Tarot de Marsella fácil

Aprende las 78 cartas con lecturas sencillas y ejemplos comentados

Claire Montvalier

Créditos

Tarot de Marsella fácil

Aprende las 78 cartas con lecturas sencillas y ejemplos comentados

Claire Montvalier

Serie Marsella práctica · tomo 1

Primera edición, 2026.

Derechos

© 2026 Claire Montvalier. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este libro puede copiarse, almacenarse ni transmitirse por ningún medio sin permiso previo y por escrito de la editorial. Quedan a salvo las citas breves para reseñar o comentar la obra, siempre con indicación de la fuente. Los textos, las tablas, los ejercicios y la composición de las páginas son originales de la autora.

Las reproducciones de las cartas son de dominio público y no quedan cubiertas por esta reserva. Sí lo está la manera en que aquí se han ordenado, comparado y comentado.

Origen de las imágenes

Cartas: tarot de Jean Dodal, Lyon, entre 1701 y 1715, ejemplar de la Bibliothèque nationale de France, de dominio público; cotejos con una edición Camoin del modelo Conver, c. 1890-1900, de dominio público.

Fuente: gallica.bnf.fr / BnF.

Tres precisiones sobre ese material, para que nadie se lleve a engaño:

- El sello rojo que aparece en cada carta del Dodal es de la biblioteca. Pertenece al objeto conservado y no al dibujo original.
- Los rótulos impresos en las cartas, con su francés antiguo y sus grafías propias del impresor, se reproducen tal como están. No se han corregido.
- Los cotejos no proceden del ejemplar de Nicolas Conver, sino de una edición Camoin posterior, del último tercio del siglo XIX o poco después, que sigue ese

modelo.

Personas y casos

Todas las personas que aparecen en los ejemplos del libro (quien organiza una visita al museo, quien monta un fanzine, quien duda entre dos formatos de exposición) son inventadas. Los casos están escritos para practicar el procedimiento. Si alguno se parece a una situación real, es casualidad.

Advertencia al lector

Este libro enseña a mirar un naipe y a hablar de lo que se ve en él. Es una herramienta de reflexión y un entretenimiento. Sirve para ordenar una pregunta, para fijarse en cosas en las que no se había reparado y para conversar con uno mismo o con otra persona con una imagen delante.

No predice el futuro y no puede prometerlo. Las lecturas que verás en estas páginas son propuestas razonadas sobre lo que muestra cada carta, y siempre acompañadas de lo que no podemos afirmar. Por eso la tercera columna de nuestra mesa se llama Límite.

Tampoco sustituye a ningún profesional. Si tu pregunta toca una enfermedad, un malestar emocional que te pesa, un contrato, una reclamación, una herencia, una deuda o una inversión, consulta con quien corresponda: una médica, un psicólogo, una abogada, un asesor financiero. Las cartas pueden ayudarte a preparar las preguntas que le harás, pero la decisión y la responsabilidad quedan siempre en tus manos y en las de esa persona.

Índice

Antes de empezar 5

Parte I · Una lectura para empezar 13

1 · Abrir y seguir una demostración 14

2 · Lo que sí puedes preguntar 29

Parte II · Encontrar la carta que ves 44

3 · Los mayores, primera mitad: del Loco a la Rueda 45

4 · Los mayores, segunda mitad: de la Fuerza al Mundo 70

5 · Bastos y Copas para una escena cotidiana .. 96

6 · Espadas y Oros con claridad 127

7 · Figuras que hacen algo 161

Parte III · Repetir el procedimiento con otros datos 188

8 · Un recurso para una dificultad 189

9 · Dos caminos sin sí o no mágico 201

10 · La carta que parece contradecir 215

Parte IV · Usarlo con autonomía 228

11 · Contar lo que has leído 229

12 · Reconocer la sobrelectura 242

13 · Una consulta completa sin guía al lado .. 257

Para consultar

Glosario 270

Hoja de consulta 275

Índice de cartas 281

Para seguir leyendo 282

Antes de empezar

Este libro se aprende con las cartas delante y haciendo consultas pequeñas, de principio a fin. Aquí te explico cómo se usa, qué baraja necesitas, por qué los rótulos de las imágenes están en francés antiguo y qué reglas de lectura vamos a compartir desde la primera página.

Al terminar este capítulo podrás

- Decidir en qué orden leer el libro y a qué ritmo.
- Saber qué baraja usar y por qué las imágenes del libro llevan rótulos en francés antiguo.
- Distinguir en una imagen el dibujo de la carta de la marca de la biblioteca.
- Situar izquierda y derecha como las sitúa el libro.
- Entender la mesa de tres columnas que usaremos en cada consulta.

Qué es este libro y qué no es

Este libro es un taller por escrito. Lo escribo como lo diría con la mesa delante, las cartas boca arriba y una taza de algo caliente: pongo unas cartas, las miramos, decimos qué vemos, proponemos una lectura y anotamos lo que no podemos afirmar. Cuando termines, quiero que hagas tú sola, o tú solo, una lectura de tres cartas de principio a fin, que encuentres cualquiera de las 78 cartas por lo que se ve en ella y que sepas explicar por qué dices lo que dices.

Fíjate en que no he escrito «que sepas lo que va a pasar». El tarot, aquí, es una herramienta de reflexión y un entretenimiento. Sirve para mirar una situación desde un ángulo que no habías probado, para ordenar lo que ya sabes y para formular mejor la pregunta siguiente. No predice el futuro y no me parecería honesto que el libro te lo prometiera. En este libro las cartas sugieren, invitan a preguntarse y plantean una posibilidad; no sentencian. Tampoco sustituyen a un médico, a un abogado, a un psicólogo ni a un asesor financiero. Si tu pregunta es de esas, la consulta es con ellos y el tarot, como mucho, te ayuda a preparar qué les vas a preguntar.

También conviene decir lo que este libro no hace. No te pide memorizar listas de significados: verás que casi no hay listas, y las pocas que hay sirven para comprobar, no para aprender de carrerilla. No trata las cartas invertidas; aquí todas se leen derechas. Y no compara el Marsella con el Rider-Waite, que es otra baraja con otras imágenes y otro modo de mirar. Si ya conoces esa otra baraja, déjala en el cajón

durante estas páginas: los numerales del Marsella no tienen personajes ni escenas, y buscar escenas que no están es el primer error de quien viene de otra tradición.

Cómo usar el libro

El libro tiene cuatro partes y conviene recorrerlas en este orden.

Primero, los capítulos 1 y 2. Son los más cortos y los más importantes. En el capítulo 1 seguimos una consulta completa de tres cartas, paso a paso, y en el 2 aprendemos a formular preguntas que las cartas puedan ayudar a contestar. Lee estos dos capítulos con las cartas delante si puedes. Si no las tienes todavía, las imágenes del libro bastan para seguirlos.

Después viene el atlas, del capítulo 3 al 7. Es la parte más larga y no está pensada para leerse de un tirón. Contiene las 78 cartas, agrupadas en mayores de la primera mitad, mayores de la segunda mitad, Bastos y Copas, Espadas y Oros, y figuras. Cada capítulo abre con unos párrafos sobre el grupo, presenta sus cartas una por página, con la imagen al lado, y se cierra con un juego visual y su clave. Mi consejo es una tanda al día o una tanda cada pocos días, lo que te resulte cómodo. Tras cada tanda, haz el juego sin mirar la clave. Si fallas, vuelve a la carta y mira otra vez: ese es el aprendizaje, no un castigo.

