

LA SOTA TUNA: SOBRE ALGUNAS RIMAS RELACIONADAS CON LAS FIGURAS DE LA BARAJA Y LA UTILIZACIÓN DE ÉSTA COMO PROCEDIMIENTO DE CREACIÓN NARRATIVA

Carlos González Sanz
Instituto Aragonés de Antropología

Intenciones

Dos son los fines que persigo en esta comunicación: en primer lugar, aportar algunas versiones nuevas de cuentos y rimas relacionadas con la baraja y con algunos juegos de naipes y, en segundo lugar, ofrecer una valoración y una posible interpretación de éstas últimas.

Los nuevos testimonios aquí presentados (los recogemos en un apéndice final al que nos iremos refiriendo) no son especialmente novedosos, pero confío en que resulten valiosos al incrementar el número y la extensión geográfica de los hasta ahora conocidos. Si se cumple al menos este objetivo me daré por muy satisfecho, pues la segunda parte de este breve trabajo, la interpretación que de ellos ofrezco, no trata de dejar zanjado el tema en absoluto y es tan sólo una lluvia de ideas y reflexiones personales con la que abrir un debate que pudiera ser sugestivo y fructífero.

Los textos

Cuatro son los testimonios que hemos recogido y transcrito literalmente de distintas zonas de la geografía peninsular. Dos de ellos son textos narrativos basados en la interpretación simbólica de los naipes. El primero es una versión del tipo 1613 de la clasificación de Aarne-Thompson¹ (*Los naipes son mi calendario y mi devocionario*), más conocido como el motivo de la “Baraja-Misal”, recogido en el pueblo alavés de

¹ Aarne & Thompson, *Los tipos del cuento folklórico* (Helsinki: FF Communications CXIV, núm. 258, Suomalainen Tiedeakatemia, 1995). El motivo central del relato es el H 603 (*Interpretación simbólica de los naipes*). Véase: Stith Thompson, *Motif-Index of Folk Literature (A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Medieval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-books and Local Legends)* (Copenhagen-Bloomington: Indiana University Press, 1955-1958) 6 vols.

Ullibarri Arana de boca de León Ochoa de Alda; se trata además de un feliz encuentro, ya que el texto relata precisamente un caso supuestamente verídico relacionado con este cuento y que cita Jean-Pierre Étienvre en su clásico sobre la poética del naípe² (véase texto 1). El segundo de los testimonios narrativos³, formalmente un romance, está recogido en el pueblo aragonés de Aguas, en el Somontano oscense, de boca de Gregoria López Mansilla, de 75 años, y podría clasificarse como una variante del tipo de Aarne-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*⁴. En realidad se trata de un juego 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 transcribo también una versión de otro más complejo, 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. 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 baraja⁵ y que se corresponde también con el tipo 2340 de Aarne-Thompson (véase texto 3).

Los dos restantes testimonios corresponden mucho mejor con la materia tratada en este congreso y se sitúan claramente en el campo de la Lyra Mínima Oral. Se trata en ambos casos de 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

² Véase: Jean-Pierre Étienvre, *Márgenes literarios del juego. Una poética del naípe siglos XVI-XVIII* (London: Tamesis Books Limited, 1990) p. 129. 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 he 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 presento 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 (pp. 55-131) u otras como las del tipo de “La Baraja de Pasión”, *Madrid Tradicional. Antología vol. 9* (CD Edición de José Manuel Fraile) (Madrid: TECNOSAGA, 1994).

³ Aparecerá publicado en breve en: Carlos González Sanz, José Ángel Gracia Pardo y Antonio Javier Lacasta Maza, *La sombra del olvido. Tradición oral en el Pie de Sierra Meridional de Guara* (Huesca: Instituto de Estudios Altoaragoneses, en prensa).

⁴ José Manuel Fraile Gil ed., *La poesía infantil en la tradición madrileña* (Madrid: Consejería de Educación y Cultura, Comunidad de Madrid, 1994) p. 156.

⁵ El relato está recogido en el ARCHIVO DE TRADICIÓN ORAL de la provincia de Zaragoza, núm. de cinta MN-18, núm. de fonograma 35-36, y ha podido ser consultado gracias a la gentileza de sus creadores Luis Miguel Bajén y Mario Gros.

que aparezcan incluso en las normas que de éste da un pequeño manual editado por la fábrica de naipes Fournier de Vitoria⁶. 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 perdedor⁷.

