Aprende tarot Rider-Waite en 30 días

Un curso diario de práctica con lecturas de ejemplo, repasos y un registro de tus avances

Oliver Fenwicke

Créditos

Aprende tarot Rider-Waite en 30 días

Un curso diario de práctica con lecturas de ejemplo, repasos y un registro de tus avances

Autor: Oliver Fenwicke

Primera edición, 2026.

Todos los derechos reservados. El texto de este libro, su estructura, sus ejemplos y sus personajes son obra del autor y no pueden copiarse, distribuirse ni reproducirse, en todo o en parte, por ningún medio sin permiso previo por escrito del titular de los derechos. Se permite citar fragmentos breves en reseñas y trabajos de estudio, siempre que se indique la obra y el autor.

◆ Origen de las imágenes

Las cartas que ilustran este libro pertenecen a la baraja Rider-Waite-Smith, dibujada por Pamela Colman Smith y publicada en Londres en 1909. Se reproducen a partir de la edición original, que es de dominio público. Las composiciones de cartas, las mesas y los rótulos que las acompañan han sido preparados para esta edición.

◆ Antes de empezar

Este libro es un curso de práctica pensado para la reflexión y el entretenimiento. Las cartas sugieren, invitan a preguntarse y ofrecen un punto de partida para ordenar ideas; no predicen el futuro ni garantizan ningún resultado.

Nada de lo que aquí se explica sustituye el consejo de un profesional. Si tienes una cuestión de salud, un malestar psicológico, un asunto legal o una decisión financiera importante, consulta con una persona cualificada en ese campo. Las situaciones y los nombres que aparecen en los ejemplos son ficticios, y cualquier parecido con personas reales es pura coincidencia.

Practica con calma, sin prisa y sin esperar que una tirada te dé una respuesta definitiva: el valor del curso está en el hábito de mirar, describir y razonar con cuidado.

Índice

Antes de empezar

Cómo funciona este curso 4
Antes del día 1 12

Parte I · Establecer 17

1 · Día 1 · Tu punto de partida 18
2 · Día 2 · Nombres sin adivinar escenas 27
3 · Día 3 · Del detalle a una frase 37
4 · Día 4 · Los palos en una situación 46
5 · Día 5 · Primera recuperación diferida 54
6 · Día 6 · Jornada de ajuste 61

Parte II · Variar 69

7 · Día 7 · Formular una pregunta 70
8 · Día 8 · Reconstruir la pregunta perdida 80
9 · Día 9 · Posiciones que no se intercambian . 89
10 · Día 10 · Un numeral no es todos sus iguales 98
11 · Día 11 · Las figuras como maneras de participar 107
12 · Día 12 · Segunda recuperación diferida . 115

Parte III · Enlazar 125

13 · Día 13 · Una frase que conecte 126
14 · Día 14 · El mismo conjunto, otro centro 138
15 · Día 15 · Lecturas en tensión 149
16 · Día 16 · Incorporar una carta del revés ... 160
17 · Día 17 · Una ambigüedad bien explicada 169
18 · Día 18 · Revisión intermedia del cuaderno 178

Parte IV · Transferir 188

19 · Día 19 · Otra situación, el mismo procedimiento 189
20 · Día 20 · La pregunta no trae datos suficientes 198
21 · Día 21 · Error de hecho frente a desacuerdo 207
22 · Día 22 · Una devolución breve 217
23 · Día 23 · Cuando ya quieres una respuesta 227
24 · Día 24 · Recuperar tras una pausa 236

Parte V · Integrar 246

25 · Día 25 · Una lectura sin pistas 247
26 · Día 26 · Revisar una mala lectura completa 258
27 · Día 27 · Dos soluciones válidas 270
28 · Día 28 · Del intento al cuaderno ordenado 281
29 · Día 29 · Prueba final de transferencia 289
30 · Día 30 · Lo que ya haces y lo que queda 296

Para consultar

Banco de identificación 304
Mapa y hoja de jornada 317
Rúbrica del cuaderno 322
Si el curso se alarga 326
Glosario 329
Para seguir leyendo 331

Cómo funciona este curso

Este libro es un calendario de práctica: treinta jornadas, cada una con una destreza concreta, un intento comentado y una situación nueva para que la resuelvas tú. Aquí encontrarás cómo se organiza, cuánto tiempo pide cada día, por qué algunos ejercicios te hacen recordar sin mirar y qué necesitas tener a mano antes de empezar.