Por último, las consultas, del capítulo 8 al 13. Cada una repite el mismo procedimiento con otros datos: otra pregunta, otras cartas, otro razonamiento. Una trata de buscar un recurso para una dificultad, otra de comparar dos caminos, otra de qué hacer con una carta que parece contradecir a las demás. Los tres últimos capítulos te enseñan a contar lo que has leído, a reconocer cuándo te estás pasando de la raya y a hacer una consulta de cinco cartas sin nadie al lado. Al final del libro encontrarás un glosario, una hoja de consulta de una página que puedes fotocopiar, un índice de cartas y una bibliografía.

Cada capítulo lleva un caso ficticio, con nombre inventado y una situación corriente: elegir una actividad para el fin de semana, montar un grupo de conversación, preparar una velada de poesía. Son ejemplos. Ninguno es una persona real ni una anécdota vivida, y no he escrito ninguno para que parezca otra cosa. Sirven para que veas el razonamiento completo en una situación concreta, que es la mejor manera de comprobar si lo has entendido.

Y hay dos clases de cajas. Las que llevan el título «Pruébalo» te piden hacer algo con las manos o con los ojos. Las que llevan el título «Error frecuente» te avisan de

una trampa en la que casi todos caemos al principio. Haz las primeras aunque te dé pereza, porque lo que se aprende solo leyendo se olvida el miércoles.

Qué baraja necesitas

Cualquier tarot de Marsella sirve. Hay muchas ediciones, de editores distintos y de épocas distintas, y todas comparten lo esencial: los 22 arcanos mayores con sus números romanos, y los 56 menores en cuatro palos, con los numerales del uno al diez decorados con motivos geométricos y vegetales, y cuatro figuras por palo. Si ya tienes una, úsala. Si vas a comprar una, procura que los numerales sean ornamentales, sin escenas, y que los rótulos estén en francés. Las diferencias de color, de grosor de línea o de detalles pequeños no te estorbarán; de hecho, te servirán para ejercitar la mirada.

Las imágenes del libro son todas de una misma baraja: el tarot de Jean Dodal, impreso en Lyon entre 1701 y 1715, en un ejemplar que conserva la Bibliothèque nationale de France y que es de dominio público. Es una de las barajas de Marsella más antiguas que se conservan, y tiene el atractivo de estar poco restaurada: el color está algo desvaído, hay manchas, los trazos son los de un grabado en madera estampado y coloreado a mano. Lo que ves en las imágenes es lo que vio quien jugó con esa baraja hace más de tres siglos.

En algunos capítulos añado un cotejo: dos filas de cartas, el Dodal arriba y otra baraja abajo. Esa baraja es una edición Camoin del modelo Conver, de hacia 1890 o 1900, también de dominio público. Conviene precisarlo, porque a veces se mezclan los nombres: no es un ejemplar del impresor Nicolas Conver ni es del siglo XVIII, sino una edición muy posterior que sigue su modelo. Los cotejos tienen una razón práctica. Te enseñan que dos Marsellas pueden dibujar la misma carta con diferencias reales, y que reconocer una carta por sus rasgos de fondo, no por un detalle suelto, es lo que te permite usar cualquier baraja.

Por qué los rótulos están en francés antiguo

Si miras la carta del Mago de este libro, verás que abajo pone LE BATELEVR. Con una V donde hoy esperaríamos una U. La carta de la Papisa dice LA PANCES, y la del Enamorado, LA MOVREV. No son erratas mías ni del maquetador: son las grafías del impresor. En 1700 la ortografía no estaba fijada como lo está hoy, la V y la U eran una misma letra con dos formas, y los grabadores, que además cortaban los

rótulos sobre una plancha de madera con poco espacio, escribían como les cabía y como oían.

Por eso, en este libro, los rótulos se citan tal como se leen en la imagen y no se corrigen. Cuando escribo LE PANDV no estoy diciendo que «se escribe así»; estoy diciendo que así lo ves. Lo mismo vale para los números. El Emperador lleva el cuatro escrito IIII, no IV, y el Colgado lleva unas cifras que a primera vista parecen estar al revés. Todo eso lo iremos comentando en su carta, cuando la tengamos delante. De momento, quédate con la regla: lo que está impreso en la imagen se cita, no se arregla.

Un efecto práctico de esta decisión es que los rótulos funcionan como pista de identificación. Un buen número de cartas se reconocen por un solo vistazo al rótulo y al número romano; para las que no tienen rótulo o lo tienen tapado en parte, usaremos el dibujo. En el atlas iremos viendo cuáles son unas y otras.

> **Error frecuente**
> Corregir los rótulos «para que estén bien». Si en la imagen pone LA MOVREV y tú anotas «El Amoroso» o «La Mourre» porque te suena mejor, dejas de describir la carta que tienes delante y empiezas a describir una carta de memoria. Anota lo que ves, entre comillas, y si no lo entiendes, déjalo: no hace falta entender un rótulo para leer una carta.

Por qué Oros y no Deniers

Los cuatro palos del Marsella son Bastos, Copas, Espadas y Oros. En francés, el cuarto palo se llama *Deniers*, y así se lee en los rótulos de las figuras de la baraja Dodal; en algunas de ellas la grafía es propia del impresor y también se cita tal cual. Un *denier* era una moneda pequeña de uso corriente, y el palo representa monedas. En español, la tradición de las barajas de cartas, y la del tarot en nuestra lengua, ha dado a ese palo el nombre de Oros, y es el que usamos aquí. No hace falta pensar en fortunas: lo que ves dibujado en las cartas del palo son discos, monedas, y una sola palabra no resume todo lo que se puede hacer con ellos.

Esto tiene una consecuencia de lectura que repetiré cuando lleguemos a los Oros: el palo de Oros no es «el dinero» y nada más. Una moneda es algo que se cuenta, se guarda, se reparte, se paga, se cambia. Puede hablar de recursos, de trabajo hecho, de cosas concretas y materiales, de tiempo invertido. Que una consulta sea sobre dinero depende de la pregunta que hayas hecho, no de que salga un Oro.

Los otros tres palos se traducen sin complicaciones: *Bâtons* son Bastos, *Coupes* son Copas y *Épées* son Espadas. Fíjate en que las figuras del Marsella son Sota, Caballo,

Reina y Rey; el Caballo, aquí, es lo que en otras tradiciones llaman Caballero, y los rótulos franceses de la baraja Dodal dicen CHEVALIER.

Izquierda y derecha, siempre según miras la carta

Esta es una regla corta y la vamos a necesitar a cada paso. En todo el libro, izquierda y derecha son las del lector que mira la carta, no las del personaje dibujado. Si digo que el Ermitaño lleva el farol en alto a la izquierda, quiero decir a tu izquierda cuando miras la carta de frente, que es el lado que tienes junto a la mano izquierda. Si el personaje se tuviera que describir desde su propio cuerpo, el farol estaría en su mano derecha, y eso es justo lo que no voy a decir nunca.

Lo explico con un ejemplo que puedes comprobar ahora mismo en la imagen de este capítulo. En el Mago, la varita levantada queda a la derecha de la carta tal como tú la ves. Es la mano que el personaje alza, pero lo que cuenta aquí es el lado de la página. Y esta convención no es un capricho: cuando comparamos dos cartas, o cuando decimos hacia dónde mira o camina una figura, necesitamos que los dos veamos lo mismo con las mismas palabras. Si yo dijera «a su derecha» y tú entendieras «a mi derecha», nos estaríamos contradiciendo sin saberlo.