La primera de estas versiones, titulada *Juego del repelú que no tiene crú*, la he recogido 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, la oí 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 López de Guereñu, en Apellániz y Lagrán, y tituladas respectivamente de *Sanmitroque* y de *La sota tuna*⁸ (véanse textos 5 y 6).

Análisis

Tomando palabras de Jean Paulhan⁹ y de Alberto Couste¹⁰, Jean-Pierre Étienvre, en su ya clásico y aquí indispensable *Márgenes literarios del juego*¹¹, sitúa la interpretación de los cartas de la baraja entre dos posibles extremos; así podemos concebir los naipes bien como el alfabeto de una lengua desconocida (un código del cual solo conoceríamos la mínima expresión material) o bien, desde otra perspectiva, tomar a la baraja en su conjunto como “una máquina de imaginar”.

De entre los testimonios que ofrecemos en esta comunicación, no cabe duda que los tres primeros son relatos que responden perfectamente a esta última concepción de la baraja como máquina de imaginar. Máquina de crear diríamos incluso, donde cada pictograma es interpretado con absoluta libertad y hace avanzar de forma insospechada el relato, que se construye ante nuestros ojos de forma oral y plástica a un tiempo. Se trata pues de dignos antecesores folklóricos del experimento literario llevado a cabo por Italo Calvino en su *Castillo de los destinos cruzados*¹² 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 significantes (las cuatro series de pictogramas de cada palo), se puede generar un inmenso número de relatos a partir, no sólo de las combinaciones posibles, sino de la absoluta libertad con que al parecer puede ser interpretado cada naipe concreto; así, de hecho, la

⁶ *Juegos de naipes españoles* (Vitoria: Heraclio Fournier, 1983) pp. 99-101.

⁷ Como digo se trata de un juego muy difundido del que, por ejemplo, José Manuel Fraile Gil, en la obra antes citada, da hasta 17 versiones distintas recogidas en la provincia de Madrid (pp. 293-302).

⁸ Gerardo López de Guereñu, “La vida infantil en la Montaña Alavesa”, *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* XVI (1960) pp. 17-176.

⁹ Del prólogo al libro de Paul Marteau, *El Tarot de Marsella* (Madrid: EDAF, 1985) pp. 11-17.

¹⁰ Alberto Couste, *El tarot o la máquina de imaginar* (Barcelona: Barral, 1972).

¹¹ Jean-Pierre Étienvre, *Márgenes literarios del juego*, p. 297.

¹² Italo Calvino, *El castillo de los destinos cruzados* (Madrid: Siruela, 1990).

interpretación aparece unas veces motivada por el propio significado 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 connotaciones 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*”), mientras que, en muchas otras, no las menos, el pictograma es interpretado a partir de elementos aparentemente secundarios como los adornos que acompañan a algunos palos (véase en el texto 3, referido al tres de bastos que aparece atravesado por una cinta: “*hizo un fa[jo] pa llevárselo al hombro*”). Con ello, el mecanismo de creación de estos relatos se revela muy próximo al uso de la baraja con fines adivinatorios¹³. 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 significativo¹⁴. 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 incluso, es el orden férreo en que deben acabar situados los distintos naipes¹⁵.

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 naipe; antes bien, transmiten interpretaciones ya establecidas, mensajes ya elaborados que han memorizado gracias precisamente a una sintaxis, a una ordenación determinada 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. Son ya, como todos los textos folklóricos, algo utilitario¹⁶.

Pasemos ahora a los siguientes testimonios, las rimas incluidas en el juego de *El repelú que no tiene crú* o de *La sota tuna*, más acordes, por supuesto, con la temática de este congreso. Vistos a la luz de lo hasta aquí dicho, nos muestran 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

¹³ Véase de nuevo la introducción a la obra ya citada de Paul Marteau, *El Tarot de Marsella*.

¹⁴ A veces el poeta obra con esta misma libertad. Italo Calvino, en la obra antes citada (p. 67) considera la posibilidad de que la carta de Madame Sosostris, que motivó el famoso poema de T. S. Eliot a Plebas el Fenicio, fuera el arcano del colgado. Véase T. S. Eliot, *La Tierra Baldía, Poesías Reunidas 1909/1962* (Madrid: Alianza, 1978) p. 89.

¹⁵ 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 bi-unívoca 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. Véanse estas nociones de signo lingüístico y sujeto de la enunciación en Joël Dor, *Introducción a la lectura de Lacan. El inconsciente estructurado como lenguaje* (Buenos Aires: Gedisa, 1986) pp. 46-51.

¹⁶ 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.

desordenar (barajar) y reordenar (casar) una baraja completa. En un caso, la versión 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 las versiones navarra y 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 desperejada que hace impar a la baraja y perdedor a quien no puede librarse de ella.