Al terminar este capítulo podrás

- explicar cómo se reparten las treinta jornadas en cinco etapas de seis días;
- reconocer las seis partes de una jornada y calcular cuánto tiempo te pedirá cada una;
- entender para qué sirven los repasos sin mirar y por qué se espacian;
- decidir con tranquilidad qué hacer si te saltas un día;
- distinguir la izquierda y la derecha de una carta tal como las usa este libro.

◆ Lo que tienes entre manos

Este es el segundo tomo de la serie *Rider-Waite paso a paso*. No hace falta haber leído el primero para seguirlo, aunque quien lo haya hecho tendrá más fácil el arranque. Aquí no vas a encontrar un diccionario de cartas con una ficha por cada una. Lo que vas a encontrar es una manera de practicar: un día tras otro, con una tarea acotada, con ejemplos de alguien que se equivoca y se corrige, y con espacio para que pruebes lo mismo en una situación que no has visto.

El lector al que se dirige es muy concreto. Tienes una baraja, conoces lo básico y quizá has empezado más de una vez con mucho entusiasmo. Hacia la segunda semana la práctica se diluye, o te quedas siempre en las mismas tres cartas, o repites la misma frase sobre cada carta que sacas. Un plan con días y tareas resuelve justo eso: te dice qué hacer hoy, cuánto tarda y cómo comprobar que lo has hecho bien.

Nada de esto exige creer en nada. Las cartas se tratan aquí como una herramienta para mirar con cuidado, describir con precisión y razonar con orden. Lo que ocurra en tu vida no es asunto de la baraja. Lo que ocurra en tu cuaderno, sí.

◆ Cinco etapas de seis jornadas

El curso tiene treinta jornadas, repartidas en cinco etapas de seis. Cada etapa trabaja una familia de destrezas y cierra con una jornada de repaso o de ajuste, de modo que nunca avanzas dos semanas seguidas sin volver a lo anterior.

Etapa	Jornadas	Lo que practicas
I · Establecer	1 a 6	Partir de lo que ya sabes, reconocer nombres sin inventar escenas, pasar del detalle a una frase, situar los palos en una situación
II · Variar	7 a 12	Formular preguntas acotadas, respetar la función de cada posición, comparar cartas del mismo número, entender las figuras como maneras de participar
III · Enlazar	13 a 18	Conectar cartas con una frase, cambiar el centro de la lectura, sostener una tensión sin forzar un final feliz, incorporar una carta del revés, explicar una ambigüedad
IV · Transferir	19 a 24	Aplicar el mismo procedimiento a otra situación, reconocer cuándo faltan datos, separar un error de hecho de un desacuerdo, resumir sin perder condiciones
V · Integrar	25 a 30	Leer sin pistas, revisar una mala lectura, aceptar que hay más de una solución válida, ordenar el cuaderno, hacer la prueba final y comparar con tu punto de partida

Los nombres de las etapas describen un movimiento. Primero *Establecer*: fijas una base pequeña pero firme. Luego *Variar*: cambias las condiciones para ver qué se mantiene. En *Enlazar* empiezas a relacionar cartas entre sí. En *Transferir* llevas lo aprendido a situaciones nuevas, que es donde se nota si de verdad lo sabes. Y en *Integrar* juntas todo en lecturas completas y miras con honestidad lo que ha cambiado.

◆ Qué es una jornada y cuánto dura

Una jornada es un capítulo con una forma fija. Conviene que la conozcas ya, porque se repite treinta veces y esa repetición es la que te ahorra esfuerzo: cuando sabes dónde estás, toda la atención queda libre para la tarea.

1. **Calentamiento.** Recuperas, sin mirar, algo de jornadas anteriores: un nombre, una frase, un procedimiento. La solución está al final de la jornada, no al principio. El primer día no lleva calentamiento, porque todavía no hay nada que recuperar.
2. **Lo de hoy.** La destreza del día, explicada con lo mínimo necesario de cada una de las tres cartas. Aquí se te cuenta por qué importa y cómo se hace.
3. **La mesa del día.** Tres cartas colocadas con sus rótulos. Es el material sobre el que trabajan todas las partes siguientes.
4. **El intento de Dani y el contraste.** Un intento con sus fallos, la versión revisada y el comentario frase a frase de lo que cambió y por qué.
5. **Tu turno.** Una situación nueva, un criterio para revisarte y dos o tres respuestas admisibles, cada una razonada.
6. **Para el cuaderno.** Tres líneas que anotar hoy, nada más.

