Los arcanos menores del Rider-Waite a fondo

Comprende las 56 escenas, distingue las cartas que se parecen y lee sotas, caballeros, reinas y reyes sin confusiones

Eleanor Ashcombe

Créditos

Los arcanos menores del Rider-Waite a fondo

Comprende las 56 escenas, distingue las cartas que se parecen y lee sotas, caballeros, reinas y reyes sin confusiones

Eleanor Ashcombe

El camino del Rider-Waite · tomo 2

Primera edición, 2026.

◆ Derechos

Todos los derechos reservados. El texto, la estructura, los ejemplos, las tablas, los ejercicios y la maquetación de este libro son obra de la autora y de la editorial. No se pueden reproducir, almacenar ni distribuir, ni en parte ni en su totalidad, por ningún medio, sin permiso previo por escrito de los titulares. Citar fragmentos breves para comentarlos, con indicación de la obra y de la autora, es algo que este libro agradece.

Los casos, las personas y las situaciones que aparecen como ejemplo son inventados y se presentan como tales. Si alguno se parece a una historia real, es por casualidad.

◆ Origen de las imágenes

Las cartas reproducidas pertenecen a la baraja Rider-Waite, dibujada por Pamela Colman Smith y publicada en Londres en 1909. La edición original de esas ilustraciones es de dominio público. Las imágenes del libro proceden de esa edición y se han preparado para la impresión: en el volumen impreso aparecen en blanco y negro, y en el libro electrónico, en color. Las diferencias de tono entre una reproducción y otra se deben a ese trabajo de preparación, no a la baraja original.

Las citas de textos antiguos, como las de Arthur Edward Waite, se transcriben de forma breve y entrecomillada, con su autor. La bibliografía del final recoge las obras de consulta.

◆ Antes de empezar

Este libro enseña a mirar cincuenta y seis escenas y a hablar de ellas con precisión. El tarot que aquí se practica es una herramienta de reflexión y de entretenimiento. Sirve

para ordenar lo que uno ya piensa, para formular mejores preguntas y para conversar sobre una situación desde otro ángulo.

No predice el futuro. Ninguna carta de este libro anuncia lo que va a ocurrir, y las frases de lectura que encontrarás están escritas como hipótesis que invitan a preguntarse algo. Por eso verás verbos como «sugiere» o «invita a considerar», y no afirmaciones sobre lo que pasará.

Tampoco sustituye a ningún profesional. Si una lectura te lleva a un asunto de salud, de ánimo, de dinero o de leyes, consulta a un médico, a un psicólogo, a un abogado o a un asesor financiero, según el caso. Una carta puede darte un punto de partida para la conversación, pero nunca una indicación para decidir sobre tu tratamiento, tu contrato o tus ahorros.

Lo mismo vale cuando lees para otra persona. Describe lo que se ve, ofrece preguntas y deja que decida ella. No afirmes cómo es alguien ni qué siente a partir de una carta, y menos aún si esa persona no está presente. Si quien tienes delante parece afectado por lo que sale, detén la lectura y atiende primero a la persona.

La autora y la editorial no se hacen responsables de las decisiones que se tomen a partir del uso de este libro.

Índice

Antes de empezar

Introducción 5

Parte I · Cómo se mira 12 una carta menor

1 · Anatomía de una escena menor 13
2 · Números que ayudan sin mandar 24

Parte II · Los cuarenta 38 numerales, palo a palo

3 · Bastos del uno al cinco: empezar y 39 compartir
4 · Bastos del seis al diez: sostener y cargar 53
5 · Copas del uno al cinco: encuentros y 68 desencuentros
6 · Copas del seis al diez: memoria, elección y 86 salida
7 · Espadas del uno al cinco: nombrar la 104 tensión
8 · Espadas del seis al diez: tránsito y 121 saturación
9 · Oros del uno al cinco: hacer y 141 administrar
10 · Oros del seis al diez: intercambio y 154 duración

Parte III · Las 174 dieciséis figuras, rango a rango

11 · Las cuatro Sotas 175
12 · Los cuatro Caballeros 188
13 · Las cuatro Reinas 200
14 · Los cuatro Reyes 215

Parte IV · Comparar 230 y leer

15 · Mismo número, cuatro escenas 231
16 · Cartas que se parecen 249
17 · Una carta cambia la lectura 268
18 · Leer una escena entre otras 280

Para consultar

Glosario 293
Tabla de consulta 297
Índice de cartas 315
Para seguir leyendo 316

Introducción

Este libro se lee con dos cartas sobre la mesa y un lápiz. Aquí vas a aprender los cincuenta y seis arcanos menores de la baraja Rider-Waite-Smith comparándolos de dos en dos, mirando lo que hacen sus figuras y no repitiendo palabras sueltas. Esta introducción te cuenta cómo está hecho el tomo, qué te pide y cómo leer las fichas.

Al terminar esta introducción podrás

- Decidir si este tomo es el que necesitas y empezar por él sin haber leído el anterior.
- Aplicar la regla de izquierda y derecha que usa todo el libro.
- Leer los seis apartados de cada ficha y saber para qué sirve cada uno.
- Hacer el primer ejercicio de comparación con dos cartas.
- Entender qué ofrece este libro y qué deja para otros.

◆ Para quién es este tomo

Quizá ya reconoces la baraja. Sabes cuál es el Loco, distingues la Torre de la Estrella y has hecho alguna tirada sencilla. Cuando sale un arcano menor, sin embargo, te quedas con una palabra. Cuatro de Copas, apatía. Cinco de Espadas, conflicto. Nueve de Oros, abundancia. La palabra no es falsa, pero es tan corta que sirve para casi cualquier situación y, por eso mismo, no ayuda a ninguna.

Este tomo está escrito para ese momento. Los arcanos menores son cuarenta numerales, del As al Diez en cuatro palos, y dieciséis figuras de la corte: Sota, Caballero, Reina y Rey en cada palo. Son cincuenta y seis cartas, casi tres cuartas partes de la baraja. En la mayoría de las lecturas son ellas las que aparecen, y de ellas depende que la lectura se quede en el aire o toque suelo.

La edición que usamos tiene una particularidad que la distingue de muchas barajas antiguas. Pamela Colman Smith dibujó una escena para cada numeral. En lugar de contar copas o bastos, miras a alguien que hace algo: un joven sentado que no mira una cuarta copa, una figura que camina cargada, un hombre que defiende una cima. Esa escena es tu material de trabajo. Todo lo que este libro afirma sale de lo que se ve en ella, y cuando algo no se ve no se afirma.

Este tomo trabaja sobre tres hábitos concretos:

- Mirar lo que hay en la carta antes de recordar lo que «significa».
- Comparar cada carta con otra para entender qué la hace distinta.
- Decir en una frase, con un verbo, qué ocurre en la escena.

Si los practicas, las palabras sueltas se convierten en frases que se pueden defender con la imagen delante.

◆ Puedes empezar aquí

Este es el segundo tomo de una serie, pero no necesitas el primero para seguir este. El capítulo 1 recoge en dos páginas lo imprescindible: qué son los palos, cómo se cuentan los números, qué lugar ocupan las figuras y cómo se escriben los códigos de las cartas. Con eso basta.

Si vienes del tomo 1, te sonarán algunas ideas, pero los capítulos no repiten sus fichas. Allí cada carta se presentaba para que la reconocieras. Aquí se presentan para que las distingas de sus vecinas. Si vienes de otra fuente, un curso, un manual cualquiera o años de práctica por tu cuenta, tampoco hay problema. Cada capítulo explica lo que usa.

Tampoco hace falta leerlo en orden estricto. El orden propuesto va de lo sencillo a lo comparado. Primero aprendes a mirar una escena menor, luego el papel de los números, después los cuatro palos por mitades (del uno al cinco y del seis al diez), las dieciséis figuras por rangos y, al final, las comparaciones entre cartas que se parecen y la lectura de varias cartas juntas. Pero si hoy te ha salido un Ocho de Copas y necesitas entenderlo, puedes ir directamente a su ficha. Si te confundes con los Dieces o con los Ochos, el capítulo 15 los pone en fila.

◆ Lo que te pido: dos cartas y un lápiz

El hilo de todo el libro es una imagen sencilla: dos cartas en la mesa. Casi nada de lo que hay aquí se aprende mirando una sola carta, porque una carta aislada admite demasiadas lecturas. Puesta junto a otra que se le parece, la escena muestra enseguida qué la distingue. La pregunta que vas a repetir muchas veces es corta: ¿qué cambia?