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

Para ello partiremos del estudio que Juan Antonio Urbeltz dedica a la sota relacionándola con las danzas de cojera, como posible imagen de un soldado cojo que encontraríamos en los antiguos rituales de iniciación efébrica¹⁷. Puede parecer que nos separamos mucho del ámbito en que nos encontramos por lo que merece la pena reconstruir muy en esencia la tesis de este autor, fundamentada en el ámbito lingüístico vasco —que por otra parte, como veremos, no se aleja en esto mucho del nuestro—. Revisa Urbeltz la denominación de sota en euskera y encuentra 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 nuestro ámbito lingüístico). Este *zortziko* o ‘soldadito’, daría para él 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. Desecharía 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, *txanka*, que significaría tanto como ‘coja’¹⁸.

Así pues, volviendo a nuestro juego, no resulta difícil entender el papel de esa sota “tuna”¹⁹ (precisamente la famosa “puta de oros”) que hace impar el número de cartas e impide 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*”.

¹⁷ Juan Antonio Urbeltz, *Bailar el caos. La danza de la osa y el soldado cojo* (Pamplona: Pamiela-IKERFOLK, 1994) pp. 389-428. Puede verse también la interpretación de Étienvre (en la obra ya citada de este autor) de la sota como soldado o como prostituta (pp. 305-316).

¹⁸ Lo que no evita de todas formas que consideremos a su vez la polisemia de *sortzi* (‘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.

¹⁹ Véase también en Urbeltz el valor del concepto de *zukurkeria*, sinónimo de *metis*, que puede iluminar el sentido de ese adjetivo *tuna* con que se califica a la sota.

Pero con ello sólo hemos logrado dar valor a la propia dinámica del juego y a un naipe concreto, la sota de oros, que curiosamente también nos aparecía antes, en el primer relato²⁰, de una manera humorística, como destructora de un orden en el que toda carta buscaba su lugar y su valor. Del mismo modo, ¿encontraremos en las rimas de la paliza un valor simbólico coherente con la interpretación que estamos dando al juego?

Partamos de que tanto nuestras versiones, como las citadas en la bibliografía, presentan numerosas variantes (algo normal en el folklore) en la sota, el caballo y las demás cartas de valor numérico; sólo, en el caso del rey, encontramos cierta uniformidad. Esto nos inclinaría a no dar demasiada importancia, pues, al significado de estas rimas. Serían cancioncillas sin sentido, que, como ocurre en el folklore infantil, repiten fórmulas tomadas del cuento²¹, o se recrean en lo escatológico como un recurso a la risa.

Sin embargo, no renunciamos a un intento de interpretación partiendo precisamente de la figura cuya rima coincide en la mayoría de los casos: el rey. Éste se nos presenta relacionado con uno de los elementos más propios de lo carnalesco: el pedo. Es preciso aquí recordar el trabajo ya clásico de Claude Gaignebet²² sobre el carnaval. 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 carnalesco. Es, en fin, con su *caña* en la mano, una imagen contraeja y burlesca de Cristo, invertido en señor del desgobierno²³. El horizonte simbólico del Carnaval aparece pues dotando de sentido a esta carta y, creemos que quizá a todo el juego.

Veamos pues éste, tomando la versión que nos parece más completa y coherente en este sentido, la de *El repelú que no tiene crú*, recogida en Ceinos de Campos. Llama la atención que las normas del juego, como antes decíamos impongan el caos como sistema; el orden está vetado. Quien hace coincidir su carta con la que marca el orden cantado machaconamente, pierde. Esto nos parece también significativamente carnalesco, 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 (recordemos 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 hace nuestra baraja española? Teóricamente organizada en cuatro series de 12 cartas (cómputo solar) se compone en la práctica (desechando ochos y nueves) en una baraja de cuarenta cartas. Y recordemos,

²⁰ Curiosamente aquí la sota de oros simboliza al sargento, al fin y al cabo al soldado. Pero, un dato más que da coherencia a la tesis de Urbeltz. Para él, *sortzi* derivaría como metátesis de *swerzzi*, denominación medieval de las famosas tropas helvéticas caracterizadas por un arma, la pica, que también es representativa del sargento de infantería.

²¹ Véanse las versiones citadas del juego en la obra editada por José Manuel Fraile Gil, *La poesía infantil en la tradición madrileña*, pp. 293-302. En ellas la rima relacionada con el caballo coincide en general con parte de la fórmula del cuento de “La niña que riega la albahaca”.