Cada jornada pide entre 30 y 60 minutos. Los días de repaso suelen ser más ligeros; los que traen una destreza nueva y una situación exigente tiran hacia los 60. Si un día te sobra tiempo, no lo llenes con más cartas: relee tu cuaderno. Si te falta, haz el calentamiento y *Lo de hoy*, y deja el resto para mañana. Un día partido en dos cuenta igual que uno completo.

Además de esas seis partes, cada jornada incluye una tabla y una caja. La tabla ordena lo que se acaba de explicar y la caja avisa de un error frecuente o recuerda una idea que merece destacarse. Son breves y están para que las uses como referencia cuando vuelvas.

◆ Por qué hay repasos sin mirar

Quizá te sorprenda que un libro de práctica te pida contestar sin consultarlo. La razón es sencilla: releer da sensación de dominio, pero recordar sin ayuda da dominio de verdad. Cuando vuelves a leer una explicación, todo te resulta familiar y concluyes que lo sabes. Cuando tapas la página y tratas de reconstruirla, descubres enseguida qué se había quedado y qué solo parecía quedado.

Ese pequeño sobresalto, el de no acordarte de algo que creías tener, no es un fracaso. Es la información más útil que puede darte el curso, y por eso los calentamientos están pensados para que te equivoques en privado y sin consecuencias. Un fallo en el calentamiento te dice qué conviene reforzar antes de que lo necesites en una lectura de verdad.

Cuando el libro te pida recordar sin mirar, haz el intento de verdad. Escribe tu respuesta, aunque sea parcial, antes de consultar la solución. Si la corriges con otro color, mejor: así tu cuaderno conserva lo que sabías y lo que has añadido, y puedes ver la diferencia.

◆ Por qué se espacian

Los repasos no ocurren todos al día siguiente. Unos vuelven pasados unos días y otros más tarde, cuando ya ha habido tiempo de olvidar un poco. Hay una razón para ese reparto: lo que recuperas cuando ya está un poco borroso se fija mejor que lo que repasas cuando aún lo tienes fresco. Si lo repitieras en cuanto lo aprendes, el ejercicio sería demasiado fácil y no dejaría huella.

Por eso los días 5, 12 y 24 son jornadas de recuperación diferida: reúnen cosas de varios días anteriores y te las piden sin ayuda inmediata. El día 18 es una revisión del cuaderno, en la que comparas dos versiones de una misma lectura, y los días 28, 29 y 30 cierran el curso con una selección de pruebas, la prueba final de transferencia y la comparación de tu lectura del día 1 con una nueva. El día 6 es una jornada de ajuste, pensada para que decidas qué te hizo falta en la primera semana y lo repitas.

Verás, además, que algunas destrezas reaparecen con ropa distinta. Una frase que conecta dos cartas el día 13 vuelve el día 19 en otra situación y el día 22 en versión breve. No es repetición por rellenar: es la misma destreza puesta a prueba con otros materiales.

◆ El ritmo es flexible

Treinta jornadas no significan treinta días seguidos. Algunas personas harán una cada día; otras, tres por semana; otras, una por fin de semana. Todo eso funciona, con una condición: respeta el orden de las jornadas, porque cada una se apoya en la anterior.

Si te saltas un día, no pasa nada. No hace falta recuperarlo corriendo ni hacer dos seguidos. Retoma donde lo dejaste y, si notas que se te ha ido algo, haz el calentamiento con calma. Si te saltas una semana, el día 24 está diseñado

precisamente para eso: es una jornada de recuperación tras una pausa, y puedes usar su método cuando lo necesites, aunque aún no hayas llegado a él.

Al final del libro, en el apéndice 94, encontrarás tres calendarios alternativos de 6, 8 y 10 semanas para quien prefiera un ritmo más lento. Y en el apéndice 92 tienes un mapa de las treinta jornadas y una hoja de jornada para copiar en tu cuaderno.

◆ El cuaderno

El cuaderno es la mitad del curso. Es tuyo, vive fuera de este libro y puede ser de papel, de pantalla o un archivo de texto, el que mejor te funcione. El libro no te pide escribir sobre sus páginas ni en el ebook; solo te dice qué anotar y tú lo anotas donde quieras.

