizan los tres picos. Probablemente se trata de un signo diabólico.



Fig. 13. El monstruo de Tulancingo

Sus piernas llevan una franja por debajo de las rodillas, como si el personaje estuviera desollado, ya que cambia el sombreado de las pantorrillas en contraste con el tono del resto del cuerpo. Un grillete le aprisiona la pierna derecha y mantiene fijo al personaje a una argolla colocada en el suelo.

El *Códice Aubin* representa a Tolantzincal de la misma manera que la baraja novohispana³⁰ y cita a fray Juan de Torquemada, quien

³⁰ *Geschichte der Azteken. Der codex Aubin und verwandte Dokumente Quellenwerke zur Allen Geschichte Amerikas.* Band XIII, Berlin, Mann Verlag, 1981. Por Walter Lehmann und Gerdt Kutscher, p. 19v.

afirma que este personaje era hijo de una india, y lo describe como "un Monstruo ferocísimo, cuja figura anduvo impresa, y fue llevada a España, y causaba a todos los que lo veían grande espanto, y temor".³¹ Tolantzincal, un ser deforme, nacido en las Indias hacia 1573, fue el modelo utilizado para circular en una carta del tarot novohispano diez años después de su nacimiento.

Con él se quiso representar lo que para la literatura emblemática europea es la perversidad por medio de un ser contrahecho, cuya falta de proporciones en su cuerpo hacen referencia a los vicios, pues son perversidades de la naturaleza. Cesare Ripa afirma: "...llamamos vicio en efecto a todo aquello que no se da en los cuerpos según su proporción, sirviendo dichas deformidades para simbolizar la naturaleza viciosa de las gentes".³²

Tolantzincal puede asociarse así al arcano quince del tarot, es decir, a la figura del Diablo, ya que es una carta emblemática de las fuerzas de la naturaleza. El Demonio, representante de un principio espiritual, penetra en la materia y trata de cubrirse en ella para materializarse; por ello es el impulso de los instintos y el deseo por las cosas físicas. El monstruo de Tulancingo lleva un grillete en una de sus piernas, lo cual alude al hombre encadenado por la naturaleza que le impone una parte animal.

Según la interpretación de Dicta Y. Francoise, la carta del Diablo otorga el deseo de sobresalir y obtener la fama; es símbolo de la vitalidad y sexualidad exigente. Analógicamente, Tolantzincal está desollado, aspecto físico que tiene relación con Xipe-Totec, el dios de la renovación de la tierra, por tanto, signo de fertilidad.

La carta de Tolantzincal representa el esfuerzo de la materia, de la que el hombre es esclavo, por conseguir un éxito gracias a los consejos de la razón, o bien, los fines egoistas lo llevarán a la fatalidad.

Juegos, danzas y ritos del México antiguo

Pasamos a la descripción de las barajas que representan algunos juegos, danzas y ritos que, por lo visto, son un fiel reflejo de las costumbres de los pueblos mesoamericanos. Cuatro de los indígenas representados tienen la nariz perforada, aspecto que denota su origen huasteco. El juego de los "Voladores" tiene sus raíces en la costa del Golfo de México. Asimismo, la palabra *Queztecalt*, inscrita en varias cartas, aunque mal transcrita, sitúa a los personajes dentro de la tribu *cuexteca*, cuya leyenda se expresa en un texto náhuatl del

³¹ Torquemada, *op. cit.* t. I, lib. XXIII, p. 647.

³² Ripa, *op. cit.*, t. II, p. 204.

Códice Matritense de la Real Academia de la Historia, y su representación se aprecia en el *Códice Florentino*.³³ Los informantes de fray Bernardino de Sahagún cuentan que Cuextecatl, el jefe de un grupo de gentes, se embriagó con cinco vasos de pulque, y su tribu heredó su nombre, debido al estado de regocijo que poseían todos, pues, según las fuentes, "llevan consigo la diversión, las flautas...", tal como se observa en carta número 15. Además, "siempre andan bebidos los cuextecas, como si siempre anduvieran comiendo yerbas alucinógenas...",³⁴ así lo vemos en el naipe 14. Es curioso que el grabador, consciente del significado y de los modelos aborígenes haya escogido estas figuras.

