

FRANCISCO LUQUE FAJARDO: LA EVOCACIÓN APOCALÍPTICA EN LA MORALIZACIÓN NAIPESCA

FRANCISCO LUQUE FAJARDO: THE APOCALYPTIC EVOCATION WITHIN THE MORALIZATION OF NAIPESCA/NAIPESCQUE LITERATURE

Nicolás Martínez Sáez

Universidad Nacional de Mar del Plata

martinezsaeznicolas@gmail.com

ARK CAICYT: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s24516821/7ukrindat>

Fecha de recepción: 08/08/2024

Fecha de aprobación: 10/04/2025

Resumen

Desde los inicios del cristianismo, el juego ha sido criticado como manifestación idolátrica y como fuente de blasfemias. A partir del siglo XIII, gracias a la nueva hermenéutica de Tomás de Aquino acerca de la virtud aristotélica de la *eutrapelia*, se consideró la posibilidad de que pudiera existir juego sin pecado. Toda una extensa literatura, que va del siglo XIII al XVII, da cuenta del enorme impacto de esta concepción ética y filosófica capaz de distinguir juegos honestos de los que no lo son.

En particular, los juegos de azar con dados siempre fueron sospechados de deshonestidad y cuando los naipes ingresan en Europa hacia el siglo XIV, verán recaer sobre ellos condenas y prohibiciones tanto políticas como religiosas. Así entonces, en un contexto de Contrarreforma, la evocación del *Apocalipsis* en obras como las del clérigo sevillano Francisco Luque Fajardo, *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* (1603), tendrá dos objetivos: por un lado, exhortar a los tahúres a que abandonen los juegos si quieren salvar su alma y, por otro lado, mostrar que la novedad y la pasión de los naipes es un símbolo de que todo está al revés y que, el día del Juicio Final, los jugadores deberán dar cuenta de sus acciones.

Palabras clave

Naipes – Moral cristiana – Eutrapelia – Apocalipsis - Francisco Luque Fajardo

Abstract

Play has been criticised since the beginnings of Christianity as an idolatrous manifestation and a source of blasphemy. From the thirteenth century onwards, thanks to Thomas Aquinas' new hermeneutics on the Aristotelian virtue of *eutrapelia*, the possibility that there could be play without sin was considered. A whole vast literature, from the thirteenth to the seventeenth century, gives an

account of the enormous impact of this ethical and philosophical conception capable of distinguishing honest games from those that are not.

In particular, games of chance, such as those involving dice, were often viewed with suspicion regarding their integrity. When playing cards were introduced to Europe in the fourteenth century, they faced political and religious condemnation and bans. During the Counter-Reformation, the theme of the Apocalypse appeared in works like the Sevillian cleric Francisco Luque Fajardo's *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* (1603). This work aimed to achieve two main objectives: firstly, to urge *tahúres* to abandon such games if they whised to save their souls, and secondly, to illustrate that the novelty and excitement of playing cards symbolized a world turned upside down. On Judgment Day, it warned, players would have to account for their actions.

Keywords

Playing Cards – Christian ethics – *Eutrapelia* – Counter-Reformation – Francisco Luque Fajardo

La virtud de la eutrapelia y la “invasión de los naipes”

Desde los inicios del cristianismo, los apologistas consideraron a los juegos y a los espectáculos romanos como contrarios a la seriedad del nuevo *kerigma*. Les adjudicaron formas de idolatría, culto al demonio y causa de todos los males: el peor de ellos, la blasfemia, esa ofensa verbal hacia Dios. Además, encontramos numerosas prohibiciones y expresiones condenatorias tanto en los decretos conciliares como en los denominados cánones apostólicos. Figuras como Taciano el Sirio (120-180), Clemente de Alejandría (150-217), Pseudo Cipriano (120-199), Tertuliano (160-220), Novaciano (210-258), Juan Crisóstomo (347- 407), Ambrosio de Milán (340-397), Agustín de Hipona (354-430), Isidoro de Sevilla (556-636), Pedro Damiano (1007-1072), Juan de Salisbury (1120-1180) y Alejandro Neckam (1157-1217) ofrecieron argumentos teológicos y filosóficos en contra de los juegos paganos y los vincularon con orígenes demoníacos.¹

