

TEMAS DE
ANTROPOLOGÍA
ARAGONESA
n° 9 - 1999
Pp. 15 - 38
ISSN: 0212-5552

LA SOTA TUNA. LOS NAIPES COMO PROCEDIMIENTO DE CREACIÓN LITERARIA Y REPRESENTACIÓN DEL CAOS*

CARLOS GONZÁLEZ SANZ

Instituto Aragonés de Antropología

RESUMEN: Algunos ejemplos de rimas relacionadas con las distintas cartas de la baraja española (utilizadas en juegos infantiles como el de *La Sota Tuna*) y especialmente las aplicadas a las "figuras" de ésta (sota, caballo y rey) contienen elementos y motivos que pueden ser interpretados en relación con el carnaval. Por otra parte, estas mismas rimas pueden ser consideradas como una suerte de "relatos en potencia". Tal posibilidad, que permite considerar a la baraja como una "máquina de imaginar" o como un procedimiento para generar relatos, se pone claramente de manifiesto en ciertos tipos de cuentos folklóricos (Aarne-Thompson 1613 y 2340) que pueden considerarse precedentes populares de experimentos narrativos como el llevado a cabo por Italo Calvino en *El castillo de los destinos cruzados* o *La taberna de los destinos cruzados*. En el presente artículo se ofrecen ejemplos de las rimas, juegos y relatos señalados procedentes de Castilla, Álava, Navarra y Aragón.

PALABRAS CLAVE: Folklore, juegos, naipes, lírica popular, cuento folklórico.

TITLE: *The Sota Tuna. Playing Cards as a Form of Literary Creation and Representation of Chaos.*

ABSTRACT: *On the one hand, some examples of rhymes connected with Spanish playing cards —those used in children's games like the Sota Tuna— and others particularly applied to cards "figures" (jack, knight, king) contain elements and motives that can be interpreted in connection with carnival. On the other hand, these rhymes can be thought like "potential stories" over. This possibility that allows to consider playing cards as a "machine for imagining" or like a form of generating stories is obvious in certain folktale types (Aarne-Thompson 1613 and 2340), those being popular predecessors of some narrative experiments like the Italo Calvino's works El castillo de los destinos cruzados or La taberna de los destinos cruzados. There are in the paper examples for rhymes, games and stories from Castile, Alava, Navarre and Aragón.*

KEY WORDS: *Folklore, game, playing cards, folk lyric, folktale.*

—Texto recibido en enero de 2000—

* El presente artículo es una reelaboración (con el añadido de algunos datos recogidos recientemente) de una comunicación presentada por el autor en el II Congreso Internacional LYRA MINIMA ORAL (Los géneros breves en la poesía tradicional) celebrado en la Universidad de Alcalá de Henares del 28 al 30 de octubre de 1998.

verídico relacionado con este cuento y que cita Jean-Pierre Étienvre (1990: 129) en su clásico sobre la poética del naipes (2) (véase texto 1). El segundo de los testimonios narrativos, formalmente en verso, está recogido en el pueblo aragonés de Aguas, en el Somontano oscense, de boca de Gregoria López Mansilla, de 75 años (González, Gracia, Lacasta, 1999: 348-349), y podría clasificarse como una variante del tipo de Arne & Thompson 2340 (*Los cuentos explicados por un juego de naipes*) muy similar a la que recoge José Manuel Fraile Gil en la provincia de Madrid bajo el título de “Una historia en la baraja” (Fraile Gil, 1994²: 156). En realidad se trata de un jue-



«A la sota marimota / las mujeres en pelota / y los hombres en camisa. / ¡Ay, qué risa! / con la tía Basilisa / que fue a misa / y se cagó en la camisa!». Sota de espadas de una baraja española de la casa Fournier de Vitoria.

(2) El caso en cuestión tiene que ver con un tal Andrés Espinosa Montero, natural de Logroño y destinado como soldado en La Habana en 1870. Tal como dice el relato, fue denunciado por estar repasando en misa un juego de naipes y después juzgado, absuelto y agraciado al justificar su acción precisamente a partir del relato folklórico de la “Baraja-Misal”. Lo sorprendente de este caso es que la historia coincide motivo a motivo con el cuento de reconocida tradición folklórica (Étienvre cita en las pp. anteriores tres versiones españolas y se refiere a numerosas europeas) y, sin embargo, parece que pudiera ser verídico, estando registrado el expediente de tal juicio en el *Boletín de Justicia Militar* del 15 de noviembre de 1879. Aunque no se ha comprobado tal extremo (tampoco lo hace Étienvre) llama la atención que se haya difundido oralmente en la forma de un expediente judicial (véase texto 1), la misma en que lo cita también Étienvre a partir de una copia manuscrita del original sacada por Eduardo Chavarría el 12-XII-1930 y guardada en el Museo de Naipes de Vitoria. Sin duda éste es el origen de la versión que ahora se presenta aquí y que el informante León Ochoa de Alda aprendió a su vez de León Querejazu, del vecino pueblo de Alda, quien se la dio manuscrita. Queda señalar que una versión de este mismo proceso, a partir de la copia manuscrita referida, ha sido divulgada también por la *Revista de Folklore* XIX, 1982, en forma de hoja volandera. Se trata en suma de un sorprendente caso de relación entre realidad y ficción, entre lo oral y lo escrito. Compárase, en fin, este relato con otras versiones de “naipes a lo divino”, como las citadas por Étienvre (1990: 55-131) u otras como las del tipo de “La Baraja de Pasión” (Fraile, 1994¹).

go de habilidad en el que el relato ofrece de forma cifrada la solución al reto de disponer en un cuadro los ases y figuras de la baraja de manera que, ni en vertical ni en horizontal, queden a la par naipes del mismo palo ni cartas iguales (véase texto 2). Junto a este relato se transcribe también una versión de otro más complejo, (véase texto 3) recopilado por Luis Miguel Bajén y Mario Gros en Los Fayos, localidad zaragozana de la zona del Moncayo, a una mujer, Josefina Torres Laborda, de 68 años (Archivo de Tradición Oral, MN-18, fonograma 35-36). Se trata en este caso de un relato, a modo de cuento, construido a partir de la interpretación simbólica de todos los naipes de la baraja y que se corresponde también con el tipo 2340 de Aarne-Thompson.