Para trabajar te pido tres cosas.

La primera es una baraja Rider-Waite-Smith, en papel o en pantalla, para tener la imagen a la vista mientras lees. Si prefieres no usar la tuya, las cartas están impresas en el propio libro. Lo importante es que puedas mirar con calma, porque casi todos los errores de lectura vienen de contar mal un objeto o de atribuir a una carta lo que pertenece a otra.

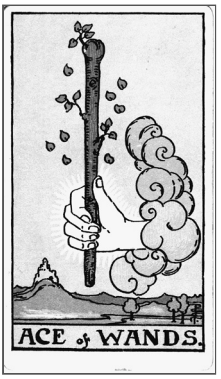
La segunda es un lápiz y una libreta. Los ejercicios te piden escribir frases cortas, no redacciones. Una frase por carta, con un verbo. Escribir obliga a decidir, y decidir es la mitad del oficio.

La tercera es tiempo sin prisa. Cada capítulo se puede hacer en una sentada de media hora. Al terminar, los ejercicios llevan siempre un criterio de respuesta para que compruebes tu trabajo sin esperar a que nadie lo revise.

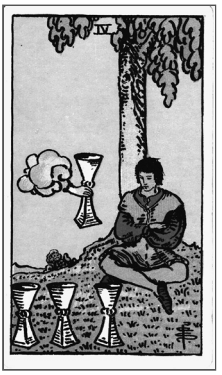
Pruébalo

Saca el As de Bastos y el Cuatro de Copas y ponlos uno junto a otro. Antes de seguir leyendo, escribe tres cosas de cada una: qué objeto hay, quién lo sostiene o lo mira y qué parece estar pasando. Después compara. Las dos tienen una mano que sale de una nube, pero ¿por qué lado sale en cada una? ¿Hay alguien en la escena que reciba lo que la mano ofrece? Si tu respuesta empieza por «significa», vuelve a mirar y empieza por «hay».

Dos cartas sobre la mesa



As de Bastos



Cuatro de Copas

Dos manos que salen de una nube, una por la derecha y otra por la izquierda de la carta: la primera ofrece una vara y nadie la recibe todavía; la segunda ofrece una copa a alguien que está sentado.

En el As de Bastos, la nube queda a la derecha de la carta, y de ella sale una mano blanca que empuña una vara con brotes y hojas verdes; otras hojas caen alrededor y, abajo, se ve un paisaje de colinas con un río y un castillo sobre un peñasco a la izquierda. En el Cuatro de Copas, la nube queda a la izquierda, y de ella sale una mano que ofrece una copa a un joven sentado bajo un árbol, con los brazos cruzados y la mirada baja hacia las tres copas que tiene alineadas en la hierba. En la primera carta no hay nadie más. En la segunda hay alguien que está ahí y, de momento, no coge nada. Esa diferencia, y no una lista de palabras, es lo que vas a aprender a leer.

◆ Izquierda y derecha, según miras la carta

Hay una regla que vale para todo el libro, y la doy una sola vez. Cuando escribo izquierda o derecha me refiero siempre a la izquierda y la derecha de quien mira la carta, es decir, la tuya. Nunca hablo de la izquierda o la derecha del personaje.

Parece un detalle menor, pero no lo es. Si una figura camina hacia la derecha de la carta, para ella sería su izquierda. Con la regla fija, no hay ambigüedad: si digo que en el As de Bastos la nube queda a la derecha, la encuentras a la derecha de la imagen tal como está delante de ti. En el Cuatro de Copas queda a la izquierda. Es una de las diferencias más fáciles de comprobar y, sin embargo, se olvida con frecuencia, por eso la repito con intención. Otra baraja, o la misma carta vista en una edición que invierte la imagen, puede darte la dirección contraria. Aquí manda siempre la imagen de esta edición.

Esta regla tiene una consecuencia práctica. Cuando una carta tenga un movimiento o una mirada que importe, lo comprobarás en la imagen antes de aceptar lo que yo diga. Si algún día mi texto y tu carta discrepan, confía en tu carta y escríbeme, porque querré saberlo.

◆ Cómo está organizado el libro

El tomo tiene cuatro partes. La primera, con dos capítulos, enseña a mirar: cómo se descompone una escena menor y qué papel pueden tener los números sin convertirse en una ley. La segunda recorre los cuarenta numerales palo a palo, en ocho capítulos de cinco cartas cada uno: bastos, copas, espadas y oros, primero del uno al cinco y luego del seis al diez. La tercera trata las dieciséis figuras de la corte, por rango y no por palo, de modo que compares las cuatro Sotas entre sí, luego los cuatro Caballeros, las Reinas y los Reyes. La cuarta reúne las comparaciones y la práctica de lectura: números iguales en palos distintos, parejas de cartas que se confunden, el efecto de cambiar una sola carta y la lectura de varias escenas juntas.

Al final encontrarás cuatro apéndices. Un glosario, para los términos que el libro usa con sentido preciso. Una tabla de consulta con las cincuenta y seis cartas, que no es una lista de significados sino un recordatorio de qué hace cada una, con cuál se confunde y qué rasgo visible las separa. Un índice de cartas y una bibliografía breve.

Dentro de cada capítulo verás tres tipos de elementos con formato propio. Las cajas de «Pruébalo» son ejercicios pequeños que conviene hacer en el momento. Las cajas de «Error frecuente» señalan una equivocación que se repite en la práctica y explican por qué ocurre. Y los casos son ejemplos ficticios, inventados para el libro,

que muestran un razonamiento completo. Ningún caso describe a una persona real ni pretende que una carta acierte nada.

Algunas cartas aparecen además en una lámina a página completa, con su comentario. Son las que más se prestan a una mirada larga, y están elegidas porque en ellas el detalle importa más de lo que parece.

◆ Cómo están hechas las fichas

Cada uno de los cincuenta y seis menores tiene su ficha, que ocupa una página junto a la imagen de la carta. Esa ficha sigue siempre el mismo orden, con seis apartados. Cada apartado responde a una pregunta distinta, y conviene saber cuál para usarla bien.

El primero es «El detalle que se pasa por alto». No describe la carta entera, porque eso ya lo ves. Señala una cosa concreta de la escena que suele escaparse: un objeto pequeño, una dirección, una cantidad que se cuenta mal. Todo lo que se dice ahí se ha comprobado mirando la imagen.

El segundo es «Qué hace y qué añade su número». Una figura, un verbo, y después qué aporta el número de la carta. Lo planteo como herramienta, no como regla: el número puede ayudarte a ordenar la escena, y en algunas cartas casi no ayuda. Cuando no ayuda, lo digo.

El tercero es «Dos frases de lectura». Son dos frases breves, cada una en un contexto distinto. Una pertenece al trabajo, el estudio o una afición. La otra, a la vida diaria. No hay frases sobre pareja, porque ese terreno pide más cuidado del que cabe en una ficha. Las frases son modelos de cómo hablar de la carta con prudencia, para que las adaptes a tu propia pregunta, no para que las copies.

El cuarto es «Con cuál se confunde». Nombra la carta con la que más se mezcla y el rasgo visible que las separa. Es el apartado más útil si ya conocías las cartas y fallas por parecidos.

El quinto es «Si saliera su vecina». Aquí hago una sustitución: tomo una de las frases del apartado anterior, cambio la carta por la vecina que indico y muestro cómo cambia la frase. Esa práctica de sustituir una sola carta y ver qué se mueve es el núcleo del método, y la retomaremos en el capítulo 17.

El sexto es «Cinco verbos», que son cinco palabras de acción para fijar la carta en la memoria. Son verbos o sustantivos de acción, no adjetivos de carácter. Una carta que se recuerda por lo que hace se aplica mejor que una carta que se recuerda por cómo es.

En qué se diferencian de las fichas del tomo 1

Si conoces las fichas del primer tomo, notarás que estas no son una versión ampliada. Aquellas servían para presentar la carta a quien empieza: qué se ve, qué suele significar, cómo leerla. Estas parten de que ya la has visto y se preguntan otra cosa: dónde se equivoca la gente.