Ahora bien, es sabido que las condiciones políticas, sociales y económicas del siglo XIII favorecieron un desarrollo urbano y la emergencia y consolidación de las universidades europeas. El contexto intelectual, signado por el legado greco-árabe, tiene como emergente a la figura de Tomás de Aquino quien aparece como el gran receptor del pensamiento metafísico, lógico y ético-político de Aristóteles. Este hecho supuso la revisión de la mentalidad tradicional del cristianismo y, en el presente trabajo, nos referiremos a la revisión de la

¹ Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ y Lucía GARCÍA ALMEIDA, “Alejandro Neckam (1157-1217): sobre los jugadores de dados. Estudio y traducción”, *Mirabilia Journal*, 37, 2 (2023), pp. 70-102.

mentalidad anti-lúdica que se había mantenido, casi invariablemente, desde los primeros cristianos hasta mediados del siglo XIII.

En la *Suma teológica* (1265-1274), Tomás de Aquino se pregunta si puede haber alguna virtud que se ocupe del juego. No es de extrañar que, durante la Baja Edad Media, el juego se convierta en una *quaestio*, debido a la expansión y aceptación que tuvieron ciertos juegos como el ajedrez, los juegos de dados y las tablas provenientes de Oriente y que rápidamente se expandieron entre nobles, eclesiásticos e incluso entre las poblaciones de menores recursos. En la cuestión 168 de la *Suma*, Tomás se ocupa de la eutrapelia descrita por Aristóteles, una virtud del género de la modestia junto con la humildad, la estudiosidad y el ornato exterior. En cada uno de los cuatro artículos que componen la cuestión, Tomás se pregunta si los movimientos externos hechos con seriedad pueden ser objeto de vicio o virtud, si los juegos son objetos de virtud, qué pecado existe en el exceso y cuál en la carencia de juego. Así pues, ofrece un nuevo contenido a la virtud de la eutrapelia aristotélica al decir: “Además el mismo Aristóteles nos habla de la virtud del juego, que él llama ‘eutrapelia’ y que nosotros podríamos llamar ‘alegría’”².

Tomás sabe que el descanso del alma se halla en el placer y por ello, los juegos [*ludus*] y las bromas [*iocus*] pueden tener un papel fundamental en la vida humana. Pero justamente como hay juegos groseros, insolentes, disolutos y obscenos, Tomás afirma que el juego debe acomodarse a la dignidad de la persona, al lugar y al tiempo. Así, encuentra una solución filosófica a la cuestión del juego y al problema de su licitud y, por lo tanto, mal hacen los hombres que ponen el fin de su vida en la sola diversión.

A partir de la audacia intelectual del Aquinate, se da al juego carta de ciudadanía en el mundo intelectual cristiano, pero siempre y cuando se juegue moderadamente como exige el término medio del Estagirita. El nuevo criterio de demarcación entre juegos honestos y deshonestos será la eutrapelia, un criterio ético y filosófico basado en la idea de que los juegos son una alegría que regala Dios a los hombres para soportar los sufrimientos de la vida y del trabajo.³

En el siglo XIV, cuando los naipes invaden Europa, según el decir del bibliotecario alemán Hellmut Rosenfeld,⁴ e ingresan, por vía marítima a España e Italia, desde el sultanato

² Tomás DE AQUINO, *Suma teológica* II-IIae, c. 168, a. 2.

³ Idea expresada por el rey español Alfonso X “el sabio” en *El libro del ajedrez, dados y tablas* (1283).

⁴ Hellmut ROSENFELD, “Das Alter der Spielkarten in Europa und im Orient”, *Archiv für Geschichte des Buchwesens*, 2 (1960), pp. 778-786.

mameluco de Egipto (1250-1517)⁵, se presentan dos fuertes reacciones. Por un lado, desde el ámbito político y jurídico, se vacila entre regular y prohibir los juegos de naipes debido a los desórdenes sociales que provocan las apuestas y las trampas. Por otro lado, predicadores reformistas llevan a cabo largos y virulentos discursos en contra de la usura, la sodomía y el juego que acaban en piras de naipes entre otros objetos de lujo en las conocidas hogueras de las vanidades. Son tiempos, como advierte Johan Huizinga, de grandes contrastes emocionales y dónde los discursos de predicadores populares pueden durar diez días sucesivos y entre cinco a seis horas, generando un poderoso efecto sobre los espíritus ingenuos e ignorantes.⁶