Los cuatro restantes testimonios son rimas incluidas en el juego de naipes infantil conocido habitualmente como "La mona" o "La sota tuna" muy popular y conocido, al menos tanto como para que aparezcan incluso en las normas que de éste da un pequeño manual editado

por la fábrica de naipes Fournier de Vitoria (*Juegos de naipes...*, 1983: 99-101). Se trata en todos los casos (con variantes en el desarrollo del juego) de que el jugador que pierda reciba una paliza sobre su mano extendida, paliza que se hace sacando sucesivamente naipes hasta llegar a una carta acordada. A cada naipe corresponde un tipo de golpe, según distintas rimas, que en el caso de las figuras (y a veces de los ases y treses) son breves canciones que acompañan los golpes que se van propinando al perdedor (3).

La primera de estas versiones, titulada "Juego del repelú que no tiene crú", ha sido recogida en Zaragoza de boca de Rosa López Vielba, nacida en 1921 en Ceinos de Campos (Valladolid) y presenta variantes importantes en la forma del juego (véase texto 4); la segunda, tiene por informante a Benita González de Arrieta, natural de Lapoblación (Navarra), localidad muy cercana a la Montaña Alavesa donde, por cierto, existen al menos dos versiones del juego recopiladas por Gerardo Ló-

(3) Como ya se ha dicho, se trata de un juego muy difundido del que, por ejemplo, José Manuel Fraile Gil (1994²: 293-302) da hasta 17 versiones distintas recogidas en la provincia de Madrid.

pez de Guereñu, en Apellániz y Lagrán, y tituladas respectivamente de “Sanmitroque” y de “La sota tuna” (López de Guereñu, 1960: 174-176) (véanse textos 5 y 6). La última de estas tres versiones (texto 7) ha

sido recogida por Raquel Albi-zu, natural de Lerín (Navarra) de boca de su madre, Pilar Moreno, de 58 años, natural del mismo pueblo, y presenta algunas variantes con respecto a las anteriores. 🎲🎲🎲🎲🎲🎲

ANÁLISIS

Tomando palabras de Jean Paulhan (4) y de Alberto Couste (1972), Jean-Pierre Étienvre, en su ya clásico y aquí indispensable *Márgenes literarios del juego* (Étienvre, 1990: 297), sitúa la interpretación de los cartas de la baraja entre dos posibles extremos: bien como el alfabeto de una lengua desconocida (un código del cual sólo conoceríamos la mínima expresión material) o bien, desde otra perspectiva, tomando a la baraja en su conjunto, como “una máquina de imaginar”.

De entre los testimonios aquí ofrecidos, no cabe duda de que los tres primeros son relatos que responden perfectamente a esta última concepción de la baraja como máquina de



«Preguntado: ‘¿Cómo todas las cartas tienen su significado menos la sota de Oros?’
Dijo: ‘Que como se parecía, a su sargento primero, que fue quien dio parte de él, no la había querido mezclar en tan sagrados misterios’». Sota de oros de una baraja española de la casa Fournier de Vitoria.

(4) Tomadas de su prólogo al libro de Paul Marteau (1985: 11-17).



«Sota Marota, / no cagues a mi puerta / que
está mi madre mala / y no gana pa escoba».
Sota de bastos de una baraja española de la
casa Fournier de Vitoria.

imaginar. Máquina de crear di-
ríamos incluso, donde cada pic-
tograma es interpretado con ab-
soluta libertad y hace avanzar
de forma insospechada el rela-
to, que se construye ante nues-
tros ojos de forma oral y plásti-
ca a un tiempo. Se trata pues de
dignos antecesores folklóricos
del experimento literario lleva-
do a cabo por Italo Calvino en
su *Castillo de los destinos cru-
zados* (Calvino, 1990) donde el
tarot revela toda su inmensa

potencialidad en este aspecto.
Pero esta máquina de crear o
imaginar lo es en la medida en
que utiliza un código, que, de la
misma manera que la propia
lengua, se muestra capaz de
una infinita creatividad. Con
un reducido número de signifi-
cantes (las cuatro series de pic-
togramas de cada palo), se pue-
de generar un inmenso número
de relatos a partir, no sólo del
gran número de combinaciones
posibles, sino también de la ab-
soluta libertad con que al pare-
cer puede ser interpretado cada
naipe concreto; así, de hecho, la
interpretación aparece unas ve-
ces motivada por el propio sig-
nificado denotativo de ese naipe
(véase en el texto 2, referido al
rey de copas: “*donde el rey se
fue a beber*”), o bien por las con-
notaciones relacionadas con el
valor que de manera general se
le otorga (véase en el texto 2,
referido a la sota de espadas:
“*una mujer vanidosa*”); mien-
tras que, en muchas otras, no
las menos, el pictograma es in-
terpretado a partir de elemen-
tos aparentemente secundarios
como los adornos que acompa-
ñan a algunos palos (véase en el
texto 3, referido al tres de bastos
que aparece habitualmente

atravesado por una cinta: "hizo un fa[lo] pa llevárselo al hombre"). Con ello, el mecanismo de creación de estos relatos se revela muy próximo al uso de la baraja con fines adivinatorios (Marteau, 1985: 11-17). Al fin y al cabo, el cartomántico, como aquí el narrador, crea su propio relato prospectivo partiendo muchas veces de valores más o menos establecidos para cada figura o carta, pero permitiéndose una absoluta libertad que hace que, en muchas otras ocasiones, elementos significantes aparentemente anecdóticos (adornos, colores, los rasgos físicos de un personaje) puedan pasar a un primer plano significativo (5). Aunque, por supuesto, la capacidad creativa que la baraja muestra en estos relatos o en su uso adivinatorio, se apoya también de forma indispensable en la sintaxis, como demuestra sobre todo el texto 2 en el que lo fundamental, por encima de la propia historia inclu-

so, es el orden férreo en que deben acabar situados los distintos naipes (6).