Un truco para no equivocarte: antes de escribir «izquierda» o «derecha» sobre una carta, ponla frente a ti y señala con el dedo el lado de la hoja. Si lo estás haciendo desde el personaje, te equivocarás una vez de cada dos.

El sello rojo

Si miras las dos cartas de este capítulo, el Mago y el As de Oros, verás en ambas un pequeño sello rojo y redondo hacia el borde de abajo. En el Mago está junto al rótulo, dentro de la franja inferior; en el As de Oros, cerca del borde de abajo, en la zona central. Si lo ves de cerca, lleva unas letras: B.N y EST. Es la marca de la biblioteca que conserva el ejemplar, la Bibliothèque nationale de France, y la abreviatura corresponde al departamento de estampas. Todas las cartas de esta baraja la llevan, porque todas pasaron por el mismo sello.

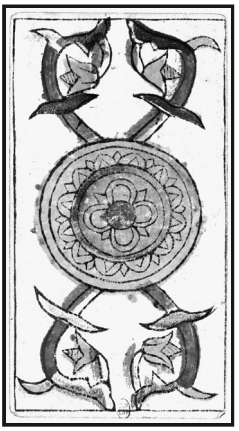
No forma parte del dibujo. No es un adorno del Marsella, no es un símbolo del Mago ni del As de Oros, y no significa nada para la lectura. Es lo que un bibliotecario pone para decir «esto es nuestro». La menciono porque en las cartas que la llevan sobre una zona del dibujo, como pasa con algunos rótulos, tapa algunas letras, y sería un error leer el sello como un objeto de la escena.

Así que, cuando miremos una carta, procedemos como con un cuadro en un museo: primero distinguimos lo que pintó el autor y luego lo que se le ha añadido después, la etiqueta, el sello, las manchas del papel. En las dos imágenes siguientes puedes ejercitarlo.

El dibujo y el sello



El Mago · LE BATELEVR



As de Oros

En las dos cartas se ve el sello rojo redondo «B.N EST» cerca del borde inferior: es la marca de la biblioteca, no parte del dibujo.

La mesa de tres columnas

Ahora, el instrumento que vamos a usar en cada consulta del libro. Lo llamo la mesa de tres columnas, y es una tabla muy simple que se rellena con las cartas delante:

Dato	Lectura	Límite
Lo que se ve en el naipe	Lo que yo propongo a partir de eso	Lo que no puedo afirmar

El orden importa. En la primera columna anoto únicamente lo que está en la imagen: objetos, gestos, números, rótulos, direcciones, cuántas cosas hay. No interpreto nada. Es el paso más aburrido y también el que más se salta, y de ahí salen casi todos los malentendidos. Si en la primera columna escribo algo que no se ve, el resto de la mesa se cae.

En la segunda columna propongo una lectura. Propongo: no decreto. Es mi manera de unir lo que veo con la situación de la consulta, y debe poder explicarse con

la primera columna. Si me preguntas por qué leo así, tengo que poder señalar un detalle de la imagen. Si no puedo señalarlo, es una ocurrencia, y las ocurrencias se apuntan aparte.

En la tercera columna anoto lo que no sé. Y no es una cortesía: es la columna que hace útil a la lectura. Casi siempre hay algo que la carta no puede decirme: cuánto tiempo, cuánto cuesta, qué piensa otra persona, qué va a decidir alguien. Escribirlo en voz alta evita que lo cuele sin darme cuenta en la lectura.

Veamos un ejemplo en miniatura con el As de Oros, para que se vea la mecánica. No es una consulta completa; eso empieza en el capítulo 1.

Dato	Lectura	Límite
Una moneda grande ocupa el centro, con un círculo decorado y un punto rojo en medio. En las cuatro esquinas hay adornos curvos. No hay personajes.	Una sola cosa, grande y a la vista, sobre la mesa: algo que se puede empezar o una opción única y clara.	No dice cuánto cuesta ni si hay dinero en juego, ni cuándo empieza lo que sea.

Observa cómo cada frase de la segunda columna se apoya en algo de la primera: «una sola cosa» viene de que hay una única moneda; «a la vista» viene de que ocupa el centro. Y observa que la tercera columna no es una lista de disculpas, sino de preguntas pendientes que podrás hacerle a la persona que consulta, o hacerte tú.

Esta mesa te acompañará hasta el último capítulo. Al principio te parecerá lenta, y lo es. Pero con el tiempo se vuelve un hábito mental: mirar, proponer, acotar. Y quien lee así no necesita aprenderse cientos de frases hechas, porque cada vez construye la suya.

> **Pruébalo**
>
> Antes de seguir, coge una sola carta, la que quieras, de tu baraja o de las dos de este capítulo. Durante dos minutos, sin interpretar nada, anota en una hoja cinco cosas que veas: objetos, colores, números, direcciones, rótulos. Después marca con una cruz las que estés seguro de ver y con una interrogación las que dudes. Quédate con la hoja: en el capítulo 1 volverás a necesitar este ejercicio, y verás que con la práctica la lista de interrogaciones se acorta.
>
> Criterio de respuesta: no hay una lista correcta, pero cada elemento que anotes debe poder señalarse con el dedo en la imagen. Si algo no se puede señalar, no es un dato.

Un último aviso sobre el tono

Habrás notado que escribo con cierta cautela: «propongo», «invita a preguntarse», «una posibilidad». No es timidez. Es que el tarot funciona mejor cuando se lee así. Las cartas son imágenes con muchas lecturas posibles, y una buena lectura es la que se sostiene con lo que se ve y deja claro lo que queda abierto. Quien afirma con aplomo lo que va a ocurrir suele estar leyendo sus propias ganas, y es muy fácil confundir una cosa con otra.

Esa cautela, además, no está reñida con la claridad. Fácil, en el título, quiere decir instrucciones claras: qué mirar primero, qué escribir después, qué no afirmar. No quiere decir certezas ni frases hechas. Si al terminar cada consulta sabes qué has visto, qué propones y qué te falta saber, la consulta ha salido bien, sea cual sea el resultado de las cartas.

Unos consejos de uso antes de empezar. El primero es de tiempo. Una consulta bien hecha con este método lleva unos veinte minutos la primera vez y diez cuando ya tienes el ritmo; si te sobran minutos, no los dediques a sacar más cartas, dedícalos a escribir mejor la tercera columna. El segundo es de material: basta con una hoja, un lápiz y la mesa de tres columnas dibujada a mano. No hace falta un cuaderno especial ni un ritual de apertura. Si te ayuda tener un gesto de comienzo, como apagar el teléfono o servirte un vaso de agua, adelante, pero que sea un gesto tuyo y no un requisito del tarot.

El tercero es de conservación. Guarda tus hojas, aunque las consultas te parezcan pequeñas. Dentro de un mes, releídas, te enseñarán dos cosas que ninguna página de este libro puede enseñarte: qué tipo de preguntas se te dan bien y en qué columna tiendes a resbalar. Hay quien descubre que escribe «Dato» con demasiada prisa; hay quien, al revés, se queda tan pegado a la imagen que nunca se atreve con la segunda columna. Reconocer cuál es tu caso te ahorra meses de dudas.