A pesar de las aversiones políticas y religiosas, los naipes se expanden y se hacen accesibles a un gran número de personas de distintos órdenes sociales como consecuencia de la caída de los costos debido a las innovaciones tecnológicas de la imprenta. De esta manera, los naipes se convierten en el sucesor natural de los juegos de dados y mantendrán su hegemonía como juego de azar y apuestas hasta finales del siglo XVIII.

Durante el siglo XVI, menguadas las críticas acérrimas de los predicadores populares y frente a la Reforma protestante que impulsa una moral de la producción en desmedro del juego por considerarlo una actividad improductiva y vinculada a la ociosidad, moralistas y eclesiásticos católicos recurren al concepto de eutrapelia para distinguir los juegos honestos de otros como los naipes que hacen perder la cabeza⁷ tanto a laicos como a hombres de la Iglesia. En este contexto de literatura contrarreformista y de carácter moral, que emerge entre los siglos XVI y XVII, es donde encontramos la obra del clérigo sevillano Francisco Luque Fajardo quien escribe *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* (1603).

Poco sabemos de la biografía de su autor. Lo cierto es que, según Martín de Riquer, su producción conocida tiene un carácter exclusivamente piadoso y devoto,⁸ y su obra más popular, *Fiel desengaño*, es un “libro moralizador, muy propio de la pluma de un buen clérigo que pretende atajar el daño moral que corroe el ambiente en que vive y que busca la salvación de las almas de determinados pecadores”⁹. Más allá de la moralidad eutrapélica dominante,

⁵ Según la mayoría de los académicos, los naipes que ingresan a Europa desde el Egipto mameluco tienen ya los cuatro palos (copa, moneda, espada y basto) que luego conformarán la denominada “baraja española”.

⁶ Johan HUIZINGA, *El otoño de la Edad Media* (Trad. José Gaos), Barcelona, Altaya, 1998, p. 17.

⁷ Johan HUIZINGA, *Homo ludens* (Trad. Imaz, E.), Madrid, Alianza, 2007, p. 13.

⁸ Martín de RIQUER, “Introducción”, en *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* de Francisco Luque Fajardo, Madrid, Real Academia Española, 1955, p. 7.

⁹ Ibidem, p. 8.

Fiel desengaño representa “un precioso repertorio léxico y fraseológico de los jugadores”¹⁰ que es de una importancia capital para los actuales estudios ludológicos.¹¹

En esta obra, Fajardo imagina un diálogo entre dos amigos de la infancia: Florino, un tahúr arrepentido y en proceso de desengaño y Laureano, un docto hombre y respetable cristiano. La intención del autor es clarísima desde el subtítulo: *Utilísimo a los confesores y penitentes, justicias y los demás, a cuyo cargo está limpiar de vagabundos, tahúres y fulleros la República Cristiana.*

Aunque la situación ya era semejante en el siglo XVI, a principios del siglo XVII, la Corte de Madrid era muy concurrida por pretendientes y pleiteantes que, a juicio del cronista real Pedro de Valencia, eran la causa de la mucha ociosidad y vagabundeo:

Vienen muchos labradores y oficiales a pleitos y negocios; no los despachan en meses ni en años: cébanse en el ocio y en los entretenimientos, de aquí olvidan y aborrecen sus oficios; quedan aquí hechos solicitadores o criados de señores, o pretendiendo otras cosas, o tratando de irse a Indias.¹²

También, en la obra de Antonio Liñán y Verdugo, *Guía y aviso de forasteros* (1620), se prevenía de los entretenimientos vanos a los recién llegado a la Corte de Madrid:

En ninguna tierra ni patria se ve tanta diferencia de estos zánganos como en España, por ser nuestros naturales españoles poco inclinados a las artes y oficios mecánicos y a todo aquello que es trabajo y requiere flema y sufrimiento.¹³