Ahora bien, esta potencialidad creativa de la baraja, en los ejemplos propuestos, debe referirse tan sólo al mecanismo de creación que parecen mostrar. No cabe duda de que, en estos relatos concretos, los narradores no son los verdaderos creadores, ni nos ofrecen su propia interpretación de cada naipе; antes bien, transmiten interpretaciones ya establecidas, mensajes ya elaborados que han memorizado gracias precisamente a una determinada sintaxis, a una ordenación concreta de estos naipes; ordenación que se muestra así como el elemento fundamental de estos textos folklóricos y a la que se subordina una interpretación que, variando el orden, resultaría imposible. El potencial creativo de la baraja se manifiesta en ellos (y es muestra del ingenio de su original creador), pero

(5) A veces el poeta obra con esta misma libertad. Italo Calvino (1990: 67) considera la posibilidad de que la carta de Madame Sosostriis, que motivó el famoso poema de T. S. Eliot a Plebas el Fenicio, fuera el arcano del colgado. Véase: T. S. ELIOT. 1978. *La Tierra Baldía, Poemas Reunidas 1909/1962*. Madrid. Alianza. p. 89.

(6) Por todo lo dicho, los naipes aparecen como signos lingüísticos peculiares en los que, tal como establece Lacan en su propia noción de signo lingüístico, no se produce una correspondencia biunívoca entre significante y significado sino la relación entre un flujo de significantes y un flujo de significados, dirigida o determinada por el sujeto de la enunciación, asimilado al sujeto del deseo (Dor, 1986: 46-51).

son ya, en este momento, como todos los textos folklóricos, algo puramente utilitario (7).

Pasemos ahora a los siguientes testimonios, las rimas incluidas en el juego de "El repelú que no tiene crú" o de las restantes versiones del juego de "La sota tuna" o "La mona". Visto éste a la luz de lo hasta aquí dicho, muestra de nuevo la importancia de la sintaxis, del orden, ahora en la dinámica de cada una de las variantes del juego presentadas. De hecho la propia finalidad de este juego (como, por otra parte, ocurre en casi todos los de naipes) se basa en la dialéctica que se establece entre desordenar (barajar) y reordenar (casar) una baraja completa. En un caso, la versión de la informante originaria de Tierra de Campos, parecería que se pretende hacer imposible el orden. El caos debe triunfar y así, el jugador que pone sobre la mesa la carta que corresponde en ese momento (recuérdese que se va cantando en alta voz el orden establecido), es castigado llevándose todo el mazo de descartes. Aquel que

más veces acierta con el orden establecido, cantado machaconamente, paga al final recibiendo una paliza de la que, ahora sí, podrá librarse o hacerla más llevadera si acierta o se acerca lo más posible a una determinada carta elegida "*por arriba o por abajo*". En la primera versión navarra y en las alavesas, ocurre, sin embargo, exactamente lo contrario. Pierde y, en consecuencia paga con la paliza, aquel que no consigue casar sus naipes, para lo cual se introduce un elemento distorsionador, generalmente la sota de oros, carta desaparejada que hace impar a la baraja y perdedor a quien no puede librarse de ella.

Precisamente la figura de la sota puede aquí servir como cabo para tirar de una cuerda que traiga una posible interpretación tanto del valor de estos juegos como de las rimas incluidas en la paliza subsiguiente.

Para ello es imprescindible acudir al estudio que Juan Antonio Urbeltz dedica a la sota relacionándola con las danzas de cojera, como posible imagen

(7) El primer relato mostraría incluso cómo una persona real (si aceptamos el testimonio como verídico) asume el papel del personaje del cuento, que seguramente conoce, para escapar ingeniosamente de una situación similar a la planteada por el relato.

de un soldado cojo cuyo origen se encontraría en los antiguos rituales de iniciación efébrica (Urbeltz, 1994: 389-428) (8). La tesis de este autor, fundamentada en el ámbito lingüístico vasco —que por otra parte, como se verá, no se aleja en esto mucho del castellano— parte de la denominación de sota en euskera, encontrando pruebas que demuestran la extensión antiguamente de los términos *sortzi* y *zortziko* con el valor de sota y soldado (valores que también son sinónimos, como es bien sabido, en el ámbito lingüístico castellano). Este *zortziko* o ‘soldadito’, daría para Urbeltz nombre a su vez al naipe y a la danza homónima, danza que relaciona con los bailes de cojera por sus ritmos quebrados de 5/8, 2/4 y 6/8. Desecha así otra interpretación, más habitual, que haría derivar *zortziko* del numeral ‘ocho’ en euskera y compara, sin embargo, ese *zortziko* (‘soldadito’ o ‘sota’) con otro de los sinónimos que en euskera existen para la figura, *txan-*



«Sota Marota, / sube a la torre / a por una pelota; / mírala bien / que no esté rota». Sota de copas de una baraja española de la casa Fournier de Vitoria.

ka, que significaría tanto como ‘coja’ (9).

Volviendo a los ejemplos del juego de naipes del que aquí se trata, y en relación con lo que acaba de señalarse, no resulta difícil entender el papel de esta llamada sota “tuna” (10) (a la

(8) Étienvre (1990: 305-316) interpreta también la sota como imagen del soldado, aunque se refiere igualmente a ella como imagen de la prostituta.

(9) Lo que no evita de todas formas considerar a su vez la polisemia de *zortzi* (‘ocho’ y ‘sota’) como posible origen de la baraja española de 40 cartas en la que la sota, pese a mantener su numeración como 10, se ordena a continuación del siete.

(10) Véase también en Urbeltz (1994) el valor del concepto de *zuhurkeria*, sinónimo de *metis*, que puede iluminar el sentido de ese adjetivo *tuna* con que se califica a la sota.

que no en vano se conoce popularmente como “la puta de oros”) como la responsable de que el número de cartas usadas en el juego resulte impar, impidiendo, por tanto, con su presencia la reordenación de la baraja. El juego infantil se convertiría así también en una especie de “danza” renqueante en la que la baraja queda coja por culpa de una carta que va rondando de mano en mano, imposibilitando siempre la pareja, el orden en que todo casa. Tomando palabras del propio Urbeltz, “La sota tuna”, como la danza de cojera, sería “una representación del Caos”.