Por eso el detalle pasado por alto sustituye a la descripción general, y la carta de confusión tiene un apartado propio. Por eso también las frases de lectura son dos y en contextos separados, para que veas que una misma carta puede hablar de un ensayo de teatro y de una tarde en casa sin cambiar de escena. Y por eso la sustitución por la vecina ocupa un apartado entero. En el tomo 1 una carta se aprendía sola. Aquí se aprende al lado de otra.

> **Error frecuente**
>
> Leer la ficha sin tener la carta delante. Las fichas se han escrito para usarse con la imagen a la vista, y buena parte de su valor está en que te obligan a comprobar un detalle. Si las lees de corrido, como un texto más, te llevas las palabras y pierdes lo que las sostiene. La consecuencia es la que ya conoces: acabas recordando una carta con rasgos de otra. Antes de cada ficha, mira un minuto la imagen. Después de leerla, vuelve a mirarla y busca el detalle que se te señalaba. Si no lo encuentras, no sigas todavía.

Lo que este libro no hace

Conviene decir qué queda fuera, para que sepas dónde buscarlo. Este tomo no explica los veintidós arcanos mayores ni enseña a hacer una primera lectura: eso es materia del tomo 1. Tampoco trata las cartas invertidas, que son el tema del tomo 3, ni colecciona tiradas, que es el cometido del tomo 4. Cuando una de esas cuestiones aparezca, la mencionaré en una línea y seguiré adelante.

Tampoco encontrarás aquí un método general para sintetizar lecturas largas. El capítulo 18 enseña a leer varios menores juntos, con las limitaciones que eso impone, pero no pretende ser un curso completo de síntesis. Y no verás comparaciones con otras barajas, ni historia de los símbolos, ni consejos sobre lo que una carta dice de una persona concreta. Las figuras de la corte, en particular, son papeles: una Reina de Copas no es una mujer ni un retrato de nadie, y un Rey de Oros no describe a un hombre determinado. Cuando llegues a esa parte lo verás con ejemplos.

◆ Una palabra sobre el tarot y sus límites

El tarot, tal como se usa en este libro, es una herramienta de reflexión y de entretenimiento. Las cartas no predicen el futuro ni informan de hechos que no conoces. Lo que hacen es ofrecer imágenes con las que ordenar lo que ya piensas, plantear preguntas que no te habías hecho y poner palabras a una situación. Por eso verás que el libro habla de lo que una carta sugiere o invita a preguntarse, y no de lo que dice o anuncia.

Nada de lo que contiene este tomo sustituye el consejo de un profesional. No encontrarás aquí orientación médica, legal, psicológica ni financiera, y si una situación de tu vida lo requiere, lo sensato es consultar a quien corresponda. Las cartas pueden acompañar una conversación contigo mismo. No sirven para tomar decisiones graves en tu lugar.

Queda un acuerdo más, y tiene que ver con las preguntas que llevas a la mesa. Las que mejor funcionan con este método empiezan por «qué» o «cómo» y hablan de algo que está en tus manos: cómo afrontar una semana de exámenes, qué mirar antes de una reunión, qué hacer con una tarde libre. Las que empiezan por «va a» o «me dirá» piden a la carta un trabajo que no puede hacer, y lo más probable es que acabes proyectando en ella lo que ya temías o deseabas. Si te descubres formulando una de esas, cámbiala antes de barajar. No hace falta que la pregunta sea solemne; basta con que sea tuya y que pueda contestarse con una escena y un verbo.

Si una carta te incomoda, puedes apartarla y volver otro día. El libro no te exige leer nada que no quieras leer ese día, y ninguna escena menor es una sentencia. Quien lo necesite puede hacer todos los ejercicios con las cartas que no le toquen de cerca y dejar para más adelante las demás.

Si te sirve, vuelve a esta introducción cuando termines el capítulo 3. Verás que casi todo lo que aquí parece una regla abstracta ya lo habrás hecho con tus propias cartas, y que las reglas se entienden mejor después de usarlas.

Con esa claridad por delante, ya puedes empezar. Deja sobre la mesa el As de Bastos y el Cuatro de Copas, coge el lápiz y pasa al capítulo 1. La primera pregunta, como casi todas las del libro, es muy simple: ¿qué ves?

Parte I

Cómo se mira una carta menor

Capítulo 1

Anatomía de una escena menor

Antes de aprender qué significa una carta menor, conviene saber qué muestra. Este capítulo te enseña a leer el código de cada carta, a contar lo que se repite en ella, a distinguir quién actúa y quién solo está, y a resumir la escena en un verbo. También te enseña a parar en el punto exacto en que la imagen deja de hablar.

Al terminar este capítulo podrás

- leer el id de cualquiera de los 56 menores (B01, C04, O08...) y saber de qué palo, número o figura se trata;
- contar los objetos de una carta con un método que no depende de la memoria;
- decir quién actúa en una escena y quién forma parte del decorado;
- resumir lo que ocurre en un verbo que la imagen aguante;
- separar lo que se ve de lo que has aprendido, y reconocer hasta dónde llega una escena.

◆ Dos cartas sobre la mesa

Saca de tu baraja el Cuatro de Copas y el Ocho de Oros. Colócalos uno junto al otro y, antes de pensar en lo que significan, contesta a una pregunta modesta: ¿qué está pasando en cada una?

Parece fácil y casi nadie lo hace bien a la primera. En las dos cartas hay un joven sentado, en un día tranquilo, con objetos dorados y redondos alrededor. Y sin embargo las escenas casi no se parecen. Uno tiene los brazos cruzados y la mirada baja. El otro sostiene un martillo en una mano y un cincel en la otra. Esa diferencia cabe en una frase, y con diferencias así se trabaja en todo el libro.

Los arcanos menores suelen despacharse con una palabra por carta: «pereza», «esfuerzo», «conflicto». Una palabra suelta se aprende pronto y se olvida pronto. Además se confunde, porque dos cartas vecinas acaban compartiendo la misma etiqueta. Una escena, en cambio, se recuerda: tiene personajes, objetos y un gesto, y todo eso se puede volver a mirar.

Este primer capítulo es el taller previo. No te enseña qué quiere decir cada carta, sino cómo se examina una antes de preguntarle nada. Trabajaremos sobre todo con tres: B01, C04 y O08. Otras tres, B10, C08 y O10, entrarán cuando toque contar. Ten a mano un lápiz y papel, porque casi todo lo que sigue se aprende escribiendo lo que ves.

◆ La notación en dos páginas

Si vienes del tomo 1, esta sección es un repaso. Si empiezas por aquí, es todo lo que necesitas para seguir el libro.

Los arcanos menores son cincuenta y seis cartas: cuarenta numerales y dieciséis figuras. Se reparten en cuatro palos de catorce cartas cada uno: diez numerales, del As al Diez, y cuatro figuras. Cada palo se reconoce por un objeto que aparece una y otra vez:

- Bastos, letra B: una vara de la que brotan hojas. En las cartas con el nombre impreso en inglés, *Wands*.
- Copas, letra C: una copa dorada. *Cups*.
- Espadas, letra E: una espada. *Swords*.
- Oros, letra O: un disco con una estrella de cinco puntas, que la baraja imprime como *Pentacles*. En O08 y O10, las dos cartas de oros que veremos aquí, cada disco lleva esa estrella. En español los llamamos oros.

Los numerales van del As, que es el uno, al Diez. En esta baraja, del Dos al Diez el número se puede leer de dos maneras: contando los objetos y fijándose en el numeral romano impreso en la parte alta de la carta. C04 lleva IV, O08 y C08 llevan VIII, B10 y O10 llevan X. El As no tiene numeral. En la imagen de B01 solo aparece, al pie, el nombre impreso: ACE of WANDS. Si tu baraja es una reedición, los rótulos pueden estar colocados de otra manera. Las imágenes de este libro son las de la edición clásica, de dominio público.

Las figuras son cuatro por palo: Sota, Caballero, Reina y Rey. Dentro del id ocupan los números 11, 12, 13 y 14. Esto no significa que una Reina sea «un trece» que se cuente con objetos. Es solo una manera ordenada de nombrarlas. Les dedicaremos la parte III del libro y aquí no entran.

Cada id se compone de la letra del palo y dos cifras. B01 es el As de Bastos. C04 es el Cuatro de Copas. O08 es el Ocho de Oros. E13 es la Reina de Espadas. O14 es el Rey de Oros. Verás estos códigos en los pies de las tiradas, en las tablas y en el

apéndice de consulta. Las letras M00 a M21 corresponden a los arcanos mayores, de los que no se ocupa este tomo.