Como se ve, el problema de la ociosidad era un problema social para la España del siglo XVII y ser tahúr, es decir, jugador era una forma de ser ocioso. *Fiel desengaño*, como tratado social y moral, buscará mostrar las inconveniencias, pecados y maldades que atrae el vicio del juego, pero en particular, el de los naipes. El juego es resultado de la codicia y por eso Fajardo manifiesta cierto pesimismo cultural donde observa que “todo está al revés”.¹⁴ Incluso la mancha del juego ha llegado a las mujeres, traspasando los límites del decoro y la honesta recreación, temiendo que si ellas se dedican al juego darán por terminada la costura y no habrá quien haga una camisa.¹⁵ Fajardo añora los tiempos antiguos donde las hijas eran bien

¹⁰ Ibidem, pp. 9-10.

¹¹ En ese sentido, María Inés Chamorro Fernández recopila gran parte de la información lúdica que ofrece la obra de Fajardo en su libro *Léxico del naipe en el Siglo de Oro*, Gijón, Trea Ediciones, 2005.

¹² PEDRO DE VALENCIA, “Discurso contra la ociosidad [1609]”, en *Obras completas*, IV/1, Universidad de León, 1994, p. 168.

¹³ Antonio LIÑÁN Y VERDUGO, *Guía y avisos de forasteros, a donde se les enseña a huir de los peligros que hay en la vida de Corte; y debajo de novelas morales y ejemplares escarmientos se avisa y advierte de cómo acudirán a sus negocios cueradamente*, Madrid, Viuda de Alonso Martín, 1620, f. 89.

¹⁴ Francisco DE LUQUE FAJARDO, “Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos”, Texto preparado por Enrique Suárez Figaredo, *Lemir*, 22 (2018) - Textos, p. 139.

¹⁵ Ibidem, p. 150.

instruidas para vivir en obediencia de matrimonio o religión de monjas, donde las mujeres ponían las manos en hilar lino y lana y no en el naípe.¹⁶

Ahora bien, Fajardo interpreta al juego dentro del marco ético aristotélico-tomista de la eutrapelia y contrapone a esta virtud el desprecio que, con tanta gallardía, realizan los tahúres.¹⁷ Sin embargo, lo cierto es que apenas hay lugar para la eutrapelia ya que el cristiano, a diferencia del moro o del pagano, debe estar centinela sabiendo que el diablo nunca duerme.¹⁸ Los naipes son fuente de blasfemias y pecados, pero también de ellos es posible extraer provechosa moralidad en vistas a la salvación del alma. Los tahúres siempre intentan minimizar los desastres producidos por el juego con frases como “¿Qué pierna o qué brazo lleva menos? Calle y tenga paciencia, que todos son golpes en la ropa”. Fajardo, en cambio, considera al juego muerte espiritual y para él mejor sería perder un ojo corporal o una mano y, sin embargo, salvarse.¹⁹ En ese sentido, a través de evocaciones apocalípticas, el autor procurará convencer a los tahúres que abandonen el juego para salvar sus almas.

Fiel desengaño y las evocaciones apocalípticas

El problema de la salvación del alma es el telón de fondo del diálogo planteado por Fajardo. Exponente de la ideología jesuita y humanista, promueve una formación para una nueva vida conforme al recto camino del buen cristiano. El espíritu de la Contrarreforma domina su obra: solo la fe acompañada de obras salva. En este horizonte de preocupación teológica-filosófica, es donde Fajardo recurre a uno de los más enigmáticos libros de la Biblia: el *Apocalipsis*.

En un sentido originario, el libro del *Apocalipsis* sirvió de consuelo para los creyentes que, sufriendo penurias dentro del Imperio romano, observaban la revelación y profecía de un final bienaventurado junto a Dios. Sin embargo, el mismo libro era a la vez una indicación de lo monstruoso que podrían ser los castigos divinos una vez llegado el Juicio Final. Y es este último sentido el que prevalece en las evocaciones apocalípticas presentadas por Fajardo.

Durante la Baja Edad Media, en las casas de tablaje donde se jugaban juegos de azar y apuestas, además de tahúres se encontraban también usureros que aprovechaban la pasión de los jugadores para obtener dinero con préstamos a interés. Laureano, *alter ego* de Fajardo,

¹⁶ Ibidem, p. 151.