Pero con ello sólo se ha logrado dar valor a la propia dinámica del juego y a un naipe concreto, la sota de oros, que curiosamente también aparecía antes, en el primer relato (11), de una manera humorística, como destructora de un orden en el que toda carta buscaba su lugar y su valor. Del mismo modo, ¿se encontrará en las rimas de la paliza un valor simbólico co-

herente con la interpretación que se está dando al juego?

Tanto las versiones de las rimas aquí presentadas, como las citadas en la bibliografía, presentan numerosas variantes (algo normal, por otra parte, en el folklore) con respecto a la sota, el caballo y las demás cartas de valor numérico; sólo, en el caso del rey, se aprecia una cierta uniformidad. Esto aconsejaría, en principio, no dar demasiada importancia pues al significado de estas rimas que no serían sino cancioncillas sin sentido, que, como ocurre en el folklore infantil, repiten fórmulas tomadas del cuento (12), o se recrean en lo escatológico como un recurso a la risa. Sin embargo, las coincidencias señaladas en el caso del rey invitan a realizar un intento de interpretación partiendo de esta figura, intento de interpretación que nos lleva de nuevo a una de las representaciones del caos: el carnaval. De hecho, el rey se presenta en la mayor parte de los casos relacionado con uno de

(11) Curiosamente aquí la sota de oros simboliza al sargento, al fin y al cabo una forma del soldado; pues bien, Urbeltz (1994) defiende la teoría de que *sortzi* derivaría como metátesis de *swerzzi*, denominación medieval de las famosas tropas helvéticas caracterizadas por un tipo de arma, la pica, que también es representativa, precisamente, del sargento de infantería.

(12) En las versiones del juego citadas por Fraile Gil (1994²: 293-302) la rima relacionada con el caballo coincide en general con parte de la fórmula del cuento de “La niña que riega la albahaca” (Aarne & Thompson t. 879).

los elementos más propios de lo carnavalesco: el pedo. Es preciso aquí recordar el trabajo ya clásico de Claude Gaignebet sobre el carnaval (Gaignebet, 1984) así como las referencias que a este tema ha hecho este autor en su incursión en el folclore obsceno infantil (Gaignebet, 1986: 23-117). A la luz de su tesis, la figura del rey que “tira pedos por las montañas con una caña”, resulta ser exactamente la figura central del Carnaval, el oso situado en su ecosistema (las **montañas**) que inicia con su **pedo**, tras la hibernación, el periodo carnavalesco. Es, en fin, con su **caña** en la mano, una imagen contrahecha y burlesca de Cristo, invertido en señor del desgobierno (13). El horizonte simbólico del Carnaval aparece pues dotando de sentido a esta carta y, a través de ella quizá a todo el juego.

Tomando la versión que parece más completa y coherente en este sentido, la titulada como “El repelú que no tiene crú”, llama la atención que las normas del juego, como antes se ha señalado, impongan el caos como

sistema: el orden está vetado. Quien hace coincidir su carta con la que marca el orden cantado machaconamente, pierde. Esto resulta también significativamente carnavalesco, más aún, la dinámica entre el orden y el caos es la que según la tesis de Gaignebet define al carnaval, en el que, como en el juego (recuérdese ahora la variante de “La sota tuna”), se trata de realizar una ligadura con un tiempo que básicamente es cojo (como la sota) pues tiene que conciliar un ciclo solar y uno lunar totalmente asimétricos. Y, al fin y al cabo, ¿no es eso también lo que parece intentar hacer la baraja española? Teóricamente organizada en cuatro series de 12 cartas (cómputo solar) se compone en la práctica (desechando ochos y nueves) de una baraja de cuarenta naipes. Coincide pues con el periodo de cuarenta días (lunación y media), que, como es bien conocido, marca la celebración de las principales de nuestras festividades, entre ellas el Carnaval.

¿Qué decir por fin de las canciones correspondientes a la so-

(13) También la caña, además de atributo del Cristo humillado por los legionarios, puede interpretarse como la *Mère Marotte* o bastón hueco del bufón carnavalesco, que refiere Gaignebet (1984: 11), a través del cual se pede en el carnaval.

ta y el caballo?, ¿pueden explicarse también, como el rey, en relación con este horizonte simbólico? Por supuesto, ya no en todos los casos, dada la diversidad de variantes, pero sí al menos, muy significativamente, en la versión vallisoletana (texto 4), y, parcialmente, en las alavesas y en la procedente de Lerín (textos 6 y 7), en las que aparecen indicios que las relacionan con elementos carnavalescos. Así el propio caballo (recuérdese que en realidad es un caballero, aunque la rima lo interprete como caballo), que es una figura simbólica de primer orden en este ciclo festivo, aparece en la canción correspondiente como un caballo que no quiere comer ni beber (14) lo que lo pone en relación con uno de los ejemplos

más característicos en este sentido del Carnaval, el *Chibalet* de Montpellier (Gaignebet, 1984: 98), juego o danza en la que un personaje ofrece a otro, disfrazado de caballo, una gavilla de avena que, aunque parece atraerle, es rechazada por éste una y otra vez, es decir, de manera idéntica al caballo de la rima. Así mismo, la sota que caga a la puerta (un claro elemento escatológico), ¿no será en este caso, tomando palabras del propio Gaignebet, uno de esos hombres de las Cofradías del Carnaval "*temporalmente vestidos de mujer [que] nacen, anal y espiritualmente de su Mère Marotte?*" (Gaignebet, 1984: 11) ¿Qué tiene que ver precisamente esa *Mère Marotte* ('cetro del bufón') con esta Sota Marota? 🐾🐾🐾🐾

CONCLUSIÓN

Es muy posible que la interpretación que se ha esbozado en las líneas anteriores resulte demasiado arriesgada ya que parte de un número muy reducido de versiones entre las que se han

querido resaltar algunas —escasas— coincidencias. Sin embargo, estas posibles "coincidencias" parecen mostrar una sorprendente coherencia que nos ha movido a relacionar los naipes (un auténtico sistema

(14) ¿Podría plantearse una relación entre esta cancioncilla y la "Nana del caballo grande que no quiso el agua" de Lorca? Véase: FEDERICO GARCIA LORCA. 1984. *Bodas de sangre*. Madrid. Alianza Editorial. pp. 80-82.

de símbolos fuertemente arraigado en nuestra tradición popular) con universos simbólicos como la Danza o el Carnaval que muestran con ellos enigmáticas “coincidencias” tanto en los símbolos que contienen como en su posible función y significado.