Queda una convención, la más importante para no equivocarse al describir: izquierda y derecha son siempre las del lector que mira la carta, nunca las del personaje. Cuando digo que en B01 la mano sale de una nube situada a la derecha, me refiero a tu derecha cuando miras la carta de frente. Si alguna vez dudas, apoya la carta sobre la mesa y señala con el dedo. Es un gesto casi infantil, y evita más errores de los que parece.

◆ El palo que se ve: el objeto que se repite y cómo contarlo

En un numeral, el palo y el número viajan juntos: el objeto emblemático aparece tantas veces como dice la cifra. Un Cuatro de Copas debería mostrar cuatro copas, y un Ocho de Oros, ocho discos. Esto, que suena a perogrullada, es la mejor herramienta de identificación que tienen los menores. Si cuentas bien, sabes qué carta tienes delante sin necesidad de recordar ningún nombre.

El problema es que quien dibujó la carta rara vez ordenó los objetos en fila para ayudarte. Los reparte, los tapa con una figura, los deja en el aire o los tira al suelo. Contarlos bien es un pequeño oficio, y se resume en cuatro reglas.

La primera es leer el numeral romano, si lo hay. Es una pista para comprobar tu cuenta, no un sustituto de ella. Si cuentas siete y el numeral dice VIII, algo se te ha escapado.

La segunda es contar por zonas y no de corrido. Divide mentalmente la carta en partes (el suelo, el poste, el aire, el regazo), cuenta cada parte y suma.

La tercera es anotar qué objetos no están donde están los demás: el que alguien sostiene, el que flota, el que yace caído. El objeto que rompe el grupo suele ser el que alguien deja sin contar.

La cuarta es no elegir la cifra que prefieras cuando la suma no coincida. Casi siempre hay un objeto tapado, cortado por el borde de la carta o apartado del grupo. Vuelve a mirar.

Vamos con las cartas de trabajo. En C04 hay tres copas en el suelo y una cuarta en el aire. Las tres primeras están alineadas sobre la hierba, delante del joven, y las ves enseguida. La cuarta sale de una nube pequeña a la izquierda: una mano la sostiene, a media altura, algo más arriba que las otras tres. Si cuentas solo las del suelo, tienes

tres, y habrás leído un Tres de Copas que no está sobre la mesa. El IV de arriba te avisa, y la mano de la nube te dice dónde estaba la que faltaba.

En O08 hay tres zonas. A la derecha, un poste de madera con seis discos clavados, uno encima de otro. En el regazo del joven, el séptimo, el que está grabando. En el suelo, abajo a la izquierda, el octavo, con su estrella ya marcada. Seis, más uno, más uno: ocho. Quien cuenta solo el poste se queda en seis, y quien suma el poste y el suelo se queda en siete. Aquí el dibujante ha hecho que el número forme parte de la historia: el último oro es el que todavía está en proceso.

En B10, C08 y O10 la cuenta es más delicada, y por eso merecen una tabla propia.

Carta	Por qué cuesta contarla	Cómo contarla	Cuenta que debe salir
B10 · Diez de Bastos	Las diez varas forman un haz que el hombre abraza. Se cruzan y la espalda y el hombro tapan parte de la base.	Cuenta las puntas con brote en la parte alta del haz y no los palos que se cruzan abajo. Comprueba con el X de arriba.	Diez, con el numeral X como control
C08 · Ocho de Copas	Las copas están apiladas en dos filas, y el hueco entre ellas hace pensar que falta alguna.	Cuenta la fila de abajo (cinco) y las de encima (tres). El hueco queda entre las dos copas de la izquierda y la de la derecha.	Cinco más tres, ocho
O08 · Ocho de Oros	Los discos están en tres sitios distintos: poste, regazo y suelo.	Cuenta seis en el poste, uno en las manos del joven y uno en el suelo.	Seis, uno y uno, ocho
O10 · Diez de Oros	Los diez discos están repartidos por toda la carta y algunos se superponen a figuras y edificios.	Cuenta por columnas: tres a la izquierda, cuatro en el centro, tres a la derecha.	Tres, cuatro y tres, diez

Fíjate en que ninguna de estas cuentas se hace de un vistazo. Hay un método y hay una comprobación, y los dos son muy fáciles de olvidar con prisa. De ahora en adelante, cada vez que aparezca un numeral en una escena, hazlo en voz alta: «cinco

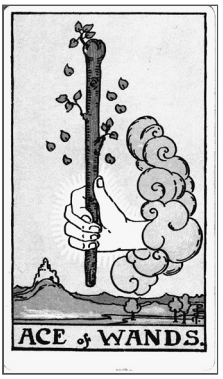
abajo, tres arriba». Parece ridículo hasta que descubres cuántas veces te ha ahorrado un error.

◆ Quién actúa y quién solo está

Una escena menor suele tener pocos elementos con intención y muchos que solo acompañan. Aprender a separarlos cambia la lectura, porque lo primero que describes es lo que hace alguien, y el resto es el lugar donde lo hace.

Llamo *actor* a quien hace algo que puedes señalar con el dedo: sostener, mirar a un sitio concreto, golpear, caminar, cruzar los brazos. Llamo *presencia* a todo lo que está pero no hace nada: el árbol, el castillo, la luna, el poste. Hay un tercer tipo, los objetos que el actor maneja o rodea, que están en el cruce entre ambos. Es útil distinguirlos, porque la presencia crea el ambiente y el actor crea la escena.

Tres escenas, tres maneras de actuar



B01 · As de Bastos



C04 · Cuatro de Copas



O08 · Ocho de Oros

Una mano que sostiene, un joven que contempla y un artesano que graba: en cada carta cambia quién actúa y qué hace.

En B01 el único actor es una mano. No hay cuerpo, no hay rostro, no hay nadie al que mirar. La mano sale de una nube a la derecha, sujeta una vara de la que brotan hojas, y a su alrededor caen otras hojas sueltas. Detrás de la mano se ve un resplandor. Abajo, colinas verdes, un río, árboles y un castillo sobre un peñasco a la izquierda: pura presencia. Tampoco la vara hace nada por sí misma: brota, pero no se mueve. Es una escena con un actor sin cuerpo y un objeto que se muestra.

C04 tiene dos actores, y conviene mirarlos por separado. El joven está sentado bajo un árbol, con las piernas cruzadas y los brazos cruzados también; mira hacia abajo,

hacia las tres copas que tiene delante. Eso es todo lo que hace. La segunda actora es la mano que sale de la nube de la izquierda y sostiene en alto una cuarta copa. Esta mano hace más que el joven: ofrece, extiende, presenta. Sorprende que el personaje central sea el menos activo. Si nos fijamos en lo que cada uno hace con el cuerpo, la que lleva la iniciativa es la mano.

Quizá hayas notado que la mano de la nube aparece tanto en B01 como en C04. No sale del mismo lado: en B01 viene de la derecha del lector y en C04 de la izquierda. Es un detalle fácil de pasar por alto, y por eso este capítulo insiste en comprobarlo. Cuando llegues a los Ases, abre los cuatro en tu baraja y anota de qué lado sale la mano en cada uno. En este capítulo solo afirmo el de B01.

En O08 hay un único actor: el joven artesano. Está sentado en un banco, de perfil, con la cabeza inclinada hacia el disco que sostiene en el regazo, y con un martillo en una mano y un cincel en la otra graba una estrella. Todo lo demás es presencia o herramienta: el poste con los discos, el banco, la pequeña ciudad que se ve al fondo a la izquierda. El fondo es liso, casi sin paisaje, y esa sobriedad hace que lo único que ocurre sea su trabajo.

Una buena manera de comprobar a quién has llamado actor es preguntarte quién tiene las manos ocupadas y hacia dónde mira cada cual. En C04 el joven no mira la mano que le ofrece la copa, sino las que tiene delante. En O08 el joven mira lo que hace. En B01 no hay mirada, y esa ausencia dice algo sobre el tipo de escena que es.

◆ La acción en un verbo

Una vez que sabes quién actúa, puedes resumir lo que hace en un verbo. Resumir en un solo verbo parece empobrecer la carta, pero es justo lo contrario: te obliga a decidir qué parte de la escena es lo esencial. Y es una prueba excelente, porque un verbo solo puede referirse a una acción visible, o no valdrá.