Cada jornada termina con tres líneas para el cuaderno. Son pocas a propósito: el objetivo no es llenar páginas, sino tener al cabo de treinta jornadas un registro honesto de lo que hiciste, de cómo lo hiciste y de qué cambió. Anota la fecha, las tres cartas, la pregunta si la hay y lo que escribiste. Guarda también las versiones malas. Más adelante, cuando compares tu primera lectura con la última, esas versiones son la prueba de que avanzaste.

El día 1 harás una lectura basal, sin ayuda, que guardarás cerrada hasta el día 30. No la leas antes. Si la abres a mitad del curso, perderás justo aquello para lo que sirve: una medida sincera de dónde partías.

◆ Quién es Dani

Dani es un aprendiz inventado. No existe: está pensado para que haga el curso a la vez que tú, y por eso se equivoca de maneras que son corrientes cuando se estudia algo nuevo. Dani no tiene un sexo ni una edad marcados, ni un pasado que contar. Es alguien que empieza, anota, se confunde, revisa y mejora, y cuyos cuadernos puedes mirar con cierta distancia, porque son de otra persona.

¿Para qué un personaje que falla? Porque corregir un error ajeno es más fácil que reconocer uno propio. Cuando el intento de Dani confunde una carta con otra, o inventa un detalle que no está en la imagen, o conecta dos cartas con una frase que suena bien pero no se sostiene, tú lo ves desde fuera y aprendes a reconocer ese mismo fallo cuando aparezca en tus lecturas. Cada jornada incluye un intento de Dani y su versión revisada, comentada frase a frase.

Los nombres de las personas que aparecen en las situaciones de práctica son igualmente ficticios, y las situaciones también. Son ejemplos para ejercitar el

razonamiento, no casos reales.

◆ La baraja que necesitas

Para seguir el curso necesitas una baraja Rider-Waite-Smith: los 78 naipes dibujados por Pamela Colman Smith. En este libro las cartas aparecen impresas en cada mesa, de modo que puedes seguirlo sin la baraja delante. Aun así, se aprende mucho más con las cartas en la mano: puedes poner sobre la mesa las tres de cada jornada y compararlas con las imágenes del libro. Si la tuya no es una Rider-Waite-Smith, o es una versión con diferencias de numeración o de nombres, tenlo presente: las jornadas se basan en las imágenes de esta baraja concreta, y algunas destrezas dependen de detalles que otras barajas resuelven de otro modo.

◆ Lo que este libro no promete

Treinta jornadas no hacen a nadie experto. Sirven para instalar un hábito, para ganar precisión y para saber con claridad qué haces bien y qué te falta. Al final del curso no tendrás un dominio completo del tarot, y este libro no te lo promete. Lo que sí tendrás es un cuaderno con tus propias lecturas y una lista honesta de lo conseguido y de lo pendiente.

Tampoco promete predicción. Las cartas, aquí, sugieren y plantean preguntas. Ninguna de las lecturas del libro anuncia lo que va a ocurrir, y ninguna de las tareas te pide que lo hagas tú.

◆ Izquierda y derecha, según mira el lector

Una convención sencilla que te ahorrará confusiones: en todo este libro, «izquierda» y «derecha» se refieren siempre al lado desde el que tú miras la carta, no al de la figura dibujada. Si el texto dice que algo está a la izquierda, está a la izquierda de la imagen tal como la ves en la página.

Esto importa porque una figura que se vuelve hacia su propia izquierda se está girando hacia tu derecha, y viceversa. Si cada cual usara su criterio, dos personas describirían la misma carta con palabras opuestas sin que ninguna se equivocara. Con una regla fija, todas las descripciones del libro, y las tuyas en el cuaderno, significan lo mismo.

Un ejemplo con la primera carta de la baraja, El Loco (M00).

El Loco, según mira el lector



El Loco

La figura alza el rostro hacia la izquierda de la imagen; el sol queda arriba a la derecha.

Mírala antes de seguir. El joven está de pie en lo alto de un peñasco y alza el rostro, de perfil, hacia la izquierda de la imagen. Sobre el hombro lleva un palo, y del extremo que asoma arriba a la derecha cuelga un hatillo. La mano que queda en el lado derecho de la imagen sostiene una rosa blanca. Un perrito blanco salta junto a su pierna en la parte baja de la derecha, y el sol aparece arriba a la derecha, con sus rayos. Fíjate en que cada una de esas frases usa tu lado de la mirada: «el rostro hacia la izquierda de la imagen», «la mano en el lado derecho de la imagen». Nada se dice de la mano o del pie derecho del personaje.