La indumentaria de los indígenas representados en la baraja novohispana, los unifica a todos dentro de la tribu Cuexteca, tal como los describe fray Gerónimo de Mendieta: "... llevaban brazaletes y en las pantorrillas tiras de cuero, tenían brazaletes de jade e insignias de quetzal en la espalda, insignias redondas de palma, de plumas preciosas, abanicos de pluma...". También la perforación de las narices era común entre ellos: "...con hojas de palma ensanchaban las perforaciones, y cuando ya estaban éstas horadadas, introducían en ellas un canuto de oro o una caña de cuyo interior salía una pluma roja...".³⁵

El indígena en estado de trance

Esta carta presenta un indígena ataviado con su *maxtlatl* o taparrabo cuyas puntas caen una al frente y otra por detrás. Una manta que pasa por el hombro izquierdo y se ata al lado derecho de la cintura, le cubre media parte del torso. Lleva brazaletes en las pantorrillas y un collar en el cuello; su cabeza muestra dos enormes lazos con cascabeles, que nos recuerdan las cintas usadas por los bufones medievales. En la muñeca izquierda lleva una especie de pulsera de la que cuelgan plumas y en la mano derecha, una caña de la que emana una especie de humo.

Llama la atención la actitud dinámica del personaje que se plasma en la posición de las piernas, las cuales parecen llevar un ritmo, como si el indígena, de nariz perforada, estuviese brincando al son de la música. Entre sus pies resalta una cactácea con espinas. Probablemente se trate de un peyote, es decir, una planta de la que se

³³ Miguel León Portilla, "Los huastecos, según los informantes de Sahagún", en *Estudios de Cultura Nahuatl*, 1965, 5. p. 15-29.

³⁴ *Ibid.*, p. 17.

³⁵ 26. Fray Gerónimo de Mendieta, *Historia Eclesiástica Indiana*, México, Editorial Porrúa, 1980, p. 407.



Fig. 14. El indígena en estado de trance

extrae una droga tóxica. Así, esta escena nos habla de algún ritual asociado con los efectos que los bailarines debían consumir.

Este personaje tiene una asociación con el arcano Cero del tarot tradicional, es decir, con el loco, una persona que lleva sus pasos errados, no lleva la dirección definida y está perdido.

Tanto el loco como el bailarín van en peregrinación, errantes a través del mundo en busca de la verdad. Ambos llevan consigo los atributos de la dualidad humana y sus instintos no han sido dominados todavía. La actitud caminante de los dos personajes alude a la marcha del hombre hacia la evolución.

Los cascabeles se representan tanto en la carta novohispana como en la del arcano Cero del tarot. Simbolizan la humanidad de estos personajes. El ruido producido por estos objetos les impide encontrar sus recuerdos divinos y se aturden tanto en el dominio material como en el espiritual. Tanto el arcano cero como el indígena van distraídos sin fijarse en el camino que recorren. El primero tiende a caerse a un precipicio y el segundo está a punto de pisar la cactácea. El efecto de la droga produce sus aspiraciones espirituales, y comprende ciertas cosas, pero es incapaz de hacer una síntesis.

El músico asociado a Quetzalcóatl

Otra de las cartas representa a un individuo ricamente ataviado para la fiesta de Quetzalcóatl; el robusto indígena lleva en la cabeza un gorro cónico con rayas negras y una franja de chalchihuites o piedras circulares. Sobre ésta se posa un ave de enorme cola de plumas, llamado quetzal.³⁶ Su vestidura, similar a la del dios Quetzalcóatl, cubre la parte superior de su cuerpo y es de piel de animal, con hermosos bordados. Lleva a cuestras un adorno del que emanan plumas de ave que, según los informantes de Sahagún, debían ser de guacamaya.³⁷ La pantorrilla izquierda ostenta una tobillera de cascabeles y calza sandalias. El personaje toca una flauta con un caracol, instrumento asociado al dios del viento, Ehécatl, uno de los títulos de Quetzalcóatl.

Quetzalcóatl era uno de los personajes culturales más complejos del México antiguo. Puede considerarse como una divinidad como creador del mundo, cuyo sacrificio da origen a la vida humana. Otro de sus atributos es el del personaje civilizador, el rey y sacerdote de Tula que predicó la paz y la fraternidad universal y durante su gobierno la guerra quedó olvidada. Su hermano Tezcatlipoca lo indujo a pecar, por lo que decidió desterrarse en señal de penitencia y para hacer votos de introspección.

Algunos historiadores consideran que fueron varios los personajes que llevaron el nombre de Quetzalcóatl, los cuales eran hombres de vida mística, portadores de la fuerza del dios y por ello estaban obligados a vivir ritualmente.

Este personaje de calidad sobrehumana puede asociarse al ermitaño del tarot, ya que es la carta de los buscadores, de aquellos que inquieren en su propia verdad o el bien de la humanidad. Este arcano representa la voluntad y la inteligencia, es el superhombre, la creación, la evolución del hombre común que puede llegar a lo sobrenatural, tal como lo fue el hombre-dios Quetzalcóatl.