Un verbo útil cumple tres condiciones. Describe algo que puedes señalar en la imagen. No contiene sentimientos que no se vean, como «aburrirse» o «temer». Y no sirve igual para la carta de al lado: si tu verbo cabe en las tres cartas de la mesa, no las está distinguiendo.

Aquí está la primera tabla del capítulo, con las tres cartas de trabajo.

Carta	Lo que se ve	El verbo	Lo que la imagen no permite decir
B01 · As de Bastos	Una mano blanca sale de una nube a la derecha y sostiene una vara con hojas; caen hojas sueltas y hay un resplandor tras la mano. Abajo, colinas, río y un castillo sobre un peñasco a la izquierda.	Ofrecer	A quién se ofrece, cuánto tardará en dar fruto o si hay alguien que la tome
C04 · Cuatro de Copas	Un joven sentado bajo un árbol, con brazos y piernas cruzados, mira hacia abajo tres copas alineadas en la hierba. Una mano sale de una nube a la izquierda y le tiende una cuarta.	Contemplar	Que esté aburrido o triste, que haya visto la cuarta copa, que la vaya a rechazar, qué hay dentro de las copas
O08 · Ocho de Oros	Un joven en un banco, de perfil, graba una estrella con martillo y cincel en un disco que sostiene en el regazo. Seis discos están clavados en un poste de madera, otro yace en el suelo.	Grabar	Cuánto tiempo lleva así, si es su oficio, si le pagan, si el trabajo le gusta, cuándo acabará

Detengámonos en cada fila, porque cada una enseña una cosa distinta.

Para B01, el verbo que mejor se sostiene es *ofrecer*, con una precaución. La mano presenta la vara hacia delante, pero la imagen no muestra a nadie que la reciba. Ofrecer, aquí, significa poner algo a disposición de quien mira. Si prefieres otro verbo, *sostener* también aguanta la prueba. Lo que no vale es *empezar* o *triunfar*, porque ninguno de los dos aparece dibujado. Lo que vemos es una vara con hojas nuevas, no el comienzo de nada.

Para C04, comparemos tres candidatos. *Contemplar* se apoya en la mirada baja del joven y no añade nada que no se vea. *Desatender* se sostiene también, aunque ya incluye una pequeña inferencia: el joven no mira la mano, pero no sabemos si la ha notado. *Rechazar*, en cambio, se pasa de la raya, porque el joven no empuja la copa ni se aparta: tiene los brazos cruzados, una postura cerrada, pero no hace ningún gesto dirigido a la copa. El verbo que parece más natural es el que ya lleva dentro una opinión.

Para O08, *grabar* es literal y preciso. *Trabajar* también vale, pero es tan amplio que serviría para el Diez de Bastos, y eso lo hace pobre. *Perfeccionar* ya es una lectura: la imagen no dice que el joven mejore nada, solo que repite una operación en cada disco.

Cuando tengas dudas con un verbo, aplícale el contraste: ¿lo entendería alguien que no ha visto la carta y tuviera que dibujarla? Quien oiga «grabar» dibujará a alguien con martillo y cincel. Quien oiga «perfeccionar» dibujará lo que se le ocurra. El buen verbo es el que permite reconstruir la imagen.

◆ Lo que se ve frente a lo que se ha aprendido

Cuando miras una carta, trabajan en ti dos capas a la vez. Una es la de la imagen: lo que hay dibujado, contado y descrito. La otra es la de lo aprendido: los nombres, las palabras clave, lo que has leído o te han contado sobre esa carta. La segunda es útil, porque condensa siglos de práctica. Pero también tiene un riesgo: cuando la mezclas con la primera, deja de ser posible saber cuál de las dos estás usando.

Un ejemplo claro. Supón que has aprendido que el Cuatro de Copas «es apatía». La palabra es cómoda y corta. Pero examinada en la imagen, ¿qué tiene de visible? El joven tiene los brazos cruzados, la mirada baja, y delante tres copas. Que esté apático es una conclusión tuya, no un dato de la carta. Puede ser una hipótesis razonable en cierta lectura, pero entonces la tratas como hipótesis, no como lo que la carta «dice».

Lo mismo con O08: si has aprendido «dedicación» o «aprendizaje», puedes comprobar cada palabra contra la imagen. «Dedicación» encuentra apoyo en que el joven mira lo que hace y tiene el gesto concentrado. «Aprendizaje» exige una información que la carta no ofrece, porque nada indica que sea un aprendiz y no un maestro. Hacer este pequeño examen te enseña dos cosas: qué parte de lo aprendido ya está en la imagen y cuál habría que justificar con algo más.

Propongo un método de tres pasos para cada carta. Primero describe, sin ninguna palabra clave, lo que ves. Después pon un verbo. Solo entonces, y con la imagen

delante, consulta lo que has aprendido y decide qué parte sigue en pie. Si algún significado aprendido choca con lo que ves, anótalo, porque es una invitación a revisar el significado o a mirar mejor.

Nada de esto desprecia la tradición. Waite, en *The Pictorial Key to the Tarot* (1910), ofrece nombres y significados breves para cada carta, y son un punto de partida valioso. Lo que hace este método es retrasar su uso unos minutos para que la imagen tenga voz propia. Con el tiempo, descubrirás que muchos significados clásicos nacen de lo que se ve, y que los que no lo hacen son los que más conviene examinar.

Una señal de que estás mezclando capas es la palabra «porque». «Está sentado con los brazos cruzados porque no le interesa»: lo primero es imagen, lo segundo es tuyo. No hay nada malo en escribir esa segunda parte, siempre que sepas que lo es y la separes con una frase como «podría sugerir» o «invita a preguntarse si».

◆ Hasta dónde llega una escena

Toda carta es un instante detenido, y de un instante se pueden decir pocas cosas. Conviene conocerlas antes de empezar a hablar, porque la mayoría de los errores de lectura no son errores de imagen, sino de extensión: se dice más de lo que la escena muestra.

Una escena no muestra el tiempo. En B10 un hombre cargado camina hacia una casa de tejado rojo, y es lo único que sabemos. No sabemos cuánto lleva caminando ni cuánto le falta. Tampoco sabemos si llegará, si descansará por el camino, o si la casa es su destino. «Camina hacia una casa» es imagen. «Está a punto de llegar» es una invención.

Una escena no muestra el interior de nadie. En B10 el hombre lleva el rostro tapado por las varas y solo se ve su pelo rubio. Es difícil afirmar nada sobre cómo se siente. En C08 el hombre se aleja de espaldas. Sabemos que se va, y que lleva un bastón y una capa roja, pero la imagen no cuenta por qué. Tampoco cuenta si va con decisión o con tristeza, ni si vuelve más tarde.

Una escena no muestra causas ni consecuencias. En O10 se ve a un anciano, una pareja, un niño y dos perros bajo un arco de piedra, con una torre y edificios al fondo. No hay indicios de cómo ha llegado cada uno hasta ahí, ni de quién construyó qué. Puedes decir qué hay y quién está con quién, pero no explicar qué la ha producido.

Y una escena, por último, no describe a una persona real. Una carta no sabe cómo eres. Cuando alguien saca una carta en una lectura, lo que hace la escena es proponer

un espejo, y la persona decide si se ve reflejada o no. De ahí que a lo largo del libro las cartas «sugieran» e «inviten a preguntarse», y no «digan» lo que va a pasar. Es una forma más exacta de nombrar lo que una imagen puede hacer.

Estas cuatro fronteras (tiempo, interior, causa y persona) se vuelven una pequeña lista de control. Antes de pronunciar una frase sobre una carta, pregúntate en cuál de las cuatro te estás moviendo. Si en ninguna, es probable que estés describiendo. Si en alguna, puedes decirlo igualmente, pero como hipótesis.

Error de identificación

Contar mal los objetos es el error que más cartas confunde. En C04 hay tres copas en el suelo y una en el aire: quien cuenta solo las del suelo lee un Tres de Copas. En O08 hay seis discos en el poste, uno en el regazo y otro en el suelo: quien se queda en el poste lee un Seis de Oros, y quien olvida el del regazo, un Siete. En C08 el hueco entre las copas apiladas hace pensar que falta una y se acaba leyendo un Siete. Cada cifra errónea te lleva a otra carta con otra escena, y la lectura que construyas será sobre una carta que no tienes delante. Para evitarlo, lee primero el numeral romano, cuenta por zonas en voz alta y compara el resultado con la cifra impresa. Si no coinciden, no sigas: vuelve a mirar.