Un último detalle práctico: si compartes la lectura con alguien, enséñale la hoja y no solo la conclusión. Quien ve los tres apartados puede discutir un dato concreto sin discutir a la persona, y eso hace que las conversaciones sobre una tirada sean mucho más tranquilas que las que empiezan por «yo creo que la carta dice...».

Ya está. Pasa la página, coge las cartas y empezamos con una lectura de tres.

Parte I

Una lectura para empezar

Capítulo 1

Abrir y seguir una demostración

Este capítulo es una consulta entera con tres cartas, hecha despacio y a la vista. Primero miramos la mesa, luego describimos cada naipe sin interpretar, después proponemos una lectura y por último anotamos lo que las cartas no pueden decirnos. Lo único que te pido es que sigas ese orden.

Al terminar este capítulo podrás

- Montar una mesa de tres cartas y dar una posición a cada una antes de leer nada.
- Describir una carta del Marsella por su número, su rótulo, lo que se puede contar en ella y el lugar de cada cosa.
- Separar lo que se ve, lo que se propone y lo que no se puede afirmar con la mesa de tres columnas.
- Escribir una lectura de tres cartas en pocas frases, con apoyo en lo que hay en la imagen.
- Reconocer qué datos de la vida de quien consulta no pueden salir de las cartas.
- Comparar una misma carta en dos ediciones y distinguir lo que se mantiene de lo que cambia.

Este capítulo no te pide memorizar nada. Te pide mirar cómo se hace una consulta completa con tres cartas, de principio a fin, y repetir los gestos con la baraja que tengas. Al terminar sabrás cómo se mira una carta, cómo se pasa de lo que se ve a lo que se propone y en qué punto hay que parar. Todo lo que sigue en el libro es ese mismo recorrido con otras cartas y otras preguntas.

La consulta que seguimos es de Inés, un personaje inventado para la ocasión. No existe, no ha consultado a nadie y no le ha pasado nada de lo que contamos: es un ejemplo. Tiene el fin de semana libre y varias propuestas culturales entre las que elegir. El problema es pequeño y corriente a propósito. Con un problema pequeño se ve mejor el método, porque no hay emociones grandes que tapen los pasos.

El capítulo tiene cuatro secciones y cada una responde a una sola cosa. «Ver la mesa» dice qué tenemos delante. «Describir» dice qué hay dibujado en cada carta. «Proponer una lectura» dice qué podemos sugerir a partir de eso. «Decir qué falta» dice qué se queda sin contestar. El orden importa: si saltas a proponer antes de

describir, acabarás contando lo que ya pensabas y las cartas habrán servido de decorado.

Si tienes una baraja de Marsella, saca el Mago, el Tres de Copas y el Cuatro de Oros y ponlos en fila sobre la mesa. Si no la tienes, las imágenes del libro bastan. Las que vemos aquí son del tarot de Jean Dodal, impreso en Lyon a comienzos del siglo XVIII; la introducción cuenta de dónde salen y por qué sus rótulos tienen grafías antiguas. Tu baraja se parecerá a esta sin ser idéntica. En la sección «Describir» veremos con un ejemplo qué suele cambiar de una edición a otra y qué no.

Ver la mesa

Llamamos *mesa* a las cartas colocadas ante ti con un lugar asignado a cada una. Lo que importa de la mesa es que cada carta ocupa una *posición*, es decir, tiene una pregunta pequeña que contestar. Sin posiciones, tres cartas son tres imágenes que se miran de una en una. Con ellas, las cartas se relacionan entre sí y la lectura tiene por dónde empezar.

La mesa de este capítulo tiene tres posiciones y se lee de izquierda a derecha, según miras tú las cartas. Repito lo de la introducción porque es la regla que más confusiones evita: en este libro «izquierda» y «derecha» son siempre las del lector, no las del personaje dibujado. Cuando diga que el Mago levanta la varita con la mano que queda a la derecha, quiero decir la que ves a tu derecha al mirar la carta.

Cómo salieron las cartas es lo de menos para aprender a leerlas. Se mezclan, se corta y se ponen tres boca arriba en fila, la primera a tu izquierda. En este libro las mesas ya vienen puestas, y lo que cuenta es lo que hacemos con ellas. Si quieres imitar el gesto con tu baraja, hazlo. Si prefieres escoger a propósito las tres cartas para seguir la demostración, también sirve, porque aquí se practica la lectura y no el azar.

¿Por qué tres cartas? Con una carta se describe, con dos se compara y con tres ya se puede armar una frase con principio, medio y final. Más cartas añaden matices, pero también ruido. Subiremos a cuatro en el capítulo 9 y a cinco en el 13, cuando el recorrido te resulte familiar.

Ahora, la persona y su pregunta. Inés tiene libres el sábado y el domingo y le han llegado tres propuestas: una exposición de grabados en la biblioteca de su barrio, un concierto de música de cámara en una iglesia y una charla con tertulia en un centro cultural. Puede hacer una sola, a lo sumo dos. No sabe cuál escoger y se le va la semana dándole vueltas. Su pregunta, tal como la dice en voz alta: «¿Qué me conviene tener en cuenta para elegir una actividad cultural este fin de semana?»

Fíjate en cómo está hecha. No pide un sí o un no, no pregunta qué va a pasar y no habla de nadie más. Pide criterios, y unas cartas pueden ayudar a ordenarlos. En el capítulo siguiente veremos con calma qué preguntas aguantan una consulta y cuáles hay que recortar. Por ahora basta con que sepas que esta sí aguanta.

Las tres posiciones que usamos en esta primera mesa son estas:

1. Punto de partida: con qué cuenta Inés ahora mismo.
2. Lo que se busca: qué querría encontrar en esa salida.
3. Lo que conviene acotar: qué necesita limitar o fijar para poder decidir.

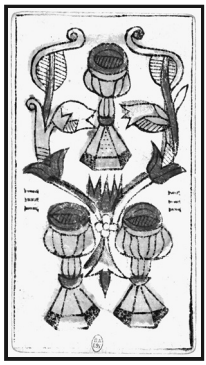
Son posiciones de este libro, pensadas para una consulta de elección. En otras consultas pondremos otras. Ninguna viene dictada por la baraja: se anuncian antes de mirar las cartas y se dice en voz alta qué pregunta contesta cada una, para que después no se muevan según nos convenga.

Para ver por qué insisto en anunciarlas antes, haz un experimento mental. Las mismas tres cartas, con el Cuatro de Oros en la primera posición y el Mago en la tercera, darían otra frase. El Cuatro de Oros como punto de partida diría que Inés parte de algo ya medido y repartido, por ejemplo un fin de semana con límites claros. El Mago como lo que conviene acotar invitaría a no dispersarse moviendo demasiadas piezas a la vez. Con las mismas imágenes sale otra historia, y las dos son defendibles. Justo por eso la posición se fija primero: si se decide después de ver las cartas, se acomoda a lo que apetece decir.

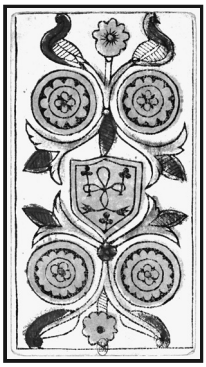
Una primera consulta de tres cartas



1 · Punto de partida



2 · Lo que se busca



3 · Lo que conviene acotar

Tres cartas en fila, de izquierda a derecha según las mira el lector; cada una contesta una pregunta anunciada antes.