El ermitaño ilumina el camino a los hombres con su lámpara, mientras que Quetzalcóatl guía con la música a quienes buscan la verdad. Ambos personajes simbolizan el recogimiento sobre sí mismo, la sabiduría y el ansia de conocimiento.

³⁶ Acerca de la descripción de esta festividad, véase a fray Diego Durán, *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la Tierra Firme*. La prepara y da a la luz Ángel Ma. Garibay K. México, Editorial Porrúa S. A., 1984, l. I, cap. v, fols. 45-46.

³⁷ Miguel León-Portilla, *Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses*, México, UNAM, 1958, p. 116-119.

El indígena malabarista

La siguiente carta representa a un indígena recostado sobre un petate, vestido de pantalones cortos, lleva dos lazos con cascabeles en su cabeza, una argolla en el cuello, brazaletes y flores en las manos. Con sus piernas levantadas sostiene una vara sobre sus pies. La escena representa el llamado "juego del palo", el cual, nos dice fray Gerónimo de Mendieta, era usado con poca frecuencia en algunas fiestas y al parecer tenía relación con la región de la Huasteca, porque el traje o el vestido era el usado en aquella zona.³⁸ El origen huasteco del personaje de la carta novohispana se denota también por la perforación de la nariz que, como hemos dicho, era una práctica común entre los habitantes de aquella zona. Fray Juan de Torquemada, por su parte, se refiere a los malabaristas que ejercían este tipo de entretenimiento como los "jugadores de los pies" y los compara "como los ay de manos, y Bolteadores entre nosotros los Castellanos...", y se admira al decir "...que es cosa muy de ver".³⁹ El *Códice Florentino*, representa a un indígena en la misma posición que la baraja novohispana.⁴⁰

El evento consistía de la siguiente manera: un indígena portaba un palo rollizo sobre su hombro. Según Mendieta,

lo acompañaban otros siete o ocho indios disfrazados al traje de otra nación de indios que llaman guastecos, cantando y bailando al modo que aquellos usan, al són de un atabalejo, y cercan al indio que trae el palo, éste se colocaba en el suelo con poca ropa, de espaldas de larga á largo, y volviéndo los piés contra la cabeza y haciéndose una rosca; ponía el palo atravesado sobre sus pies, el cual quedaba a pocos centímetros de su testa y, ...cogido lo levanta y arroja en alto, y vuelve á cogerlo... y lo vuelve y lo revuelve, y lo torna á echar en alto y lo recibe treinta veces, y hace otras mil diferencias jugando con el palo, como podría hacer una pelota de las nuestras un diestro jugador con las manos, sin que otra cosa de su cuerpo toque al palo ni se ayude sino sólo de los piés. Y muchas veces parece que le va a dar en la cabeza (que si le diese le hundiría los cascos), y cuando menos catamos acude con el pie y lo recoge, y con el otro lo arroja en alto. Y esto dura cuanto él quiere, hasta que se cansan los que lo están mirando, ó él acuerda de dejallo.⁴¹

³⁸ Mendieta, *op. cit.*, p. 407. La región de la Huasteca estaba localizada en la Costa del Golfo de México.

³⁹ Torquemada, *op. cit.* v. I, l. II, cap. LXXXVIII, p. 230.

⁴⁰ *Códice Florentino* (ilustraciones). Edición facsimilar de Francisco del Paso y Troncoso, Madrid, 1905, v. v. lám. XLVIII-64.

⁴¹ Mendieta, *op. cit.*, p. 407.



Fig. 15. El músico asociado a Quetzalcóatl



Fig. 16. El indígena malabarista



Fig. 17. Un macehual lleva un noble a cuestas



Fig. 18. Los voladores y los toros

El malabarista presenta una analogía con el primer arcano del tarot, es decir, el Mago, pues despierta la imagen de una fuerza activa y creadora. El sentido particular de este personaje significa su habilidad para hacer juegos malabares con varios objetos, tal como lo hace el huasteco de la baraja novohispana. Simboliza el manejo de las circunstancias con gran destreza; tiene las posibilidades del éxito, tanto físicas y vitales como espirituales. Denota una excelente salud y un deseo por vivir enérgicamente.