²² Claude Gaignebet, *El carnaval. Ensayos de mitología popular* (Barcelona: Alta Fulla, 1984). Puede también verse todo lo referente a lo anal y escatológico en el folklore infantil en Claude Gaignebet, *El folklore obscuro de los niños* (Barcelona: Alta Fulla, 1986).

²³ También la caña, además de atributo del Cristo humillado por los legionarios, puede interpretarse como la *Mère Marotte* o bastón hueco del bufón carnalesco, que refiere Gaignebet, a través del cual se pede en el carnaval.

cuarenta días (lunación y media), es el periodo que marca la celebración de las principales de nuestras festividades, entre ellas el Carnaval.

¿Qué decir por fin de las canciones correspondientes a la sota y el caballo?, ¿se explican 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, en la 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) es una figura simbólica de primer orden en este ciclo festivo, y precisamente, la canción del caballo que no quiere comer ni beber²⁴ lo pone en relación con uno de los ejemplos más característicos del Carnaval citados por Gaignebet, el *Chibalet* de Montpellier²⁵, juego o danza en la que un personaje ofrece a otro, disfrazado de caballo, una gavilla de avena que, aunque parece atraerle, éste, como el caballo de la rima, rechaza una y otra vez. Así mismo, y para terminar, 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*?”²⁶ ¿Qué tiene que ver precisamente esa *Mère Marotte* (‘cetro del bufón’) con esta Sota Marota?

Bien, se dirá quizá que las casualidades contenidas en una versión de un juego (más o menos “completa” que otras versiones) no justifican lo que algunos pueden considerar un salto en el vacío. Mi intención al interpretar estos juegos en relación con el Carnaval no es ni situar su origen en éste ni considerarlos en sí una representación carnavalesca. El folklore infantil, como sabemos, es un auténtico cajón de sastre, y mi único deseo, al constatar unas semejanzas entre el Carnaval y estos juegos, ha sido tratar de abrir un debate que al menos creo puede resultar sugestivo y, espero, muy fructífero.

Apéndice

Texto 1.

[León Ochoa de Alda, de Ullibarri Arana (Álava) recitó esta historia que había aprendido de memoria de un texto que por escrito le proporcionó León Querejazu, de Alda (Álava). Del mismo informante he conseguido fotocopia del texto manuscrito original que efectivamente coincide fielmente con lo recitado de memoria por León Ochoa de Alda. Por ello transcribo directamente del original 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 corrijo en su mayor parte la ortografía y suprimo algunos puntos y aparte innecesarios].

La Baraja del Soldado.

Cuando 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.

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

²⁴ ¿Podría plantearse una relación entre esta cancioncilla y la “Nana del caballo grande que no quiso el agua” de Lorca? Véase Federico García Lorca, *Bodas de sangre* (Madrid: Alianza Editorial, 1984) pp. 80-82.

²⁵ Véase la obra citada p. 98.

²⁶ Véase la obra citada p. 11.

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, comtemplo, 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, y oros, 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 explicó 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 coincidan cartas iguales ni del mismo palo. Al parecer sólo hay una solución posible que se explica según el siguiente relato que la informante recitó mientras disponía 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* de la provincia de Zaragoza, MN - 18, 35 - 36. La informante va sacando naípe a naípe 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].

El rey de oros fue el que marcó los oros; su mujer el que los lleva en los brazos. Tentán 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 llevárselo al hombro. En éstas que llega el guardabosques. Ahí está [presenta la carta]. Y dice: “¡Hombre, qué estás haciendo!” “Pues curtar”. “¡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 mu bien!, ¿cuánto vale tu trabajo?” “Cuatro dobletas”. Ahí están [presenta la carta]. 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 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 la paliza, elige una carta del mazo de todas “¿Qué pides por arriba o por abajo?” y se le va propinando ésta scando carta a carta por arriba o por abajo hasta llegar al naípe elegido. 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 acompasa los golpes que se van dando a su ritmo. Doy ya extractados los valores de cada una].

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 qué 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 si existe un golpe específico o canción para 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].

Textos 5 y 6.

[El primer texto 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 doy 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 cagó 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.

[En el siguiente texto, para comparar con el anterior, extracto los valores de las cartas que Gerardo López de Guereñu, en “La vida infantil en la Montaña Alavesa”, *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* XVI (1960) pp. 174 - 176, da para la paliza en los juegos de “Sanmitroque” y “La Sota Tuna” (recogidos respectivamente en Apellániz y Lagrán —Álava—). 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 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).