¹⁷ Ibidem, p. 29.

¹⁸ Ibidem, pp. 167-168.

¹⁹ Ibidem, p. 211.

afirma que los usureros viven de “morder” la hacienda ajena y recuerda que a estos se los podría comparar con las voraces langostas que relata el evangelista san Juan en el libro del *Apocalipsis*:

en sus divinas revelaciones vio unos de estos animalejos que subían entre el humo espeso de un pozo profundo; y entre las demás cosas que interpretan los Santos, una es que aquellas langostas significan los codiciosos que andan tragándose los bienes ajenos, y dan la razón diciendo que así como estos animalejos, aunque tienen alas y vuelan, pero luego caen en tierra por la pesadumbre del vientre (a causa de su voracidad y de lo mucho que comen de lo vedado), así también los usureros son derribados con el peso de sus culpas, cometidas en la hacienda y cercado ajeno, donde no dejan fruto que no le den bocado.²⁰

Su amigo Florino relata la variedad de fullerías, es decir, trampas que realizan los tahúres, aquellos que se hacen pasar por bobos y que cuando entran a una casa de juego preguntan “¿Qué son los naipes? ¿Es alguna cosa de comer?”²¹, pero que a los pocos lances despluman al incauto. Al escuchar la variedad de fullerías, Laureano afirma que sus trampas serán castigadas espantosamente como “les tiene amenazado por su Profeta, diciendo: ‘¡Ay, de la tierra! ¡Ay de la mar!’”²² [Apo. 8, 13]. Se alude así, al momento cuando, en el *Apocalipsis*, se escucha el sonido de las trompetas que anuncian las plagas contra la humanidad.

Los fulleros, afirma Laureano, se comportan hipócritamente y disfrazados de personas inocentes comenten las más graves injusticias contra el prójimo. Por este motivo:

Dañosa gente son los fingidos en cualquiera acontecimiento y lugar, por lo cual se debe huir tal compañía, nunca tener entrada con ellos. Semejantes parecen a una bestia que vio San Juan en sus revelaciones, diferente de otras muchas: tenía señas de cordero en la frente y hablaba como dragón [Apo. 13, 11]; esto es, con apariencias de mansedumbre lanzaba ponzoñoso veneno.²³

En el pasaje anterior, Fajardo recupera el clímax antimesiánico del *Apocalipsis* que se encarna en las dos bestias que acompañan a Satanás, por un lado, el emperador Nerón muerto y redivivo y, por otro lado, un falso profeta que no era otra cosa que el culto al emperador, es decir, idolatría. Esta segunda bestia parlanchina que viene de la tierra y no del mar es la que Fajardo invoca para, indirectamente, sostener que la idolatría es el fundamento del juego tal como habían afirmado los primeros cristianos. De ella surge el pecado de la blasfemia que tendrá consecuencias para los jugadores, desde multas de dinero hasta amputaciones físicas. Florino describe varios juramentos, votos y blasfemias en las casas de juego como la de cierto

²⁰ Ibidem, p. 73.

²¹ Ibidem, p. 103.

²² Ibidem, p. 104.

²³ Ibidem, p. 106.

soldado que juró por los ojos de Dios y que allí mismo se le saltaron los ojos de su rostro cayendo sobre el tablero donde jugaba al naipe.²⁴

Laureano celebra que su amigo se haya alejado del naipe ya que “Promesa es de Dios infalible que ha de hacer columna firmísima en su reino al que venciere”²⁵ [Apo. 3, 12]. Tal situación de alejamiento de las casas de juego es equiparada con los fieles de la Iglesia de Filadelfia, mencionados en el *Apocalipsis*, que guardan paciencia, resisten las tentaciones y que, por lo tanto, serán convertidos en columna del templo de Dios.

Tras escuchar el relato de varias historias de jugadores por parte de Florino, Laureano reflexiona sobre la ociosidad como “depósito de todos los vicios”. Repite la enseñanza del *Eclesiástico*: “El ocio es maestro de muchas malicias y pecados”²⁶. Resulta entonces que las casas de juego son el lugar de enseñanza de tales vicios y por eso las considera como una especie de Babilonia, congregación y junta de viciosos, de donde es imprescindible huir:

El evangelista San Juan, entre muchas revelaciones que oyó, refiere una que decía: “Pueblo mío, date prisa a salir de lugar tan pernicioso; no te hagas, por su comunicación, a las mañas de esa gente, siendo particionero en sus graves delitos y pecados” [Apo. 18, 4]²⁷.