Con la mesa puesta, lo primero es no leer. Mira las tres cartas juntas unos segundos y anota solo lo que cualquiera vería desde la puerta de la habitación. A la izquierda hay una carta con un personaje de pie detrás de una mesa y con un sombrero muy ancho. En el centro hay una carta sin personajes: copas entre ramas y flores. A la derecha hay otra sin personajes: monedas y un escudo en el medio. Una carta con persona y dos con motivos decorativos.

Esa diferencia no significa nada para Inés. Es una característica de la baraja. En el Marsella los numerales, que son las cartas de Bastos, Copas, Espadas y Oros que van del as al diez, se dibujan con los objetos de su palo repetidos y rodeados de adornos. Las personas aparecen en los arcanos mayores y en las figuras. Conviene saberlo desde ahora para no caer en un error muy común, que es ver en un numeral una escena que no está. En este Marsella antiguo ni el Tres de Copas ni el Cuatro de Oros tienen personajes, y no vamos a inventarlos.

Mira también lo que cada carta trae escrito. La de la izquierda lleva una I arriba y un nombre abajo: LE BATELEVR. La del centro no lleva nombre; a sus lados, a media altura, tiene cifras romanas pequeñas, giradas, y las dos se leen. La de la derecha no lleva a la vista ni nombre ni cifra. ¿Cómo sabemos entonces que es un Cuatro de Oros? Contando: hay cuatro monedas. Es el primer gesto de este libro y lo repetiremos hasta el final. Cuando una carta no dice qué es, se cuenta lo que hay en la imagen.

En las tres cartas verás un sello rojo pequeño, abajo, con las letras B.N EST. No es parte del dibujo: es la marca de la biblioteca que conserva el ejemplar. En el Cuatro de Oros queda pegado al borde y medio cortado. Lo ignoramos igual que ignoramos la mancha de un papel viejo.

Queda un último aviso para esta primera mirada, y se refiere a las impresiones. Quizá pienses «qué alegre» o «esta me da pereza». Anótalo si quieres, pero en un margen aparte. Una impresión es información sobre ti, y a veces útil, pero no es un dato de la carta. Para no mezclar cosas usamos la herramienta que acompaña a este libro en cada consulta: la mesa de tres columnas.

La mesa de tres columnas tiene un orden fijo. En la primera, *Dato*, va lo que se ve en el naipe: algo que otra persona puede comprobar mirando la misma imagen. En la segunda, *Lectura*, va lo que yo propongo a partir de ese dato, siempre en forma de propuesta. En la tercera, *Límite*, va lo que no puedo afirmar con lo que tengo delante. Se rellena de izquierda a derecha y no se salta ninguna columna. Sin dato, la lectura flota. Sin límite, la lectura se pasa de la raya. Más adelante la verás completa; ahora toca llenar la primera columna, que es describir.

Describir

Describir es la parte que más se salta y la que más rinde. Consiste en decir, en voz alta o por escrito, lo que hay en la carta con frases tan neutras que otra persona pudiera dibujarlas sin haberla visto. Nada de «transmite calma» ni «parece decidido»: eso ya es lectura. Describir es decir «lleva un sombrero de ala ancha» o «levanta una varita con la mano que queda a la derecha».

Yo sigo siempre cinco gestos, en este orden, y te propongo que los uses desde ya:

1. Leer lo que está escrito: número arriba, rótulo abajo, cifras a los lados.
2. Contar los objetos que se repiten.
3. Situar cada cosa según la ves tú: arriba, abajo, a tu izquierda, a tu derecha, en el centro.
4. Anotar qué hace cada figura y qué sostiene, si hay figuras.
5. Apuntar lo que no se distingue, para no afirmarlo luego.

El quinto gesto parece menor y es el que más te protege. Una imagen del siglo XVIII, coloreada a mano y reproducida en un libro pequeño, tiene zonas que no se entienden. Decir «aquí no veo bien» es una descripción tan válida como las demás. Con nuestras tres cartas, esa lista de dudas podría quedar así: del Mago, qué toca exactamente la mano que baja hacia la mesa y cómo se llaman las formas pequeñas entre las bolitas; del Tres de Copas, qué hay en la boca de cada copa, si una tapa o el contenido; del Cuatro de Oros, los motivos finos del escudo. Una lista corta, escrita antes de interpretar, evita que más tarde esas zonas turbias se rellenen con lo que nos conviene.

Un truco para el tercer gesto: señala con tu propia mano. Si dices «la mano que queda a mi derecha», tu dedo se va a ese lado de la carta y no hay confusión posible. Si dices «su mano derecha», tu cabeza duda un segundo entre la del personaje y la tuya, y en ese segundo se cuelan los errores. Por eso este libro describe siempre desde quien mira.

Empezamos por el Mago. En la página siguiente lo tienes a toda página para que puedas recorrerlo con el dedo antes de seguir mi comentario.

El Mago, I · LE BATELEVR



El Mago (Dodal)

El Mago del tarot de Jean Dodal, a página completa, para recorrerlo con el dedo antes de leer el comentario.

El Mago, mirado despacio. Arriba, en el centro, el número I. Abajo, el rótulo LE BATELEVR, con la U escrita como V, como hacían las imprentas antiguas; el sello rojo de la biblioteca queda junto a las letras. El personaje está de pie detrás de una mesa y se le ve de cuerpo entero, con las piernas por debajo del tablero. Lleva un

sombrero de ala muy ancha que ocupa buena parte de la parte alta de la carta, el pelo corto y liso a la altura de la mandíbula y, en la cara, ninguna barba a la vista.

La chaqueta está partida en vertical en dos mitades de tono distinto, con una hilera de botones por el centro, y lleva un cinturón ancho. Las mangas son abultadas. La mano que queda a tu derecha está levantada y sostiene una varita delgada. La otra baja hacia la mesa y toca o sostiene algo sobre ella, pero no se distingue bien qué. Lo dejo así.

Esa duda tiene una consecuencia práctica. Como no sabemos qué hace la mano que baja, no podemos decir que el Mago «reparte», «señala» o «esconde». Sí podemos decir que una mano está en alto y la otra, abajo, junto a los objetos. Hay mucha lectura posible con solo eso: una parte de él atiende a algo que sostiene en el aire y otra parte, a lo que tiene sobre el tablero.

La mesa se ve en ángulo, con el borde largo hacia ti. Sobre el tablero, ampliando la imagen, se reconocen estos objetos: a tu izquierda, cubiletes, de los que uno parece tener algo rojo dentro; hacia el centro, unas bolitas redondas y un cuchillo; a tu derecha, una bolsa. Nombro solo lo que se distingue. Hay otras formas pequeñas entre las bolitas y no me atrevo a ponerles nombre. Debajo de la mesa se ven las patas y los pies del personaje sobre un suelo con algunos trazos que no describo.

Ahora separemos lo visto de lo que se suele añadir. En muchos libros verás que el sombrero dibuja un ocho tumbado, el signo del infinito. En este ejemplar el ala es ancha y ondulada. Quien quiera ver ahí un signo de infinito puede hacerlo, pero eso es una lectura posterior y no un dato de la imagen, así que no la usamos. Algo parecido pasa con el rótulo. En francés, *bateleur* designa a un artista ambulante de feria, de los que hacían juegos de manos con cubiletes y bolitas. Esa información histórica explica por qué la mesa lleva esos objetos. Es contexto que sirve para la columna de lectura, no una cosa que se vea.