Pruébalo

Antes de empezar la jornada 1, coge una carta cualquiera de tu baraja y descríbela en voz alta en dos o tres frases usando solo «izquierda» y «derecha» según tu mirada. Luego comprueba cada frase mirando otra vez la carta. Si alguna te sale al revés, corrígela. Hacerlo ahora te evita un hábito difícil de quitar.

◆ Descargo

Este libro es un curso de práctica para la reflexión y el entretenimiento. Las cartas que aparecen en él no predicen el futuro ni sustituyen el consejo médico, psicológico, legal o financiero de un profesional. Si estás atravesando un momento delicado, busca ayuda cualificada. Y recuerda que lo que practicas aquí es una forma de mirar y de pensar con orden, no un sistema para saber lo que va a pasar.

◆ Preparar el sitio

Antes de la jornada 1, decide dónde y cuándo vas a trabajar. No hace falta una mesa especial: basta una superficie plana donde quepan tres cartas en fila, una luz que no deslumbre y el cuaderno abierto al lado. Lo que sí conviene es que el lugar sea casi siempre el mismo. Un hábito se apoya en el sitio tanto como en la intención, y cuando te sientas donde te sentaste ayer, la cabeza ya sabe qué viene.

Pon un temporizador al empezar. Si a los treinta minutos no has llegado a *Tu turno*, no corras para alcanzarlo: apunta en qué parte te detuviste y retoma desde ahí al día siguiente. Una jornada hecha con prisa deja menos que media jornada hecha con atención. Y deja el teléfono fuera de la mesa; un aviso a mitad de una descripción te obliga a empezar de nuevo, porque la atención sobre una imagen se rompe con facilidad.

En la primera página del cuaderno escribe solo tres cosas: la fecha de inicio, la baraja que usas y cuántas jornadas por semana piensas hacer. Sirve de referencia para que, dentro de un mes, sepas qué habías previsto y cuánto te has apartado, sin tener que fiarte de la memoria.

Un último aviso, para quien practica con casos que le tocan de cerca. Si alguna de las situaciones de práctica te recuerda algo real y te remueve, cámbiala por otra inventada del mismo tamaño y sigue. El procedimiento funciona igual con un caso ajeno que con uno propio, y no se te pide que estudies a costa de lo que te pesa. Lo mismo vale para el ritmo: si un día notas que no estás en condiciones de mirar con atención, déjalo para mañana. Una jornada aplazada se retoma sin problema; una jornada hecha con la cabeza en otra parte suele repetirse de todos modos, y entonces cuesta el doble.

Si prefieres trabajar con otra persona, puede acompañarte: una lee en voz alta el enunciado y la otra escribe, y después comparan sin discutir qué lectura gusta más, solo qué detalle puede señalarse en la carta.

Cuando quieras empezar, pasa la página. Antes del día 1 hay un capítulo breve con lo mínimo que conviene saber para empezar, y después te espera tu punto de partida.

Antes del día 1

Para empezar el curso no necesitas saber qué significa ninguna carta. Necesitas algo más modesto: tener claro cómo se organiza la baraja, cómo se llama cada grupo y cómo se nombra una carta sin dudar. Este capítulo reúne ese mínimo y te enseña a usar el banco de identificación del final del libro, que servirá de apoyo a todos los calentamientos.

Al terminar este capítulo podrás

- decir cuántas cartas tiene la baraja y cómo se reparten en arcanos mayores y menores;
- nombrar los cuatro palos y explicar cuántas cartas tiene cada uno;
- distinguir entre número y rango, y colocar una carta en su sitio dentro de un palo;
- nombrar una carta de forma completa y sin ambigüedad;
- usar el banco de identificación del apéndice 91 para practicar sin mirar.

◆ Setenta y ocho cartas, dos grupos

La baraja Rider-Waite-Smith tiene 78 cartas. Se dividen en dos grupos de tamaño muy distinto: 22 arcanos mayores y 56 arcanos menores. Compruébalo con la suma: 22 + 56 = 78.