◆ Ejercicios

Los tres ejercicios son cortos. Hazlos por escrito, con la carta delante, y compara después con el criterio que sigue a cada uno.

Ejercicio A: describir C04 y O08 con un verbo cada una. Mira cada carta durante un minuto. Escribe tres frases que describan solo lo que ves, elige un verbo y pásalo por la prueba de las tres condiciones: lo puedo señalar, no trae sentimientos ocultos y no sirve igual para la otra carta. Criterio de respuesta: para C04 son buenos *contemplar* y *mirar*, y *desatender* aguanta con matiz; *rechazar* y *aburrirse* añaden algo que no se ve. Para O08 son buenos *grabar* y *labrar*; *trabajar* vale, pero es tan general que no distingue la carta de otras. Un verbo bien elegido para una carta no puede servir para la otra.

Ejercicio B: cambiar el palo de B01 a O01 y decir qué cambia. Coloca el As de Bastos y el As de Oros uno junto al otro. Haz dos columnas, «lo que se repite» y «lo que cambia», y rellénalas solo con lo que ves. Anota también de qué lado sale la mano en cada uno. Criterio de respuesta: en ambos hay una mano que sale de una nube y sostiene un único objeto del palo, y debajo se extiende un paisaje. Cambian el objeto (una vara con hojas frente a un disco con estrella), el paisaje y, si tu baraja lo muestra así, el lado del que sale la mano. El verbo *ofrecer* puede sobrevivir, y lo que

cambia es lo que se ofrece. La conclusión útil es que el palo cambia el objeto y no la estructura de la escena.

Ejercicio C: encontrar en tu baraja una carta cuyo número no se cuente a simple vista. Recorre los numerales del Siete al Diez y elige una en la que los objetos estén repartidos, tapados o apilados. Cuéntalos con el método de las zonas y compara tu cifra con el numeral romano. Criterio de respuesta: tu cuenta tiene que coincidir con el numeral. Si no coincide, cuenta de nuevo. Anota también qué objeto fue el más difícil y por qué: tapado por una figura, cortado por el borde, apilado o aislado del grupo. Candidatas buenas son B10, C08 y O10, que ya has visto, y otras que descubrirás en los capítulos siguientes.

◆ Un caso de práctica

Lo que sigue es un ejemplo inventado, pensado para ensayar el método.

Clara está en un taller de lectura de cartas con tres compañeras. La dinámica es sencilla: cada una saca una carta y tiene que describirla sin usar ningún significado aprendido. A Clara le sale el Ocho de Oros.

Su primer intento es: «Es la carta del trabajo constante, de la dedicación. Alguien que se esfuerza por hacer las cosas bien». Una compañera le pide que lo reformule sin ninguna de las palabras que ha aprendido, y que describa solo lo que ve. Clara frunce el ceño. Quita «trabajo constante», quita «dedicación», quita «esfuerzo» y se queda sin frase.

Tras un momento, empieza de nuevo, mirando la imagen: «Hay un joven sentado en un banco de madera, de perfil, con el pelo rizado. En una mano tiene un martillo y en la otra un cincel, y los apoya sobre un disco que sostiene en el regazo. En el disco hay una estrella de cinco puntas, que parece estar marcando. A su derecha hay un poste de madera con seis discos iguales clavados, uno encima de otro, y en el suelo, abajo a la izquierda, hay otro más. Al fondo, a la izquierda, se ve una ciudad pequeña con una torre. El fondo es liso, casi vacío».

Su compañera le pregunta cuántos discos hay en total. Clara cuenta por zonas: seis en el poste, uno en el regazo, uno en el suelo. Ocho. «Y el numeral de arriba dice VIII», añade. La cuenta cierra.

Luego viene el verbo. Clara prueba con *trabajar* y lo descarta: serviría igual para casi cualquier carta con una figura ocupada. Prueba con *perfeccionar* y también lo descarta, porque la imagen no dice que mejore nada. Se queda con *grabar*, que es lo que ve que hace.

Por último, la compañera le pide que diga qué no puede afirmar. Clara lo escribe en el margen: no sabe cuánto tiempo lleva grabando, ni si ese es su oficio, ni si los discos del poste son obra suya, ni si disfruta con ello. Descubre además que ha estado a punto de afirmar lo último por el gesto concentrado del joven, y que concentrado no es lo mismo que contento.

Solo entonces le dejan consultar lo que ha aprendido. Y puede hacerlo con otra mirada: «dedicación» encuentra apoyo en que el joven mira lo que hace; «oficio» exige datos que la carta no da; «paciencia» podría sugerirse por la repetición de piezas en el poste, siempre que se presente como hipótesis. Clara termina con una frase de lectura que se apoya en la imagen: «La escena muestra una tarea que se hace pieza a pieza, con algunas ya terminadas y una en curso. Invita a preguntarse qué parte de tu semana se parece a ese banco».

Observa lo que ha pasado. Clara no ha aprendido nada nuevo sobre el Ocho de Oros. Ha cambiado el orden: primero la imagen, después el verbo, al final el significado. Con ese orden, la carta le ha dado más de lo que le daba cuando se la sabía de memoria.

Con esto tienes ya el equipo mínimo del taller: leer el id, contar por zonas, separar actores de presencias, resumir en un verbo, distinguir imagen de saber aprendido y respetar los límites de la escena. En el capítulo siguiente pondremos a trabajar el primero de los números, el de los Ases y los Doses, y comprobarás que también el número se lee mejor cuando se mira antes de aplicarle ninguna teoría.

Capítulo 2

Números que ayudan sin mandar

Un número en una carta puede ayudarte a ordenar lo que ves. También puede estorbarte si lo conviertes en una ley. Aquí trabajamos con los dos números más pequeños, el Uno y el Dos, en los cuatro palos. Son ocho escenas que se comparan bien de dos en dos y de cuatro en cuatro. Verás qué aporta el número, qué aporta la imagen y en qué momento conviene que el primero se calle.

Al terminar este capítulo podrás

- Describir los cuatro Ases por la mano, el lado de la nube, el objeto y el paisaje de abajo, sin confundir uno con otro.
- Explicar qué relación muestra cada Dos (equilibrio, encuentro, bloqueo o malabar) apoyándote solo en lo que se ve.
- Separar tres cosas: lo que se cuenta en la imagen, lo que hace la escena y lo que una escuela añade al número.
- Cambiar un Dos por otro en una misma frase y decir qué se gana y qué se pierde.
- Usar el número como herramienta opcional y dejarlo a un lado cuando la escena no lo apoya.

◆ Tres capas en una misma carta

Pon sobre la mesa el Dos de Espadas y el Dos de Copas, uno junto al otro. Antes de interpretar nada, mira qué tienen en común. Las dos imágenes llevan el numeral II en la parte superior y en cada una hay dos objetos del palo: dos espadas, dos copas. Hasta ahí llegas contando. Ahora mira qué cambia, y verás que cambia casi todo. En una hay una figura sola con los ojos tapados, y en la otra dos figuras frente a frente. Detrás de la primera hay un mar con rocas y detrás de las segundas unas colinas con una casa. En una cada mano aprieta una espada y en la otra cada mano sostiene una copa, y las dos copas se juntan.

En ese pequeño ejercicio aparecen las tres capas con las que se trabaja todo el capítulo. La primera es lo que se cuenta: cuántos objetos hay, cuántas personas, cuántas manos. Es un dato de la imagen y se comprueba sin interpretar. La segunda es lo que la escena hace, y se resume en un verbo que sale de mirar quién actúa y cómo. Esa capa ya es lectura, pero una lectura que cualquiera puede verificar señalando la carta con el dedo. La tercera es lo que una escuela añade al número, por ejemplo que el Uno sea «un principio» o que el Dos sea «una dualidad». Esa capa no está dibujada. Vive en la tradición de quien la enseña, y puede servirte o no.

El título del capítulo ordena las prioridades. El número ayuda cuando te da un primer punto de apoyo para mirar: «aquí debería haber una relación entre dos cosas, ¿dónde está?». No manda cuando contradice lo que tienes delante. Si la escena y la cifra no encajan del todo, gana la escena, y el desajuste se anota como una curiosidad, no se corrige.