Un macehual lleva un noble a cuestras

Otra de las cartas de la baraja novohispana representa a un indígena noble ricamente ataviado conducido por un macehual o sirviente. Destaca el contraste de las vestiduras entre los dos personajes; el amo lleva un blusón moteado, como si fuera de piel de animal, brazaletes en su muñeca izquierda, orejeras, un collar en el pecho, su antebrazo derecho tiene una pulsera de la que caen cascabeles; lleva una especie de sonajas en sus manos, a manera de un ramillete de flores, utilizados comunmente por los indígenas nobles, como puede verse en el retrato atribuido a *Ixtlilxóchitl*, que se encuentra en la Biblioteca Nacional de París.⁴² Alrededor de la cabeza lleva una diadema de hojas, y de su espalda emanan plumas de ave, como si semejaran alas. El macehual, por su parte, cubre su cuerpo con una túnica sencilla, y está descalzo, lleva a cuestras al indio noble envuelto en un Mecipalli, una especie de telilla que cubre la cadera del amo y se anuda por la frente del siervo.

Hemos localizado tres ejemplos gráficos en fuentes indígenas con la representación de un siervo o tameme que lleva a cuestras a otro personaje. El primero es la *Tira de la Peregrinación* en que varios sacerdotes cargan a su dios; otra representación se encuentra en la escena de la boda indígena del *Códice Mendocino*, cuando el amante conduce a cuestras a la desposada y el tercer ejemplo se localiza en la primera página del *Códice Matritense*, donde un siervo carga sobre su espalda a un alto mandatario. En los tres casos, se trata de un ritual.

Los atuendos de los personajes de esta carta denotan la diferencia jerárquica y social de los individuos, lo que sugiere la comparación con el arcano VII del tarot, es decir, el carro. El simbolismo de ambas cartas es similar: el carro es el vehículo físico del conductor que actúa triunfador en su dominio y goza de inteligencia. En

⁴² *Manuscrito Boban*. lám. 66, 68 y 69.

la baraja novohispana el siervo lleva a cuestras a su amo, es decir, el macehual sirve como medio de transporte, ya que en Mesoamérica no había bestias de carga.

El mestizaje de dos festividades: los voladores y los toros

La última figura de la baraja novohispana representa un contexto híbrido de dos culturas: "los voladores" de los ritos indígenas, representados en la parte superior del naipe y la fiesta española de los toros que se les une en la parte inferior.

El primero de ellos, consistía, según fray Juan de Torquemada, en traer un árbol muy grande y grueso al que los indios le cortaban las hojas y lo dejaban liso. En la parte superior ponían una especie de mortero, del cual pendía un "quadro de madera a manera de bastidor de un lienzo" atado de las cuatro esquinas con sogas, como se observa en la ilustración de la presente carta. Entre el mortero y el cuadro fijaban otras cuerdas muy largas por las que se colgaban cuatro individuos vestidos adecuadamente de figuras diversas con alas con el objeto de simular el vuelo natural de los pájaros. Fray Gerónimo de Mendieta, por su parte, cuenta que los personajes disfrazados "...volaban de lo alto de él —del palo— dejándose venir por unas cuerdas que en la punta del palo están arrolladas deslizándose poco a poco...".⁴³ Además de los voladores, subían a la cima del tronco otros ocho o diez individuos ricamente ataviados para tocar instrumentos musicales; aunque en el caso de la baraja novohispana, solamente observamos a tres de ellos. Gracias a estos músicos, los voladores podían hacer su actuación al son de la música.⁴⁴

El *Códice Xólotl* tiene una representación diferente a la de los Voladores que, según Torquemada, este ritual estaba asociado al culto del "Demonio", es decir, con los antiguos ritos indígenas. Los jugadores daban trece vueltas "consideradas en quatro cordeles, y sogas, hacían cinquenta y dos, dando a cada uno de los quatro, que volaban, trece, que multiplicadas quatro veces, hacían el dicho número de cinquenta y dos",⁴⁵ es decir, número asociado a una ceremonia de tipo religiosa, relacionada con fechas calendáricas, conocida como el Fuego Nuevo. Más tarde, después de la conquista, el sentido ritual del juego de los voladores desapareció, y se continuó como una simple diversión, sin importar la cantidad de vueltas o de sogas. Ésto se llevaba a cabo en una plaza situada a un costado del

⁴³ Mendieta, *op. cit.*, p. 232.

⁴⁴ Torquemada, *op. cit.*, v. II, p. 305-307.

⁴⁵ *Ibidem.* v. II, l. X, p. 306.

Palacio, llamada, desde los tiempos prehispánicos, "el Volador". En ese mismo lugar también celebraban corridas de toros desde el siglo XVI, y así surgió el mestizaje de dos festividades: la indígena y la española.