El Tres de Copas es una carta que se cuenta. Tres copas: una arriba, centrada, y dos abajo, a izquierda y derecha. Cada copa tiene un pie ancho y facetado, un tallo corto y un cuenco cuya boca está ocupada por una forma ovalada con rayas; no sé si es una tapa o el contenido, y no hace falta decidirlo. Entre las copas hay ramas que se cruzan, con hojas y flores de pétalos puntiagudos, y en el centro, entre las dos copas de abajo, una flor de punta serrada con una florecilla redonda en el cruce de los tallos. A los lados, a media altura, hay cifras romanas; a cada lado se lee III, girado respecto al eje de la carta. Abajo, el sello rojo. Ni rótulo ni personajes.

Para contar bien, cuenta por niveles y no a ojo: una fila arriba, una fila abajo, y suma. Arriba, una; abajo, dos; tres en total. Parece una tontería con tres copas, pero es

el mismo gesto que te salvará más adelante con nueve y diez, donde el ojo se equivoca fácilmente.

El Cuatro de Oros pide otro recuento, con una advertencia. Hay cuatro monedas, una en cada esquina del rectángulo central: dos arriba y dos abajo. Cada una tiene un borde ondulado, círculos concéntricos y una pequeña flor de cuatro pétalos en el centro. Entre las dos filas de monedas hay un escudo. El escudo no es una moneda, y si lo cuentas como tal te salen cinco. Dentro de él se ve un dibujo de lazo con pequeños motivos de tres hojas; los trazos son finos y lo dejo en descripción general. Arriba y abajo, en el centro, hay una flor redonda sobre un tallo; a los lados, hojas curvas, y en las esquinas, rizos rojos. Esta carta no lleva a los lados ni número ni rótulo, y por eso la identificamos contando.

Para que veas qué diferencia hay entre describir e interpretar, aquí tienes cinco pares de frases. A la izquierda, descripciones que cualquiera puede comprobar en la imagen. A la derecha, frases que ya son lectura y que todavía no tenemos derecho a decir.

Descripción	Ya es lectura
Lleva un sombrero de ala ancha.	Es alguien que quiere llamar la atención.
La mano que queda a la derecha del lector sostiene una varita.	Controla la situación.
Hay tres copas, una arriba y dos abajo.	Hay una fiesta.
Hay cuatro monedas y un escudo en el centro.	Alguien se aferra al dinero.
El rótulo dice LE BATELEVR.	Es un charlatán.

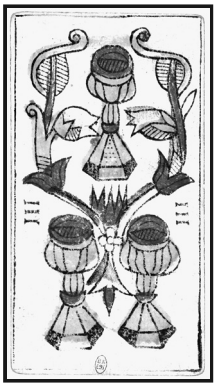
Algunas de las frases de la derecha acabarán pareciéndose a una lectura razonable. El problema no es el contenido, es el momento. Si las dices antes de haber descrito, ya has decidido adónde ibas y la carta solo te ha servido para ponerle una etiqueta.

Tu baraja no será exactamente esta, y conviene comprobarlo ahora con algo que ya conoces. Ponemos al lado las mismas dos cartas, el Mago y el Tres de Copas, en una edición Camoin del modelo Conver, impresa hacia 1890-1900, casi dos siglos después del Dodal. Arriba, el Dodal. Abajo, la Camoin.

Cotejo: el Mago y el Tres de Copas



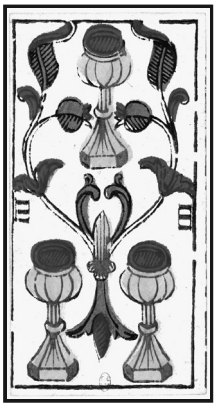
Dodal



Dodal



Camoin



Camoin

Arriba, el Dodal (Lyon, 1701-1715); abajo, una edición Camoin del modelo Conver (c. 1890-1900). Lo estable se mantiene; cambia la ejecución.

Lo primero que salta a la vista es lo que no cambia. El Mago sigue de pie detrás de la mesa, con el sombrero de ala ancha, la mano que queda a tu derecha levantada con la varita y la otra bajando hacia el tablero. En la mesa siguen los cubiletes, las bolitas, el cuchillo y la bolsa. El Tres de Copas sigue teniendo tres copas, una arriba y dos abajo, con cifras romanas a los lados. La estructura de la carta, lo que la hace reconocible, está intacta. Eso es lo que permite leer con cualquier Marsella.

Lo que cambia es la ejecución. En el Mago de la Camoin el pelo es rizado y la cara lleva bigote, mientras que el del Dodal tiene el pelo liso y ninguna barba a la vista. El rótulo se escribe con U, BATELEUR, y la primera palabra aparece muy desgastada. Junto al número hay una letra N, y arriba a la derecha dos palabras en letra pequeña,

«Tétragramme» y «Principe», que el Dodal no tiene. Remiten a una tradición de lectura posterior y propia de esa edición; las anotamos como dato de la Camoin y no las usamos. En el Tres de Copas, el Dodal pone entre las copas de abajo una flor de punta serrada y la Camoin un adorno con forma de punta de lanza flanqueado por dos rizos. En papel en blanco y negro estas diferencias se ven igual, porque están en el trazo y no solo en el color.

Para tenerlo a mano, así quedan las diferencias que se ven en las dos ediciones:

Rasgo	Dodal	Camoin
Cabeza del Mago	Pelo liso a la altura de la mandíbula; sin barba a la vista	Pelo rizado; bigote
Rótulo del Mago	LE BATELEVR, con V	BATELEUR, con U; la primera palabra, muy gastada
Parte alta del Mago	Solo el número I	Letra N junto al número y, arriba a la derecha, «Tétragramme» y «Principe»
Entre las copas de abajo	Flor de punta serrada con una florecilla redonda	Adorno en punta de lanza entre dos rizos
Alrededor de la copa de arriba	Ramas con hojas y flores puntiagudas	Hojas largas rayadas y dos formas redondas a los lados

La consecuencia práctica es sencilla. Para leer no necesitas la edición exacta que usa este libro. Necesitas reconocer lo estable, que son el número, los objetos, su cantidad y su disposición, y no apoyarte en lo que varía de una edición a otra. Si tu Mago lleva bigote o no lleva ninguna palabra pequeña arriba, no tienes una baraja defectuosa: tienes otra edición del mismo modelo.

Pruébalo otra vez: cuenta y compara

Con las imágenes del libro, sin mirar mi comentario, haz tres cosas. Primera, cuenta las copas de las dos ediciones del Tres de Copas. Segunda, cuenta las monedas del Cuatro de Oros y di si cuentas el escudo. Tercera, encuentra tres diferencias entre el Mago del Dodal y el de la Camoin que se vean en blanco y negro.

Respuesta única para las dos primeras: tres copas en ambas ediciones, y cuatro monedas, con el escudo aparte, de modo que no suma cinco. Para la tercera sirven, entre otras, el pelo liso frente al rizado con bigote, el rótulo con V o con U, las palabras «Tétragramme» y «Principe» arriba a la derecha y la letra N junto al número. Si tus tres diferencias son otras y se ven en la imagen, también valen.

Proponer una lectura

Ahora sí. Tenemos la primera columna llena y podemos pasar a la segunda. El gesto es siempre el mismo. Se toma la posición, que es una pregunta pequeña, se mira qué parte de lo descrito puede contestarla y se escribe una frase que empiece por el dato y siga con un «porque». Si no puedes decir «porque se ve...», la frase todavía no está lista.