No se pretende decir, con todo ello, que estos juegos de naipes tengan su origen en el Carnaval, ni que sean en sí una representación carnavalesca. En último término este breve ensayo de interpretación sólo

trata, modestamente, de seguir un modelo metodológico similar al propuesto por Gaignebet en su trabajo sobre el Carnaval; es decir, se ha tratado de realizar una interpretación del folklore desde el propio folklore, entendido éste como una forma de pensamiento con su propia coherencia que se revela por igual en los universos simbólicos que han sido confrontados. O volviendo a la cita imprescindible de Étienne: si los naipes son un alfabeto, éste lo es de un lenguaje llamado folklore. ❁❁❁

APÉNDICE

Texto 1

León Ochoa de Alda, de Ullibarri Arana (Álava) recita esta historia, aprendida de memoria de un texto que por escrito le proporcionó León Querejazu, de Alda (Álava). Del mismo informante se ha conseguido fotocopia del texto manuscrito original que efectivamente coincide fielmente con lo recitado de memoria por León Ochoa de Alda. Por ello se transcribe directamente del original manuscrito sin más modificaciones que la supresión de una introducción ajena al relato en sí y que da noticia del propietario del texto, León Querejazu, destinada a quienes pudieran hallar el texto en caso de que se extraviase. También se corrige en su mayor parte la ortografía y se suprimen algunos puntos y aparte innecesarios.

La Baraja del Soldado

Quando una persona está ociosa recurre a tomar entre sus manos una baraja y se entretiene haciendo juegos para pasar el rato. Unas veces, sirve para jugar en familia, otras veces, para echar la partida con los amigos, en el Café.



«Las sotas de copas, espadas y bastos, me representan las tres marías». De izquierda a derecha: sotas de copas, espadas y bastos de una baraja española de la casa Fournier de Vitoria.

En nuestros pueblos, los domingos por la tarde, se juntan las mujeres durante unas horas, para echar la partida a la brisca. A veces, después de una buena comida, en los días de cumpleaños y fiestas, saboreando un buen puro y una buena copa, en la misma mesa se suele formar la partida. En unas casas prefieren jugar al Tute, en otras al Mus, en otras a infinidad de juegos que con ellas se puede practicar.

Pero no es de juegos de lo que voy a tratar, sino de otra cosa mucho más elocuente que se puede hacer con ellas; de hecho se hizo hace 100 años. El hecho es verídico y ocurrió en La Habana, al final del siglo XIX. Es como sigue, certificado en que consta la solución del Proceso, seguido contra el soldado, que no debía tener pelo de tonto.

Que estando el domingo de abril de 1870, oyendo misa, la fuerza de este batallón, observó el Sargento primero de la segunda compañía, que, mientras se celebraba el santo sacrificio, un soldado tenía una baraja, en las manos, y la repasaba con la mayor atención. Por cuyo motivo, a la llegada la fuerza al Cuartel, fue conducido a calabozo, el soldado de referencia, y se dio parte por escrito al Jefe del Cuerpo.

Informado el Dr. Teniente Coronel, del delito del soldado, dispuso la formación de expediente, nombrando al efecto fiscal al Sr. ayudante.

Respuestas al Tribunal

Constituido el Tribunal que había de juzgarle, en el cuarto de banderas, fue conducido el acusado a su presencia, y preguntado, su nombre, patria, religión, estado y ejercicios.

Dijo.

Llamarse Andrés Espinosa Montero, natural de Logroño. Su religión, la Católica Apostólica Romana, soltero, y perteneciente al Batallón Cazadores de Bailén, N° 1, 2ª compañía.

Preguntado

¿Por qué, siendo cristiano, como dice, en vez de estar oyendo misa, con devoción, había sacado una baraja, y se entretenía en repasar las cartas?

Dijo

Que careciendo de rosario, había ideado sustituirlo con la baraja, para con sus distintas cartas, poder meditar mejor sobre los diversos misterios de la muerte y Pasión de Nuestro Señor Jesucristo.

Preguntado

Explíquese y diga, ¿cómo medita con la baraja, tan sagrados misterios?

Dijo.

Contemplaba empezando por los ases.

En el as de Bastos, la columna, donde amarraron al Sr.

El as de espadas, cuando S. Pedro cortó la oreja a Malco.

En el as de copas, cuando le presentaron en una copa la hiel y Vinagre.

En el as de oros, consideraba, el ósculo de par, que dio Judas, al Redentor al entregarlo.

En los cuatro doses, los ocho verdugos que azotaron al Sr.

En el tres de bastos, los cordeles con que fue arrastrado.

En el tres de espadas, contemplo los tres clavos con que fue clavado en la Cruz.

En el tres de copas, medito las tres personas de la Santísima Trinidad.

En el tres de oros, contemplo, los treinta dineros con que vendió Judas al Señor.

En el cuatro de espadas, me represento, los cuatro evangelistas, que fueron a predicar en las cuatro partes del Mundo.

El cuatro de copas, me representa cuatro santos, Santo Tomás, Santo Domingo, Santo Tomé, y Santo Toribio.

En el cuatro de bastos, considero los doctores de la ley.

El cuatro de oros y cinco de espadas, me hacen meditar, en los nueve misterios gloriosos de María Santísima.

El cinco de bastos, me hace meditar en igual número de dolores que sufrió la Madre de Jesús.

El cinco de oros, me representa las cinco llagas, del Redentor.

El cinco de copas, me lleva a considerar hasta qué grado tuvo que apurar nuestro Redentor el cáliz de la Amargura.

En los seises de bastos, y espadas, considero a los doce apóstoles.