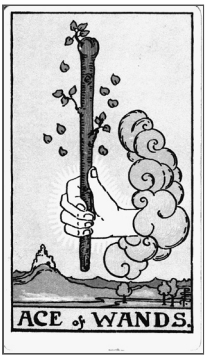
Trabajamos con los Ases y los Doses por una razón práctica. Son las cartas más fáciles de comparar entre palos, porque casi no tienen distracciones: poca gente, pocos objetos, mucho espacio vacío. Si aprendes a distinguir aquí lo que cuenta el número de lo que cuenta la imagen, te servirá igual con el Cinco o con el Nueve.

Como en el resto del libro, izquierda y derecha son las tuyas, las del lector que tiene la carta delante.

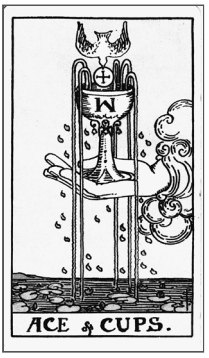
◆ El As: algo que se ofrece

Empieza por mirar los cuatro Ases a la vez.

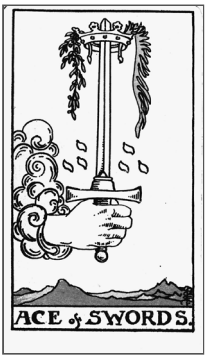
Los cuatro Ases



As de Bastos



As de Copas



As de Espadas



As de Oros

Una mano que sale de una nube en cada carta: la nube queda a la derecha en Bastos y Copas, y a la izquierda en Espadas y Oros.

Lo primero que comparten es una ausencia. No hay ninguna persona en la escena. Solo hay una mano que sale de una nube, sin brazo visible, sin cuerpo, sin rostro. En muchas cartas menores hay figuras que hacen algo, y se puede preguntar quién actúa y quién solo está. Aquí la única que actúa es una mano que no pertenece a nadie que puedas identificar. Y no hay nadie que reciba. El lugar de quien recibe queda vacío en la imagen, y por eso el As se lee con tanta naturalidad como algo que se ofrece: está puesto delante, a la altura de una mano, y todavía no ha pasado nada con ello.

Veamos cada uno por separado, siempre desde lo que se ve. En el As de Bastos la mano rodea con los dedos una vara marrón que se mantiene vertical. De la vara brotan hojas verdes, y otras hojas sueltas caen alrededor. Detrás de la mano hay un resplandor de rayitas. Abajo se ve un paisaje de colinas verdes, un río, algunos árboles y, a la izquierda, un castillo sobre un peñasco. La nube queda a la derecha.

En el As de Copas la mano no agarra nada: ofrece la palma abierta y la copa dorada descansa encima. En el cuerpo de la copa hay una marca que parece una M. Sobre la copa hay una paloma blanca que lleva en el pico un disco con una cruz, y de la copa caen chorros de agua que llegan hasta un estanque lleno de nenúfares, con hojas

verdes y flores rojas. También caen gotas sueltas. La nube está, igual que en Bastos, a la derecha. Es el único de los cuatro cuyo paisaje de abajo es agua y no tierra.

En el As de Espadas la mano es un puño cerrado sobre la empuñadura de una espada que apunta hacia arriba. La hoja atraviesa una corona dorada, de la que cuelgan una rama de olivo a la izquierda y una palma a la derecha. Alrededor caen gotitas amarillas. Abajo hay montañas moradas y azules, sin edificios ni sendero que se distingan. Aquí la nube sale por la izquierda.

En el As de Oros la mano está abierta, con la palma hacia arriba, y sostiene un gran disco dorado con una estrella de cinco puntas dibujada dentro. La nube queda otra vez a la izquierda. Debajo se ve un jardín cerrado por un arco de follaje con flores rojas, con lirios blancos en la hierba. Un sendero atraviesa el arco y lleva hacia unas montañas azules. Es el único de los cuatro en que se ve un camino.

Con esas cuatro descripciones puedes rellenar la primera tabla del capítulo.

Carta	Mano	Nube (según miras la carta)	Objeto	Paisaje de abajo
As de Bastos	Dedos cerrados alrededor de la vara	Derecha	Vara con brotes y hojas, algunas cayendo	Colinas verdes, río, árboles y un castillo sobre un peñasco a la izquierda
As de Copas	Palma abierta con la copa encima	Derecha	Copa dorada con una paloma y chorros de agua	Estanque con nenúfares
As de Espadas	Puño cerrado sobre la empuñadura	Izquierda	Espada con corona, olivo y palma	Montañas moradas y azules
As de Oros	Palma abierta con el disco encima	Izquierda	Pentáculo grande con estrella de cinco puntas	Jardín con arco de follaje, lirios y sendero hacia montañas azules

La tabla pide dos comentarios. El primero es sobre el lado de la nube. Dos Ases la tienen a la derecha y dos a la izquierda, y por eso conviene mirarlo siempre antes de decir de qué carta hablas. Dicho esto, trátalo como pista de identificación y no de significado. Nada en la imagen te permite sacar una lectura distinta de que la nube

esté a un lado o al otro. Sirve para no confundir el As de Copas con el de Bastos cuando los dos se te van a la cabeza como «una mano con algo».

El segundo comentario es sobre cómo ofrece cada mano. En Bastos y Espadas la mano agarra: el objeto está sujeto, vertical, como una herramienta que alguien tiene lista. En Copas y Oros la mano ofrece la palma y el objeto reposa encima, como algo que se deposita. Es una diferencia visible, y leerla es razonable: lo que se agarra invita a usarse, y lo que se sostiene en la palma invita a recibirse. Pero es una lectura, no un hecho. La imagen no dice que el bastón vaya a usarse ni que la copa vaya a aceptarse.

Qué permite decir un As y qué no

Un As permite decir que algo está disponible y que todavía no ha empezado a desarrollarse. Permite decir de qué naturaleza es lo que se ofrece: algo que se emprende (Bastos), algo que se siente o se comparte (Copas), algo que se piensa o se decide (Espadas), algo que se hace o se cuida con las manos (Oros). Pero la naturaleza se lee del palo, no del número, y de eso se ocupa cada capítulo de la parte II.

Lo que la imagen no permite decir es que lo ofrecido se aceptará, que durará, que saldrá bien o que será grande. El As no enseña ninguna consecuencia. Enseña un objeto en el aire, con un paisaje abajo. Tampoco permite decir qué es concretamente lo que se ofrece, si un trabajo, una afición o una conversación. Eso lo aporta la pregunta y el contexto de quien consulta.

Algunos ejemplos inventados, para que veas la medida. Con el As de Bastos, una frase razonable es «ha surgido una idea para el club de lectura y todavía no tiene forma». Con el de Copas: «una tarde de estudio en la que, sin buscarlo, algo te interesa de verdad». Con el de Espadas: «tienes por fin una frase clara para explicar lo que quieres decir en tu informe». Con el de Oros: «te ofrecen un huerto compartido en el que empezar a cultivar». En ninguna de las cuatro se dice qué ocurrirá después, y esa omisión es lo que mantiene la lectura dentro de lo que la carta muestra.

> **Error frecuente**
>
> Leer el As como una promesa. Es tentador, porque la imagen es luminosa: resplandor, hojas verdes, agua fresca, una corona. Pero la escena solo muestra algo ofrecido, y nada indica que alguien lo tome. Una frase como «esto va a salir bien» no sale de la carta, sale de lo que tú deseas que salga. Prueba con «ahí hay algo disponible» y fíjate en lo distinto que suena.

El Dos: una relación entre dos cosas

Al pasar del Uno al Dos hay un cambio claro: el objeto deja de estar solo. En los Ases se ofrecía una cosa. En los Doses hay dos del mismo palo, y la escena pasa a mostrar cómo se llevan entre sí, o cómo las lleva alguien. En tres de los cuatro Doses, además, aparece una persona. Hay una excepción, el Dos de Copas, que tiene dos.

Aquí conviene frenar un reflejo muy extendido, el de leer cualquier Dos como «dos opciones». Es una lectura posible, pero no es lo que se ve. En ninguna de estas cuatro imágenes hay alguien ante dos caminos distintos o dos objetos diferentes entre los que escoger. En cada una ves dos cosas iguales, del mismo palo, y una relación entre ellas. Si luego en una consulta concreta resulta que sí hay dos opciones, perfecto, pero la habrás traído tú, desde fuera de la imagen.