Según Torquemada, durante la conquista había vuelto a "resucitar el juego" y tanto las corridas de toros como voladores tenían en común los peligros, ya que en ciertas ocasiones varios danzantes caían desde lo alto del palo y morían, tal como sucedía con la "lidia de los toros", en la que también "se juegan heridas, y muertes de hombres en los cosos". Sin embargo, esto no era ningún impedimento para continuar con la tradición, pues "no porque una Nave se pierda en el Mar, dejan de navegar las otras".⁴⁶

Desde tiempos remotos, el toro fue un animal simbólico, que contenía los principios de la vida de los hombres, de los animales y de las plantas, era el símbolo de la procreación y de la fuerza. Con el tiempo, el sentido religioso de veneración al toro se modificó —tal como el caso de los voladores— y surge la tauromaquia, que es la lidia de un toro bravo. En España se convirtió en un espectáculo popular y en una fiesta de carácter nacional. Por ello el sentido literal de la carta es una fusión de dos festividades, una mesoamericana y la otra, propiamente española.

La correspondencia con el arcano diez del tarot es patente, o sea, con la Rueda de la Fortuna, que simboliza la constante evolución, un nuevo ciclo, consecuencia de uno anterior. En el caso de la carta novohispana, podríamos relacionarla con la revolución agrícola; los voladores estaban asociados con la fertilidad, pues atraían la energía para la siembra.

Esta carta presenta una constante evolución, de volver a comenzar después del fracaso. Es el arcano propio de los aventureros, de aquellos que no pueden estar en un solo lugar.

UN MESTIZAJE ICONOGRÁFICO

El análisis de cada una de las cartas de la baraja novohispana comprueba la interposición de figuras que evocan vicios y virtudes. Llama la atención el hecho de relacionar alegorías europeas con figuras americanistas, vinculadas con personajes del tarot tradicional que, en el fondo, denotan una actitud hermética.

Para la presente investigación he revisado una gran cantidad de naipes de los siglos XV y XVI en diferentes bibliotecas, y ninguno

⁴⁶ *Ibidem.*, p. 306

de ellos sugirió un patrón iconográfico específico para que el grabador novohispano realizara este pliego de cartas. Cabe mencionar que existen barajas con figuras mitológicas semejantes a las alegorías europeas representadas en las cartas mexicanas. Así, el pliego novohispano es el resultado del intento por parte del grabador de introducir un modelo alegórico local a un canon iconográfico occidental.

Los simbolismos que presenta la baraja novohispana atienden a un mensaje ideológico y decorativo, que ya no es identificable a simple vista. El lenguaje esotérico de los naipes introduce al taur en el misterio. El significado de las cartas se logra a través de la consulta de la literatura emblemática que circulaba en la Nueva España, en varias fuentes literarias y de tradición oral propias de los indígenas, así como de la comparación de las figuras con un tarot tradicional. El análisis de la baraja da como resultado una fusión de alegorías mestizas: la indígena y la occidental.

Las figuras alegóricas europeas pueden asociarse en parejas con símbolos que evocan vicios y virtudes. Los primeros pueden manifestarse bajo la representación del par de quimeras, el mono, el ibis, el rapto de Europa. Por su parte, Hércules, la Caridad, la Fuerza, Hermes y Término aluden a las virtudes.

Al detenernos en las ocho figuras de iconografía americanista, notamos que la pareja de emperadores aztecas denota una asociación de los reyes tradicionales en las barajas europeas y así, los símbolos evocan una iconografía local que distinguen a los naipes novohispanos de otras regiones. Moctezuma y Cuauhtémoc pueden ser a la vez emperadores y sumos sacerdotes, representantes del poder espiritual y del terrenal.

El ser deforme Tolantzincal es una figura interesante porque su presencia se haya inscrita en fuentes históricas de la época virreinal. El impresor recalca el origen del mismo al anotar en la espadilla: "Esta figura fue un monstruo que parió una yndia del pueblo de Tulancingo avra diez años". Y quizá lo que más llama la atención es la rapidez con que se difunde la imagen de este individuo.

En cuanto a la carta de los "voladores", las dos culturas vuelven a relacionarse por medio de festividades comunes a sus lugares de origen: por un lado, la autóctona o la prehispánica mediante el palo con los voladores; por el otro lado, los toros o el festejo importado de España.

El resto de los personajes indígenas denotan su origen huasteco, su habilidad en los ritos y danzas, así como del carácter que el grabador impone en cada uno de ellos.

Esta baraja novohispana destaca porque es uno de los pocos testimonios gráficos sobre una iconografía local, propia de la Nueva España. Es interesante notar que en fechas tan tempranas, en el siglo XVI, se difundieran estos símbolos propios de la cultura indígena combinados con otras alegorías de tradición occidental y crear así un mestizaje hermético.