En los seises de copas, me hacen contemplar la penosa marcha por la calle de la Amargura.

En el siete de copas, considero los sacramentos de la iglesia.

En el siete de espadas, me representa los siete dolores que sufrió el Corazón de María.

En el siete de bastos, considero, las sublimidades de las siete palabras.

Las sotas de copas, espadas, y bastos, me representan las tres marías.

El caballo de espadas, me representa al judío, que dio la lanzada.

Los caballos de copas, oros, y bastos, se me figuran los tres Reyes que vinieron de Oriente.

En los cuatro Reyes, contemplo las cuatro columnas del templo de Salomón.

Preguntado.

¿Cómo todas las cartas tienen su significado menos la sota de Oros?

Dijo.

Que como se parecía, a su sargento primero, que fue quien dio parte de él, no la había querido mezclar en tan sagrados misterios.

Y con esto terminó su declaración, siendo en el acto, absuelto de culpa, y agraciado por los jefes, del batallón, con tres meses de licencia, temporal, y dos pagas, en concepto de gratificación.

Por lo relatado puede verse que no solamente las cartas de Furnier [sic] de la capital alavesa, sirven para jugar y pasar el rato. También tienen su aplicación como lo demuestra, este riojano que no tenía pelo de tonto, que a falta de rosario, tuvo el valor de barajarlas para echar

*un embite a todo,
con órdago incluido,
y ganar la partida.*

Texto 2

Recogido de boca de Gregoria López Mansilla, natural de Aguas (Huesca) de 75 años de edad. La informante explica previamente que se trata de un juego en el que se propone como reto disponer en un cuadro los cuatro ases y las doce figuras de la baraja de manera que ni en horizontal ni en vertical



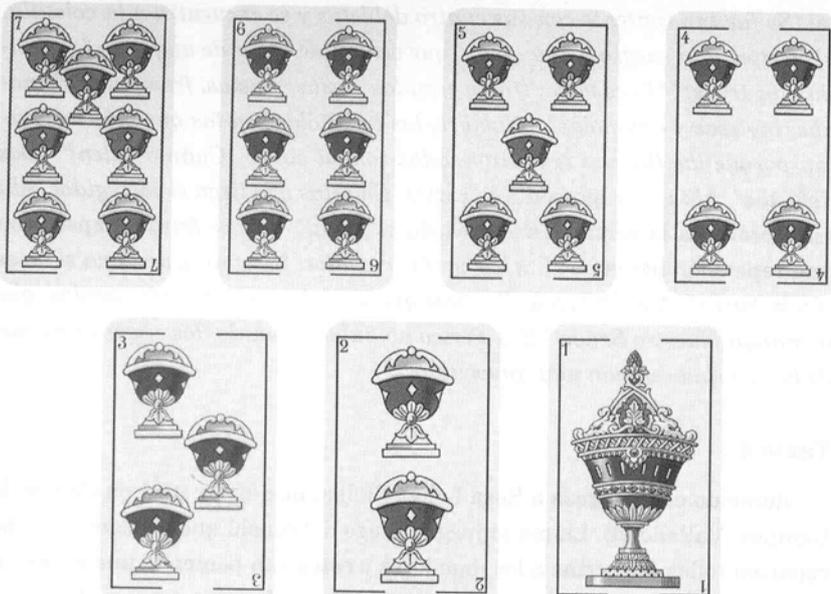
Cuadro con la disposición exacta que deben adoptar los naipes al seguir la rima del juego transcrito en el texto 2. Cartas de una baraja española de la casa Fournier de Vitoria.

coincidan cartas iguales ni del mismo palo. Al parecer sólo hay una solución posible que se explica según el siguiente relato que la informante recita mientras dispone pausadamente las cartas en su lugar. La transcripción, acompañada de la explicación entre corchetes, lee el cuadro de arriba a abajo y de izquierda a derecha.

Al pie de la fuente un pino, [as de bastos]
donde el rey se fue a beber [rey de copas]
y una mujer vanidosa [sota de espadas]
al oro hizo vencer. [caballo de oros]
Tenga mujer esta copa, [sota de copas]
entra mi caballo en mansa [caballo de bastos]
para entregarle el doblón [as de oros]
porque el rey así lo manda. [rey de espadas]
Un rey valeroso y fuerte [rey de oros]
con una serpiente a los pies, [as de espadas]
un caballero de copas [caballo de copas]
y el palo de una mujer. [sota de bastos]
Un caballero valiente [caballo de espadas]
a una mujer dio dinero [sota de oros]
y el rey por vengarse de ella [rey de bastos]
le da una copa de veneno. [as de copas]

Texto 3

Recopilado por Luis Miguel Bajén y Mario Gros de boca de Josefina Torres Laborda, nacida en 1928, en Los Fayos (Zaragoza) quien lo aprendió de niña de un abuelo llamado Felipe "el soro". *Archivo de Tradición Oral*, MN - 18, 35-36. La informante va sacando naipes a naipes e interpretándolo creando así el relato. El orden es el siguiente: Rey de oros, sota de oros, caballo de oros, siete de oros, seis de oros, tres de oros, rey de bastos, as de espadas, siete de bastos, seis de bastos, cinco de bastos, cuatro de bastos, as de bastos, tres de bastos, caballo de bastos, as de oros, rey de copas, siete de copas, seis de copas, cinco de copas, cuatro de copas, tres de copas, dos de copas, as de copas, cuatro de oros, sota de bastos, caballo de copas, sota de copas, sota de espadas, siete de espadas, seis de espadas, cinco de espadas, cuatro de espadas, tres de espadas, dos de espadas, dos de oros, rey de espadas, dos de bastos, caballo de espadas, cinco de oros.



«Siete tazas, seis escudillas, cinco cazuelas, cuatro jícaras, tres de adobar, dos de labor y el caldero las migas detrás». Algunos de los naipes que aparecen en el relato transcrito en el texto 3, dispuestos de izquierda a derecha según el orden en que deben ir sacándose del mazo.

Cartas de una baraja española de la casa Fournier de Vitoria.