La primera carta ocupa la posición de punto de partida. El Mago aparece ante una mesa en la que hay varios objetos distintos a la vista, y es él quien los maneja con las manos. Mi propuesta para Inés es esta: ella también tiene sus piezas sobre la mesa, que son las tres propuestas de fin de semana, y le toca moverlas. Moverlas, en un problema de este tamaño, quiere decir compararlas por escrito en lugar de darles vueltas en la cabeza. La carta no habla de talento ni de suerte; habla de una persona de pie ante lo que tiene, y de eso podemos sacar una acción.

La carta no dice cuál de las tres propuestas manda, ni cuánto sabe Inés de música, de grabados o de tertulias, ni si tiene ganas o se siente cansada. Eso va en la columna de límite. Tampoco hace falta que el Mago sea «un buen comienzo» en abstracto: aquí es un comienzo porque está colocado en la posición de partida y porque lo que se ve en la mesa se parece mucho a lo que tiene Inés.

La segunda carta ocupa la posición de lo que se busca. El Tres de Copas son tres copas dispuestas como un pequeño grupo, una arriba y dos abajo, unidas por un mismo adorno de ramas y flores. La tradición suele relacionar este numeral con reunirse y celebrar, pero no hace falta ir tan lejos. Lo que vemos es un conjunto, no una copa sola. Mi propuesta es que lo que Inés busca tiene algo de compartido. Puede querer ir acompañada, o ir sola y poder comentarlo después, o encontrar un ambiente con otra gente en lugar de una actividad aislada. La carta sirve para plantearlo como criterio de elección.

El límite es claro: no hay personas dibujadas. El tres de las copas no es el número de amigos de Inés, y no sabemos si ella quiere compañía o prefiere silencio. Otra precaución más: las Copas no significan «amor» por defecto. Aquí el amor ni se ha mencionado, y no lo vamos a traer nosotros.

La tercera carta ocupa la posición de lo que conviene acotar. El Cuatro de Oros presenta cuatro monedas separadas, cada una en su rincón, con un escudo en medio que las ordena. Es una imagen de cosas medidas y cerradas, de un conjunto con borde. Mi propuesta es que a Inés le conviene fijar topes antes de decidir. Puede ser un precio máximo, un horario, una distancia razonable o la regla de hacer solo una

actividad y no dos. Con topes, la elección entre una exposición, un concierto y una tertulia deja de ser comparar tres mundos y pasa a ser comprobar cuál cabe.

También aquí tenemos un límite. La carta no dice cuánto cuestan las entradas ni si Inés anda mal de dinero. Los Oros, en el Marsella, son el palo de las monedas, y de ahí a «dinero» hay un salto que no siempre procede. Aquí «acotar» puede referirse a dinero, a tiempo o a energía, y la consulta no nos da forma de saber cuál. Lo preguntaremos en la última sección.

Ya tenemos las tres columnas llenas. Las ponemos juntas:

Dato	Lectura	Límite
El Mago (I, LE BATELEVR): personaje de pie tras una mesa con cubiletes, bolitas, cuchillo y bolsa; levanta una varita.	Inés ya tiene las propuestas a la vista y puede moverlas: compararlas por escrito en lugar de darles vueltas.	No dice cuál de las propuestas es mejor ni cuánta experiencia o ganas tiene Inés.
Tres de Copas: tres copas, una arriba y dos abajo, entre ramas y flores; sin personajes.	Quizá busca un plan que se pueda compartir, aunque sea comentándolo después.	No hay personas dibujadas: no sabemos si querrá ir acompañada ni con quién.
Cuatro de Oros: cuatro monedas en las esquinas y un escudo en el centro; sin número ni rótulo.	Conviene fijar topes: precio, horario, distancia, cuántas actividades caben.	No dice cuánto cuesta nada ni que el asunto sea de dinero.

Esa tabla es la consulta. Lo que sigue es traducirla en pocas frases, dichas en voz alta y sin prisa, como se las diríamos a Inés: «Las tres propuestas ya están sobre tu mesa, y lo que sugiere la primera carta es que las compares por escrito en vez de dejarlas flotando. La segunda invita a preguntarte si buscas un plan para compartir, sea yendo con alguien o hablándolo después con otra persona. La tercera invita a poner topes antes de elegir: lo que gastas, el tiempo que le dedicas, si es una actividad o dos. Lo que las cartas no pueden decirte es cuál de las tres te va a gustar más, ni cuánto te cuestan, ni con quién quieres ir. Eso lo sabes tú».

Fíjate en los verbos: «sugiere», «invita a preguntarte». Las cartas no dicen lo que va a pasar. Ponen sobre la mesa tres cosas que mirar, y quien decide es Inés.

Es fácil que, al decir la lectura en voz alta, una frase se pase de la raya sin que lo notes. Tres pruebas rápidas te ayudan a pillarla antes de que salga de tu boca. ¿Puedo señalar en la carta qué la apoya? ¿Propone algo que la persona puede hacer? ¿Está dicho el límite? Aquí tienes tres frases que no pasarían la prueba y la versión que sí:

Frase que se pasa	Por qué falla	Versión proporcionada
«El Mago dice que el concierto es lo tuyo.»	Nada en la carta apunta a ninguna de las tres actividades.	«El Mago invita a poner las tres propuestas delante y compararlas.»
«El Tres de Copas confirma que irás con alguien.»	Confunde tres copas con tres personas y convierte una pregunta en un hecho.	«El Tres de Copas invita a preguntarte si te apetece un plan compartido.»
«El Cuatro de Oros indica que andas justa de dinero.»	Los Oros no tienen por qué ser dinero, y la consulta no dice nada de eso.	«El Cuatro de Oros invita a fijar topes, sean de dinero, de tiempo o de energía.»

Una lectura no es la única posible, y conviene que lo veas una vez. Con las mismas tres cartas se puede proponer otra versión algo más cauta. Si recordamos que el rótulo del Mago remite a un artista de feria, la primera carta puede invitar a Inés a no dejarse llevar por la puesta en escena: elegir por cómo se anuncia una actividad en el cartel puede ser fácil, pero a lo mejor no es lo que ella busca. La segunda y la tercera cartas se leerían igual. Ninguna de las dos versiones es la buena. Una lectura se sostiene mejor cuando puedes señalar en la carta qué la apoya, cuando propone algo que Inés puede hacer y cuando el límite está dicho. Las dos cumplen. Inés se quedará con la que le sirva.

> **No hace falta una historia extraordinaria**
>
> Cuando se empieza, se tiende a pensar que una lectura debe revelar algo escondido, un conflicto, un giro, una causa secreta. Entonces se fuerza a las cartas para que cuenten una novela y se acaba inventando lo que no hay. La consulta de Inés no necesita nada de eso. Su mejor lectura es modesta: compara por escrito, decide si quieres compañía y fija un tope. Esa modestia es una virtud y no una carencia.
>
> Si te sorprendes añadiendo un drama que ni la pregunta ni la imagen piden, vuelve a la tabla y pregúntate qué dato lo sostiene. Si no hay dato, quítalo. La lectura que sale es más corta, y suele ser más útil.