La palabra «arcano» significa, aproximadamente, «secreto» o «misterio». Aquí la usaremos solo como etiqueta: un arcano es una carta, y los arcanos mayores son las cartas del primer grupo, que no pertenecen a ningún palo. Los menores son las del segundo grupo, que sí pertenecen a uno. No hay que darle más vueltas por ahora.

Si tienes tu baraja a mano, sepárala en dos montones. Las mayores son las que llevan un título propio, como El Loco o La Torre, y un número que va del 0 al 21. Las menores son las que se agrupan en palos, cada una con su número o su figura. Tienes que obtener un montón de 22 y otro de 56. Si no te cuadra, revisa si hay cartas extra de la edición, como una portada o una carta informativa, que no cuentan.

◆ Los 22 arcanos mayores

Los mayores forman una secuencia numerada, del 0 al 21. Tienen un nombre y un número cada uno, y conviene aprender ambas cosas juntas, porque en el curso las usarás casi indistintamente. Según la edición de tu baraja, el título puede venir en inglés o ya traducido al español; aquí siempre usamos el nombre español.

N.º	Numeral	Nombre
0	0	El Loco
1	I	El Mago
2	II	La Sacerdotisa
3	III	La Emperatriz
4	IV	El Emperador
5	V	El Hierofante
6	VI	Los Enamorados
7	VII	El Carro
8	VIII	La Fuerza
9	IX	El Ermitaño
10	X	La Rueda de la Fortuna
11	XI	La Justicia
12	XII	El Colgado
13	XIII	La Muerte
14	XIV	La Templanza
15	XV	El Diablo
16	XVI	La Torre
17	XVII	La Estrella
18	XVIII	La Luna
19	XIX	El Sol
20	XX	El Juicio
21	XXI	El Mundo

Fíjate en que la secuencia empieza en 0 y no en 1. Por eso hay veintidós cartas aunque el último número sea el 21: del 0 al 21 se cuentan 22 números. Es un detalle tonto, pero es la fuente de más de un error de recuento.

Para memorizarlos sin esfuerzo, no intentes recitar los 22 de golpe. Divídelos en tres tandas: del 0 al 7, del 8 al 14 y del 15 al 21. Aprende una tanda por día durante tres días, antes de que empiece el curso o a la vez que las primeras jornadas. No hace falta saber el significado de ninguna: solo el nombre, el número y el orden.

Dos de estas cartas, la Fuerza y la Justicia, merecen una mención aparte: su numeración es una de las cosas que más confunden a quien viene de otras barajas, y por eso volverás a ellas con calma en la jornada 2. Por ahora, limítate a ver los números que figuran en la tabla.

> **Error frecuente**
>
> No intentes aprender ahora qué «quiere decir» cada carta. El curso no lo pide y puede estorbarte: cuando llegues a una carta en una jornada, se te explicará de ella solo lo que la tarea necesita. Un nombre bien sabido y un significado a medias valen menos que un nombre bien sabido y la cabeza libre.

◆ Los 56 arcanos menores

Los menores se organizan en cuatro palos: Bastos, Copas, Espadas y Oros. Cada palo tiene 14 cartas, así que 4 palos × 14 cartas = 56 cartas. Los cuatro palos son iguales en estructura: todos tienen las mismas catorce posiciones.

Esas catorce se dividen en dos subgrupos. Diez son cartas numeradas, que van del as al diez. Cuatro son figuras de la corte: Sota, Caballero, Reina y Rey. Dentro de cada palo, entonces, 10 + 4 = 14. Y si lo cuentas para toda la baraja, hay 4 × 10 = 40 cartas numeradas y 4 × 4 = 16 figuras: 40 + 16 = 56.

Palo	Cartas numeradas	Figuras	Total
Bastos	As, 2 a 10	Sota, Caballero, Reina, Rey	14
Copas	As, 2 a 10	Sota, Caballero, Reina, Rey	14
Espadas	As, 2 a 10	Sota, Caballero, Reina, Rey	14
Oros	As, 2 a 10	Sota, Caballero, Reina, Rey	14

Una nota sobre el nombre de los palos. En esta baraja, los palos se llaman Bastos, Copas, Espadas y Oros. Otras barajas, otras tradiciones y otros libros pueden usar nombres distintos para lo mismo (Varas, Cálices, Pentáculos, Monedas); los números y la estructura son los mismos. Cuando un texto use otro nombre, tradúcelo mentalmente al esquema de aquí y no te confundirás.