El rey de oros fue el que marcó los oros; su mujer el que los lleva en los brazos. Tenían un hijo muy jugador que se jugó una onza de oro encima su caballo tordillo. Se jugó siete, se jugó seis, se jugó tres, que son dieciséis. Se fue tan triste sin su onza de oro y se encuentra a un guardabosques, ahí esta [presenta la carta]. Y le dice: “¿Te quieres acomodar?” “Eso busco”. “Pues tú cuidarás”. Y el entendió “tú cortarás”. Se fue a Sevilla y se compró una espada atravesada con su cinta. Fue al monte y empezó a cortar. Cortó, siete, cortó seis, cortó cinco, corto cuatro, [...] cortó uno y hizo un fa pa lleváselo al hombro. En éstas que llega el guardabosques. Ahí está [presenta la carta]. Y dice: “¡Hombre, qué estás haciendo!” “Pues curtir”. “¡No te dije que cuidarás! La denuncia o pa la cárcel” “¿Cuánto es la denuncia?” Una onza de oro. Ahí esta [presenta la carta]. Se fue tan triste sin su onza de oro y se encuentra a un bodeganero. Y le dice: “¿Te quieres acomodar?” “Eso busco”. “Pues tú fregarás”. Siete tazas, seis escudillas, cinco cazuelas, cuatro jícaras, tres de adobar, dos de labor y el caldero las migas detrás. “¡Hombre, lo has hecho muy bien!, ¿cuánto vale tu trabajo?” “Cuatro dobletas”. Ahí están [presenta la car-

ta]. *Se fue tan contento con sus cuatro dobletas y se encuentra a la coletilla, al coletón, a la suegra y a la nuera, que venían de beber de un figón. “¿Toletilla, qué traes?” “Pues mira, traigo espadas rusias, frusias, frusianas, alemanas, inglesas y españolas”. “Hombre, las españolas son las que más me gustan porque las lleva el rey atravesadas con su cinta. ¿Cuánto valen?” “Dos dobletas”. Ahí están [presenta la carta]. En éstas que llega el corregidor. Ahí está [presenta la carta]. “¡Esa moneda es falsa!” “¡No es falsa!” [lapsus con una repetición por error] [...] Viene el corregidor. “Eso no se perdona si no es con la hurca”. A po la horca. En éstas que llega Perico. “¡Perdón, perdón, que lo manda Nuestro Señor!” Y si Perico no hubiese venido, los cinco hermanos de la Caridad estaban aquí prevenidos.*

Texto 4

Recogido en Zaragoza a Rosa López Vielba, nacida en 1921 en Ceinos de Campos (Valladolid). Llama al juego “Juego del repelú que no tiene crú”. Se reparten todas las cartas a los jugadores y éstos van poniendo una a una en la mesa por orden cantando el orden de la baraja; “as, dos, tres, cuatro...”. Si coincide la carta con la cantada por el jugador, éste se lleva el mazo de los descartes y se prosigue de esta forma hasta que todos los jugadores menos uno se han descartado totalmente. El perdedor, antes de recibir como castigo una paliza de los restantes jugadores, elige una carta del mazo de todas respondiendo a la pregunta “¿Qué pides por arriba o por abajo?”. A continuación se le va propinando la paliza sacando carta a carta por arriba o por abajo hasta llegar al naipe elegido en que ésta finaliza a condición de que el perdedor esté atento y ponga su mano sobre las cartas. La paliza se le da en la mano extendida (salvo determinados golpes). Como se verá, la rima correspondiente a cada carta es en unas ocasiones un tipo de golpe y en otras una canción que acompaña los golpes que se van dando a su ritmo. Se dan ya extractados los valores de cada uno de los naipes.

As de oros: (lo denomina “el Oré”) Se canta la canción de “Mambrú se fue a la guerra”, con la música conocida y la siguiente letra: *Mambrú se fue a la guerra / mirandó, mirandó, mirandela, / Mambrú se fue a la guerra, / no sé cuándo vendrá, / no sé cuándo vendrá. / Si vendrá pa las Pascuas o pa la Trinidad. / La Trinidad se pasa, / mire usted, mire usted, qué guasa, / la Trinidad se pasa, / Mambrú no viene ya, / Mambrú no viene ya. / Subimos a la torre, / mire usted, mire usted, qué torre, / subimos a la torre / por ver si venía*

ya, / por ver si venía ya. / Vimos venir a un paje / mire usted, mire usted que traje, / vimos venir a un paje, / ¿qué noticias traerá?, / ¿qué noticias traerá? / “Las noticias que traigo, / ¡ay, que me caigo!, / las noticias que traigo, / Mambrú no viene ya, / Mambrú no viene ya, / Mambrú no viene ya”.

[No recuerda el golpe específico o canción correspondiente a los ases de copas, espadas y bastos].

Dos: ¡Fuma tabaco! [golpea la nariz desde abajo con el canto del dedo índice].

Tres: Al son de pili, pili / fuma que es anís / una, dos y tres / como la otra vez [cantado mientras se tira del pelo al ritmo de la canción].

Cuatro: Sopapo.

Cinco: Pellisco.

Seis: Revés.

Siete: Cachete.

Sota: Sota Marota, / no cagues a mi puerta / que está mi madre mala / y no gana pa escobas [cantado].

Caballo: Caballo, caballo mío / no te puedo mantener / que te doy paja y cebada / y no la quieres comer / y luego te llevo al agua / y no la quieres beber / beber, beber [cantado].

Rey: Rey, reinando / por las montañas / tirando pedos / por una caña [cantado].

Texto 5

Ha sido recogido de boca de Benita González de Arrieta, de Lapoblación (Navarra). Previamente explica la dinámica del juego al que no da título. Se reparten todas las cartas entre los jugadores quitando previamente la sota de oros. Los jugadores deben casar sus cartas con los descartes de los demás (no aclara cómo), pero uno, evidentemente, acabará quedándose con una sota sin poder casarla. Éste recibe la paliza de los demás (no precisa cómo) al ritmo de las siguientes rimas y canciones que se dan ya extractadas (no recuerda todos).

Al as: Tris, tras.

Al dos: Dos palos, dos.