Ocurre que las tentaciones son tan variadas, que necesitamos ojos en todo nuestro cuerpo con el fin de prevenirlas:

Entenderéis un misterio de aquellos animales que vio San Juan, todos llenos de ojos [Apo. 4, 6-8] en contorno para dar a entender la necesidad que hay de velar y cómo ofreciéndose peligro de ofender a Dios con sola una imaginación, ha de haber ojos en la cabeza; y contra los malos pasos haya ojos en los pies, para no resbalar en ellos, y en las manos contra las malas obras, etcétera. Doctrina es importantísima para toda suerte de hombres.²⁸

Esta referencia es del inicio de la visión apocalíptica de Juan que observa, en el cielo, a cuatro vivientes, probablemente querubines con ojos por delante y por detrás para la adoración de la divinidad y que se liga con la importancia de los ojos para prevenir las tentaciones porque “llegada la noche de la muerte no hay lugar de restaurar lo perdido; no es tiempo de obras”²⁹. El mensaje de Laureano es claro: los ojos son para Dios, no para los naipes, el cristiano debe ser centinela de Dios, no del juego ya que el diablo nunca duerme.³⁰

²⁴ Ibidem, p. 123.

²⁵ Ibidem, p. 118.

²⁶ SIR. 33, 29: “Que la ociosidad enseña muchas maldades”.

²⁷ DE LUQUE FAJARDO, op. cit., p. 167.

²⁸ Ibidem, p. 169.

²⁹ Ibidem, p. 169.

³⁰ Ibidem, pp. 167-168.

Ahora bien, en el diálogo, Laureano desenvuelve una baraja y le propone a Florino analizar y discurrir sobre los símbolos y las moralidades provechosas que encuentra en las figuras de la baraja. Lo primero que advierte es que el término “baraja” es sinónimo de “discordia”, “pleito”, “disensión” o “contienda”³¹.

Vid el divino Apóstol un libro que venía por los aires; mándale la voz que le coma; pónelo por obra, y habiéndole comido hallore dulce en el paladar y amargo en el estómago [Apo. 10, 1-9] Esto, así dicho, bastante ofrecer motivos de pensar qué principios sean los de nuestra baraja: libro perjudicial traído por los vientos de codicia, que tanto lleva tras sí los tahúres, si no es que decimos haberle echado por acá el cierzo o huracán infernal.³²

Para Laureano, los naipes no son más que “los libros de Vilhán³³”, únicos libros que consultan los tahúres.³⁴ Se describe a los naipes o a la baraja como libro en varias ocasiones en la obra de Fajardo, sin embargo, la idea no es original de él. El predicador franciscano Bernardino de Siena, en un sermón del año 1425, afirma que la baraja de naipes es el “breviario del diablo”³⁵. Así entonces, es de notar que, en el *Tesoro de la lengua castellana o española* (1611) de Sebastián de Covarrubias, se recoge esta idea cuando define: “Naipes: libro desencuadernado en que se lee comúnmente en todos estados, que pudiera estar en el catálogo de los reprobados”³⁶.

Covarrubias no define neutralmente, sino que su prejuicio contra los naipes domina la definición. Los naipes son un libro desencuadernado, es decir, disperso ya que de estar encuadernado debería estar entre los libros reprobados o prohibidos. En este sentido, si los naipes son, al fin de cuentas, un libro nada mejor que identificarlo con el pequeño librito que vio por los aires y que debía devorar el apóstol Juan. Este se presenta dulce como la miel y amargo como la hiel y Fajardo sugiere que igual situación se da con el “libro” de los naipes, donde dulces son las victorias y amargas las pérdidas de dinero.

Al igual que había ocurrido con otros juegos, en particular con los dados y el ajedrez,³⁷ los moralistas también alegorizaron los naipes encontrando, detrás de los palos y sus figuras,

³¹ Ibidem, p. 179.