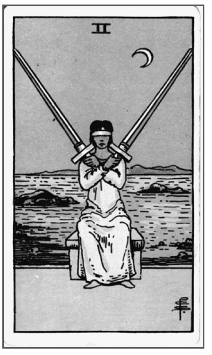
Los cuatro Doses



Equilibrio



Encuentro



Bloqueo



Malabar

Dos objetos del mismo palo en cada escena, y cuatro maneras distintas de relacionarse con ellos.

El Dos de Bastos muestra a un hombre de pie sobre una muralla de piedra, visto de perfil, que mira hacia la izquierda del lector. Lleva gorro rojo, capa roja larga y túnica ocre. En una mano sostiene un globo pequeño y en la otra una vara. Una segunda vara queda a la derecha de la imagen, sujeta al muro. Delante de él se abre un paisaje de mar, tierras verdes y montañas. A la izquierda, sobre el muro, hay un emblema con flores blancas y rojas. Fíjate en un detalle de cuenta: hay dos varas, pero también un globo, así que en la mano y a los lados tiene tres cosas. El palo cuenta solo las varas, y el globo es un añadido de la escena.

El Dos de Copas muestra a dos figuras de pie, de perfil y enfrentadas. A la izquierda hay una mujer con corona de laurel, capa azul y vestido blanco. A la derecha hay un hombre con corona de flores rojas y una túnica negra y amarilla con motivos

de flores. Cada uno sostiene una copa dorada, y las dos copas se juntan en el centro. Entre ellas y por encima se levanta un palo con dos serpientes enroscadas, y sobre el palo hay una cabeza de león con dos alas rojas. No necesitas el nombre técnico de ese objeto para leer la carta. Basta con decir lo que ves: un palo con dos serpientes, un león con alas. Detrás hay unas colinas verdes con una casa de tejado rojo, y el cielo es azul.

El Dos de Espadas muestra a una figura sentada en un banco de piedra, de frente a ti, vestida de blanco, con los ojos cubiertos por una banda blanca. Tiene los brazos cruzados sobre el pecho y en cada mano sujeta una espada. Las dos hojas se abren hacia arriba en forma de V, una a cada lado de la cabeza. Detrás hay un mar de rayas horizontales con algunas rocas, una tierra lejana y, arriba a la derecha, una luna creciente amarilla.

El Dos de Oros muestra a una figura joven con un sombrero rojo muy alto, túnica parda, medias rojas y zapatos verdes. Está sobre un solo pie, con la cabeza ladeada hacia la izquierda del lector. Hace girar dos pentáculos unidos por una cinta verde que dibuja un ocho tumbado: uno queda arriba a la izquierda y otro abajo a la derecha. Detrás hay un mar de olas altas con dos barcos, uno pequeño a la izquierda y otro a la derecha, entre las crestas. El cielo es azul claro.

Con eso puedes completar la segunda tabla.

Carta	Qué hay dos veces	Quién actúa	Cómo se relacionan
Dos de Bastos	Dos varas: una en la mano, otra sujeta al muro (más un globo en la otra mano)	Una figura de perfil, que mira a la izquierda	Equilibrio: está de pie entre las dos varas y mira hacia fuera
Dos de Copas	Dos copas	Dos figuras enfrentadas	Encuentro: cada una sostiene una copa y las juntan en el centro
Dos de Espadas	Dos espadas	Una figura sentada, con los ojos vendados	Bloqueo: los brazos cruzados sujetan una espada en cada mano y nada se mueve
Dos de Oros	Dos pentáculos	Una figura sobre un solo pie	Malabar: los dos discos van unidos por una cinta en ocho y están en movimiento

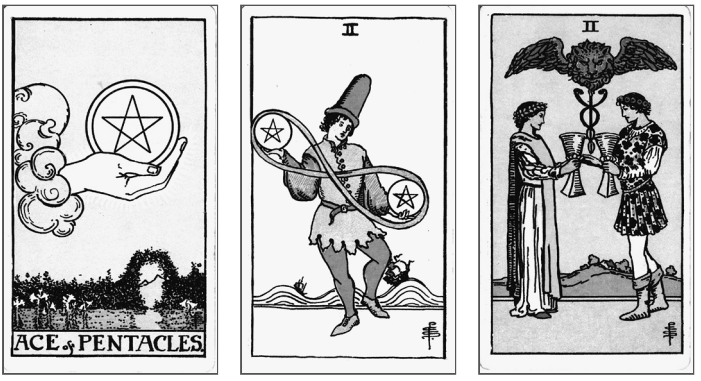
Las cuatro etiquetas de la última columna, equilibrio, encuentro, bloqueo y malabar, son mías y solo sirven para que recuerdes la diferencia. Si prefieres otras palabras, úsalas, siempre que salgan de mirar quién hace qué con los dos objetos y no de lo que has oído que «significa» la carta.

Mira ahora la relación entre las cartas, no solo dentro de cada una. El Dos de Espadas y el de Oros tienen en común una figura sola con dos objetos del mismo palo, pero lo hacen de maneras opuestas: en Espadas los objetos están quietos, cruzados contra el pecho y con los ojos cerrados al mundo, y en Oros están en movimiento continuo y la figura sigue lo que hacen con la cabeza ladeada. El de Bastos se parece al de Oros en que hay una sola persona, y al de Copas en que hay un paisaje abierto detrás. Sin embargo, su figura mira lejos y no hace nada con las dos varas salvo estar entre ellas. Cada Dos se aprende contra los otros tres.

◆ Un montaje para ver cómo se reparte el peso

Hasta ahora hemos comparado cartas del mismo número. Ahora cambia el criterio y compara cartas según quién carga con lo que se ve. Coloca estas tres en fila.

De recibir a sostener



1 · Se ofrece *2 · Uno lo mantiene* *3 · Dos lo juntan*

Un orden de comparación según quién carga con lo que se ve: nadie, una persona, dos personas.

El orden es una propuesta mía, no una secuencia del tarot. El As de Oros muestra un objeto que se ofrece y nadie lo carga todavía: el peso lo sostiene una mano que viene de una nube. En el Dos de Oros hay ya alguien que lo lleva, una sola persona que mantiene dos discos en movimiento con todo el cuerpo, de puntillas, ladeando la

cabeza. En el Dos de Copas el peso es de dos: cada figura sostiene una copa, y la imagen solo funciona porque ambas se juntan.

Lo interesante es que los tres usan elementos parecidos (un disco o una copa, un objeto del que se habla) y cuentan tres situaciones distintas. En la primera se recibe, en la segunda se sostiene en solitario y en la tercera se sostiene entre dos. Si estuvieras leyendo sobre una afición, por ejemplo, la primera carta hablaría del momento en que algo se pone a tu alcance. La segunda sería la etapa de sostenerlo tú solo mientras se aprende el ritmo. La tercera mostraría que una pareja de personas comparte lo que cada una aporta.

Fíjate también en lo que el montaje no autoriza. No dice que se pase de la primera a la tercera, ni que haya que hacerlo, ni que lo hagas bien. Tampoco dice que la escena de dos personas sea mejor que la de una sola. El Dos de Oros ofrece la imagen de alguien que se arregla muy bien solo, con una destreza que no necesita compañía en ese momento.

◆ Cuando el número coincide con la escena y cuando no

Hay tres maneras en que un número puede aparecer en una carta, y distinguirlas evita muchos errores.

La primera es el número de objetos del palo. Es la más fácil de comprobar, y por eso mismo la más traicionera si cuentas mal. Los cuatro Ases tienen un solo objeto principal. En el Dos de Bastos hay dos varas más un globo, que no es del palo. El Dos de Espadas tiene dos espadas, y entre las cuatro cartas es la única en la que los dos objetos se sostienen con las dos manos a la vez, una en cada mano. Antes de decir «dos», cuenta con el dedo sobre la imagen.

La segunda es el número de personas que actúan. En los Ases son cero. En tres Doses es una. Solo en el Dos de Copas son dos. Aquí el número de la carta coincide con el de las personas en una carta y no en las otras tres, y eso tiene consecuencias de lectura. Un Dos con una sola figura habla de alguien con dos cosas entre las manos. Un Dos con dos figuras habla de lo que pasa entre ellas.

La tercera es la estructura: que la escena sea ella misma de una forma doble, aunque no haya dos de nada. El Dos de Espadas tiene una simetría casi total: una figura de frente, una espada a cada lado, un brazo cruzado sobre el otro. Aquí el dos está en la composición más que en el recuento.