Al tres: Troque Matroque / mató a su mujer / tripas de perro / le dio de comer, / una, dos y tres.

Al cuatro: Araña el gato.

Al cinco: Pellizco.

Al seis: A curar las pupas [se le frotaba fuerte]

Al siete: Cachete.

A la sota: A la sota marimota / las mujeres en pelota / y los hombres en camisa. / ¡Ay, que risa / con la tía Basilisa / que fue a misa / y se cogó la camisa!

Al caballo: Caballo, marallo, tirando coces por el Calvario.

Al rey: El rey, mi rey, / tirando pedos / con una caña / por las montañas.

Texto 6

En el siguiente texto, citado para su comparación con el anterior, se dan ya extractados los valores de las cartas que Gerardo López de Guereñu (1960: 174-176), da para la paliza en los juegos de "Sanmitroque" y "La Sota Tuna" (recogidos respectivamente en Apellániz y Lagrán —Montaña Alavesa—). En el primero se reparten cuatro cartas a cada jugador y pierde el que termina sin descartar por no haber podido servir a todos los palos. En el segundo, se reparte toda la baraja salvo tres sotas, dejando la de oros; los jugadores se ofrecen las cartas boca abajo para el descarte y van eliminando parejas hasta perder el que se queda únicamente con la sota de oros. Tampoco da valores para todas las cartas.

As, alisar (se le pasa la mano muy suave).

Dos, tócale por Dios (dos golpes).

Cinco (se le da un pellizco).

Caballo, caballo mío, / que no te puedo tener, / te damos paja y cebada / y no la quieres comer.

Rey, rey, rey, / mató a su mujer, / tripas de perro / le dio pa comer.

Resto de cartas (golpes equivalentes al número).

Texto 7

Ha sido recogido por Raquel Albizu en su localidad natal, Lerín (Navarra) a su propia madre, Pilar Moreno, de 58 años, natural del mismo lugar. Denomina al juego: "la mona". No señala las reglas exactas del juego, aunque es similar a los anteriores. Indica que es un juego muy conocido y que juegan sobre todo los niños, especialmente por Navidad. Se dan ya extractados los valores de cada uno de los naipes en esta paliza.

As: As: / —¿Quién vive? / —España. / —¿Qué regimiento? / —Legaña. / —¿Qué as? [Si la respuesta acierta se salva, si no:] *Si lo hubieras acertado / no te hubiéramos pegado. / De codín, de codán, / de la vera veraván, / del palacio a la cocina, / ¿cuántos dedos hay encima?* [Si acierta se salva, si no, se le sigue pegando].

Dos: *Dos mierdas / paratatús.*

Tres: *Tres, en tres puertas me paré, / tres pizquitos tiraré, / un, dos, tres.*

Cuatro: *El gato [se araña].*

Cinco: *Al brinco / San Francisco / un pizco.*

Seis: *La ley.*

Siete: *Siete, matriqui, / matraca, pan, / chulas de tocino, / pan de mi casa, / cuartillo de vino.*

Sota: *Sota, marota, / sube a la torre / a por una pelota; / mírala bien / que no esté rota.*

Caballo: *Caballo al gallo; / no te montes a caballo / que ha dicho mi tío Tomás / que te pegue veinte más.*

Rey: *Rey morano / debajo la pata / te pica un grano.*

BIBLIOGRAFÍA

- AARNE & THOMPSON. 1995. *Los tipos del cuento folklórico. Una clasificación*, (traducción de Fernando Peñalosa). Helsinki. *FF Communications* CXIV, n° 258. Suomalainen Tiedeakatemia.
- ARCHIVO DE TRADICIÓN ORAL. Las citas reflejan número de cinta y fonograma. Ha sido consultado por gentileza de sus creadores LUIS MIGUEL BAJÉN Y MARIO GROS.
- CALVINO, ITALO. 1990. *El castillo de los destinos cruzados*. Madrid. Si-ruela.
- COUSTE, ALBERTO. 1972. *El tarot o la máquina de imaginar*. Barcelona. Barral.
- DOR, JOEL. 1986. *Introducción a la lectura de Lacan. El inconsciente estructurado como lenguaje*. Buenos Aires. Gedisa.
- ÉTIENVRE, JEAN-PIERRE. 1990. *Márgenes literarios del juego. Una poética del naípe siglos XVI - XVIII*. London. Tamesis Books Limited.
- FRAILE GIL, JOSÉ MANUEL (Ed). 1994¹. *Madrid Tradicional. Antología vol. 9* (CD). Madrid. TECNOSA-GA.
- FRAILE GIL, JOSÉ MANUEL (Ed.). 1994². *La poesía infantil en la tradición madrileña*. Madrid. Consejería de Educación y Cultura. Comunidad de Madrid, 1994) p. 156.
- GAIGNEBET, CLAUDE. 1984. *El carnaval. Ensayos de mitología popular*. Barcelona. Alta Fulla.
- . 1986. *El folklore obsceno de los niños*. Barcelona. Alta Fulla.
- GONZÁLEZ SANZ, CARLOS, GRACIA PARDO, JOSÉ ÁNGEL Y LACASTA MAZA, ANTONIO JAVIER.

-
1999. *La sombra del olvido. Tradición oral en el pie de sierra meridional de Guara*. Huesca. Instituto de Estudios Altoaragoneses.
- JUEGOS DE NAIPES ESPAÑOLES.**
1983. Vitoria. Heraclio Fournier.
- LOPEZ DE GUERENU, GERARDO.**
1960. «La vida infantil en la Montaña Alavesa» en *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares XVI*.
- MARTEAU, PAUL.** 1985. *El Tarot de Marsella*. Madrid. EDAF.
- URBELTZ, JUAN ANTONIO.** 1994. *Bailar el caos. La danza de la osa y el soldado cojo*. Pamplona. Pamiela / IKERFOLK.
- THOMPSON, STITH.** 1955-1958. *Motif-Index of Folk Literature (A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Medieval Romances, Exempla, Fables, Jest-books and Local Legends)*. Copenhagen-Bloomington. Indiana University Press. (6 Vols).