³² Ibidem, p. 182.

³³ Laureano afirma estar conforme con lo referido por Platón en el *Fedro* cuando se dice que el demonio es el inventor del naipe y, por lo tanto, hoy tal demonio vive en Vilhán, un hombre condenado y maldito. Como señala María Inés Chamorro Fernández, Vilhán es un famoso personaje del que han hablado muchos escritores, y se dice de él que fue el inventor de los naipes y de todo tipo de floreos. Véase María Inés CHAMORRO FERNÁNDEZ, *Léxico del naipe del Siglo de Oro*, Gijón, Trea, 2005, p. 144.

³⁴ DE LUQUE FAJARDO, op. cit., p. 91. En las páginas 138, 152, 179, 181, 183 y 201 se vuelve a hacer referencia a los naipes o las barajas como libros.

³⁵ Bernardino DE SIENA, *Sermón 42. Contra alearum ludos*.

³⁶ Sebastián DE COVARRUBIAS, *Tesoro de la lengua castellana o española*, Madrid, Luis Sánchez Impresor, 1611, p. 561.

³⁷ Por ejemplo, en la obra de principios del siglo XIV del dominico Jacobo de Cessolis *Liber de moribus hominum et de officiis nobilium super ludum scacchorum*.

significaciones ocultas. Laureano explica el propósito moral de los palos y su relación con los vicios capitales de los tahúres: codicia (oro), embriaguez (copa), peleas (espada) y castigos merecidos (bastos). Al tratar el significado de las espadas, indica la importancia del castigo que les espera a los tahúres cuando:

aquej severo Juez que el Día Final empleará su majestad en los codiciosos fulleros los acerados filos de su espada, no ya por mano de ángel, como en el Paraíso, sino por sí mismo, que así lo vio San Juan en sus revelaciones: armado para el día del Juicio y última venganza con una espada de dos filos en su boca [Apo. 1, 16], significadora del rigor de tal justicia.³⁸

Para Fajardo, los fulleros serán castigados según sus obras y por tal motivo las referencias a la espada y a la boca en el *Apocalipsis* tienen un significado o bien de reprensión severa de un juez como Jesús [Apo. 1, 16 y Apo. 2, 16] o bien de amenaza de algún exterminio físico [Apo. 19, 15].

No solamente los palos de la baraja tienen significaciones, sino también las figuras: el rey representa a la nobleza del mundo, el caballo a la gente poderosa y hombres ricos y la sota al vulgo.³⁹ A Laureano le llama la atención que se hable de “caballos” en lugar de “caballeros”, a lo cual, Florino contesta que “caballos” hace alusión a un modo de hablar para referir a los tahúres que juegan como bestias. Laureano remata diciendo que los tahúres son postas de Satanás que también tienen sus caballos: “conforme lo que algunos Doctores acerca de aquellos que vio San Juan en sus revelaciones: caballos de colores diversos [Apo. 6, 1-8], como también lo vemos en tanta diferencia de fulleros y hombres de tablaje”⁴⁰.

La alusión al capítulo 6 del *Apocalipsis* es clara. Allí se van develando los sellos del rollo que tiene Dios en la mano y que son los signos que anuncian el final próximo del mundo. En los primeros cuatro sellos, aparecen los caballos y sus jinetes: el caballo blanco, el caballo colorado, el caballo negro y el caballo verde símbolos del Anticristo, la guerra, el hambre y la muerte respectivamente. A partir de la figura del caballo de cada palo, Fajardo introduce el pasaje apocalíptico para señalar la diversidad del mal que se da entre los jugadores.

A pesar de las asertivas especulaciones anteriores, las significaciones de los palos no son unívocas, de hecho, Florino recuerda otra realizada por un tahúr con motivo de risas:

El as de espadas (decía) será alfanje en mano de furioso; el de bastos, maza que aporreá; el de oros, su largo desperdicio, y, últimamente, el de copas, demás de que se parece a aquel vaso de la ramera de Babilonia [Apo. 17, 5],

³⁸ DE LUQUE FAJARDO, op. cit., p. 186.

³⁹ Ibidem, p. 193.