Pruébalo

Rehaz la demostración con las mismas tres cartas y otra pregunta. Te propongo esta: Marcos quiere retomar las cenas con amigos en su casa y se pregunta cómo plantearlo. Coloca el Mago, el Tres de Copas y el Cuatro de Oros en fila, anuncia tres posiciones (por ejemplo, con qué cuenta, qué quiere lograr, qué debe acotar) y rellena la mesa de tres columnas.

No se trata de repetir mi lectura con otros nombres. La descripción de las cartas, la columna del dato, será la misma, porque las cartas no han cambiado. Las otras dos columnas deberían cambiar, porque la pregunta es otra. Un ejemplo posible: el Mago, como punto de partida, invita a Marcos a proponer una fecha en lugar de esperar el momento ideal; el Tres de Copas apunta a que lo que busca es el rato compartido y no la comida; el Cuatro de Oros sugiere acotar cuántos invitados y cuánto gasto caben.

Criterio de respuesta: no hay una lectura única. Tu versión vale si cada frase de la columna de lectura se apoya en algo que se ve en la carta, si propone algo que Marcos puede hacer y si la columna del límite dice qué no sabemos, por ejemplo con cuántos amigos cuenta o qué cocina tiene.

Decir qué falta

Todo lo anterior habría sido un truco de salón si me detuviera aquí. La última sección de una consulta es la que dice qué se queda fuera, y no la escribo por cortesía. Si la omito, Inés se llevaría la impresión de que las cartas han resuelto algo que no han resuelto.

Con estas tres cartas, y con esta pregunta, hay datos que no podemos conocer. No sabemos cuáles son los detalles de las tres propuestas: horarios, precios, distancias, si hay que reservar. No sabemos cuánto dinero, tiempo o energía tiene Inés este fin de semana. No sabemos si prefiere ir acompañada, ni con quién, ni si hay alguien a quien le apetecería invitar. No sabemos si alguna de las tres actividades le interesa más por gusto, por curiosidad o por compromiso. Ninguna de esas cosas aparece en un Mago, un Tres de Copas o un Cuatro de Oros, y si alguien las «lee» ahí está inventando.

Esa lista es el trabajo de Inés, y se resume en tres tareas concretas. La primera es escribir las tres propuestas con lo que ya sabe de cada una, que es el gesto que sugería el Mago. La segunda es decidir si busca compañía, y si la busca, a quién se lo propone, que es el asunto del Tres de Copas. La tercera es fijar uno o dos topes, como un precio máximo o la regla de hacer una sola actividad, que es lo que apuntaba el Cuatro de Oros. Con eso, la elección que antes parecía un nudo se reduce a comprobar cuál de las tres propuestas cumple las condiciones. Y esa comprobación ya no necesita cartas.

Veamos cómo podría ir esa tarde, siempre como ejemplo inventado. Inés escribe las tres propuestas y se da cuenta de que de la tertulia no sabe ni la hora. Pregunta, y resulta que es el domingo por la mañana. Al pensar en la compañía descubre que le apetece ir sola a la exposición y comentarla después con una amiga, de modo que el Tres de Copas se cumple a su manera. Fija como tope una sola actividad y un gasto pequeño. La lista se ordena sola y se queda con la exposición. Las cartas no han acertado nada, sino que han ordenado el trabajo. Si la lista no hubiera desempatado, la salida correcta tampoco habría sido sacar más cartas para ver si decían otra cosa, sino averiguar el dato que faltaba.

Cerrar una consulta es dejar por escrito el resultado en pocas líneas. La nota de Inés podría quedar así:

> Pregunta: qué tener en cuenta para elegir una actividad cultural este fin de semana. Mesa: Mago (punto de partida), Tres de Copas (lo que busco), Cuatro de Oros (lo que debo acotar). Lectura: compararlas por escrito; decidir si quiero compañía; poner un tope de precio y de horario. Lo que no sé: cuánto cuesta cada una, con quién iría, cuánta energía tendré. Siguiente paso: escribir la lista esta noche.

Mira la forma de la nota. Empieza por la pregunta, repite las posiciones, resume la lectura en una línea, anota lo que falta y termina con una acción. En una página tienes todo el recorrido, y en esa misma página puedes ver si has cometido el error de saltarte alguna columna. Si la línea de «lo que no sé» queda vacía, repasa: casi siempre hay algo, y si no lo hay probablemente estás afirmando de más.

Falta una advertencia que pongo aquí y no en una letra pequeña al final. Lo que has leído es una forma de reflexionar y entretenerse con imágenes. No anticipa lo que va a pasar, y no sustituye el consejo médico, legal, psicológico ni económico de un profesional. Las cartas ayudan a ordenar lo que ya piensas y a ver otra cara de tu pregunta, y nada más. Por eso cada consulta de este libro acaba con un apartado de lo que falta: la decisión, entera, queda en manos de la persona que consulta.

En el capítulo siguiente tomamos la primera de las cuatro secciones de este y la ampliamos. Veremos qué preguntas aguantan una consulta, cuáles hay que recortar y cuáles no deben hacerse. La pregunta de Inés era una pregunta que aguantaba, y verás por qué. Conviene que, antes de seguir, hayas hecho el ejercicio con Marcos. Si ya sabes rellenar la mesa de tres columnas con tres cartas y una pregunta, tienes lo necesario para el resto del libro.

Capítulo 2

Lo que sí puedes preguntar

Una consulta sale bien o mal antes de barajar, según la pregunta que pongas encima de la mesa. En este capítulo aprendemos a partir de una situación propia, a recortarla hasta una pregunta que se pueda trabajar con tres cartas y a reconocer lo que ninguna mesa puede contestar. Lo hacemos con una consulta completa con el Papa, la Justicia y la Luna, y con un cotejo de las dos primeras entre dos barajas.

Al terminar este capítulo podrás

- Partir de una situación tuya, con nombres, plazos y decisiones que dependen de ti, y contarla en dos frases.
- Convertir una pregunta demasiado amplia en otra que se pueda trabajar con tres cartas.
- Reconocer qué queda fuera de una consulta y apuntarlo en la columna «Límite» de tu mesa.
- Seguir paso a paso una consulta completa con el Papa, la Justicia y la Luna del Dodal.
- Cerrar una consulta con una frase de síntesis, un paso concreto y un dato pendiente.

En el capítulo anterior seguimos una demostración ya hecha: tres cartas sobre la mesa, una pregunta que alguien había formulado antes y una lectura que fuimos armando poco a poco. Ahora tomamos el camino contrario y miramos qué pasó antes de colocar nada. En una consulta casi todo se decide ahí, porque la pregunta marca el tamaño de la lectura. Si es demasiado grande, las cartas dicen cosas vagas y la lectora tiene que llenar los huecos con su imaginación. Si es del tamaño adecuado, cada carta tiene algo concreto que hacer.

Hay una imagen que uso en los talleres. Una pregunta es como la plantilla que se pone sobre un papel para recortar: define qué entra y qué se queda fuera. Con una plantilla de la medida de un sello, el recorte sale limpio. Con una plantilla del tamaño de la mesa, lo que cortas es una sábana. Con las cartas pasa igual: si preguntas por «mi vida», las tres cartas se reparten un territorio que no pueden cubrir, y lo que sale es una lectura de horóscopo. Si preguntas por una reunión del jueves, las mismas tres cartas dan para algo útil.

Este capítulo tiene cuatro partes. Primero, de dónde sale una buena pregunta: de una situación propia. Después, cómo se le da forma. Luego, qué queda fuera, que es tan importante como lo que entra. Por último, cómo se cierra una consulta, porque