⁴⁰ Ibidem, p. 194.

con cuya bebida quedan los tahúres hechizados, es también torre de humo,
que le da a las narices de muchos.⁴¹

Fajardo asocia el palo de la copa con las siete copas que tenía uno de los ángeles en el capítulo 17 del *Apocalipsis*. El pasaje invita a pensar la estrecha vinculación entre el juego y el culto idolátrico donde Babilonia, al igual que otras ciudades como Roma, Tiro y Nínive eran símbolos de idolatría.

En otro intento de analizar las figuras de los naipes, Florino propone pensar el 2 de copas que tiene como figura a “un pobre muchacho entre dos urnas oprimido y como enterrado en vida”⁴². Laureano especula que este naipe podría representar las casas de juego “en aquella tercera parte de la mar que San Juan vio hecha sangre [Apo. 8, 8-9]”⁴³. Al mencionar este pasaje del *Apocalipsis*, Fajardo equipara las casas de juego con una de las siete plagas que caen sobre la tierra tras la apertura del séptimo sello y el sonido de las trompetas de los ángeles.

Por último, Laureano especula sobre la fortaleza del juego, sobre la verdad y cómo se la aprisiona en las casas de juego dando trono real y asiento a la falsedad y mentira.⁴⁴ Ocurre que los enemigos son muchos y solamente habrá que esperar que el Infierno sea el lugar:

Donde no tendrá más lugar el engañoso juego, porque se cumplirá entonces el pregón que oyó San Juan, en su Apocalipsis, del Ángel, que decía: “Sepan todos los que adoran la bestia y traen su imagen en la frente cómo han de ser castigados delante de Dios y de sus ángeles”, [Apo. 14, 9-10] a lo cual podemos añadir que será la justicia también en presencia de todo el Universo.⁴⁵

Fajardo alude, en el pasaje anterior, a los castigos que recibirán aquellos que se han entregado a la adoración de la bestia, es decir, al juego que es “monstruo de muchas cabezas; donde parece haber resucitado el antiguo tormento de echar los hombres a las bestias”⁴⁶. La referencia obliga a recordar a los primeros cristianos como Tertuliano o Novaciano que, en sus respectivos tratados *De spectaculis*, incluían, dentro del término *ludus*, a los espectáculos donde se martirizaban a los cristianos.

Conclusión

El ingreso de los naipes en Europa y su rápida expansión fueron motivos de numerosos tratados y discursos acerca del juego que, críticos hacia el siglo XIV se volvieron eutrapélicos hacia el siglo

⁴¹ Ibidem, p. 201.

⁴² Ibidem, p. 212.

⁴³ Ibidem, p. 212.

⁴⁴ Ibidem, p. 205.

⁴⁵ Ibidem, p. 208.

⁴⁶ Ibidem, p. 208.

xvi y xvii. En el contexto de Contrarreforma, Francisco Luque Fajardo, en su obra *Fiel desengaño* de 1603, utiliza el *Apocalipsis* bíblico como un instrumento de combate: por un lado, para disuadir a los tahúres de prácticas y males alrededor del juego tales como la usura, las fullerías y las blasfemias y, por otro lado, para mostrar la inconveniencia del pecado de la idolatría que funda el juego en vistas a la preocupación por la salvación del alma ante el Juicio Final.

Podemos afirmar que la riqueza de la imaginación y sensibilidad barroca como la de Fajardo, con sus alegorías morales naipes y sus alusiones apocalípticas, estuvo liberada de todo vínculo con la realidad y que obras como las aquí presentadas serán abandonadas posteriormente por el raciocinio moderno y la abstracción.

En ese sentido, los naipes cada vez menos asociados al azar social, a la alegoría moral, a los misterios apocalípticos o a la alegría eutrapélica devendrán, hacia el siglo XVIII y XIX, en azar a-social, anónimo y ordenado tanto para el desarrollo del cálculo de probabilidades como para ser fuente de ingresos, a través de la creación de casinos y loterías nacionales, de los estados modernos. Asimismo, los juegos de azar, incluido los naipes, serán una excusa válida para el reclutamiento de tahúres ociosos para los ejércitos modernos. De las razones teológicas barrocas, que promueven una honesta recreación, solo quedarán sombras en las nuevas razones de estado con que se aborda el juego en la modernidad.