◆ Número y rango

Dentro de un palo hay dos maneras de situar una carta: por su número y por su rango. Conviene distinguirlas desde el principio.

El **número** se aplica a las diez cartas numeradas. El as es la primera, el 1; después vienen el dos, el tres, y así hasta el diez. Que el as sea la primera de la serie no significa que sea la menos importante; es solo su lugar en la cuenta.

El **rango** se aplica a las cuatro figuras, y es un orden de jerarquía dentro de la corte: Sota, Caballero, Reina y Rey, de menor a mayor. Para facilitar los recuentos, es útil ponerles un número a las figuras: la Sota es la 11, el Caballero la 12, la Reina la 13 y el Rey la 14. Es la numeración que usa este libro cuando necesita abreviar, por ejemplo en sus tablas y en sus índices de trabajo.

Posición	Nombre en el palo	Tipo
1	As	numerada
2 a 10	Dos, Tres, Cuatro, Cinco, Seis, Siete, Ocho, Nueve, Diez	numerada
11	Sota	figura
12	Caballero	figura
13	Reina	figura
14	Rey	figura

Hay un detalle que da mucho juego en la práctica: una misma posición se repite en los cuatro palos. Hay cuatro ases, cuatro cincos, cuatro reinas. Esa regularidad permite hacer comparaciones entre palos, y en el curso la aprovecharemos: hay una jornada, la 10, que compara tres cincos entre sí, y otra, la 11, que mira las figuras como maneras de participar.

◆ Cómo se nombra una carta

En este libro, una carta se nombra siempre igual. Una mayor, por su título: *El Loco*, *La Torre*, *El Mundo*. Una menor, por su posición y su palo, con la preposición «de»: *Tres de Copas*, *Siete de Espadas*, *Reina de Bastos*, *As de Oros*.

Ese nombre completo es el que tienes que usar en tu cuaderno. Evita abreviaturas improvisadas, como «el 3 de copas» sin mayúsculas o «la reina» a secas. Una nota que diga «la reina» dentro de seis semanas será imposible de interpretar, porque hay cuatro reinas en la baraja. Evita también apuntar el nombre que otra baraja da a una carta: si la que tienes delante se llama de una manera en tu baraja y de otra en tu memoria, en el cuaderno anota siempre la de esta lista.

El banco de identificación

Al final del libro, en el apéndice 91, está el banco de identificación: las 78 cartas, ordenadas en trece diagramas de seis cartas cada uno. Cada carta lleva su nombre en español y el día en que aparece por primera vez en una mesa del curso. No hay texto por carta, ni significados, ni descripciones: solo imagen, nombre y día.

Se ha organizado según la primera aparición. Primero van las cartas que se trabajan en el día 1, luego las del día 2, y así sucesivamente. Las que no aparecen en ninguna mesa de las treinta jornadas se colocan al final, agrupadas por palo. De ese modo, durante el curso el banco crece a la vez que tú: las cartas que ya has visto están más al principio y las que te faltan, más al final.

Su uso principal son los calentamientos. Cuando una jornada te pida recordar el nombre de una carta, o reconocerla, tapa su rótulo con un papel o con un dedo y trata de decirlo antes de mirarlo. Puedes hacerlo así:

1. Elige un diagrama del banco, el que corresponda a las cartas de las últimas jornadas.
2. Tapa los rótulos.
3. Di en voz alta el nombre de cada carta, de una en una.
4. Destapa y comprueba. Apunta en tu cuaderno las que fallaste.
5. Repite en otro momento del día, solo con las que fallaste.

Si una carta se te resiste, no la mires más tiempo: déjala descansar y vuelve a ella otro día. Esto es lo que los repasos sin mirar de la introducción buscan: que recuerdes con esfuerzo en lugar de reconocer con comodidad.

> **Pruébalo**
> Antes del día 1, haz tres cosas con tu baraja. Primero, sepárala en mayores y menores y comprueba que salen 22 y 56. Segundo, agrupa las menores por palos y cuenta catorce en cada uno. Tercero, elige tres cartas al azar y nómbralas en voz alta con su nombre completo, sin mirar el libro. Si algún paso te falla, repítelo mañana; no hace falta más.

Qué sigue

Ya tienes lo mínimo. En la jornada 1 harás una lectura basal con tres cartas, sin ayuda, y la guardarás cerrada hasta el día 30. No necesitas más material que tu baraja, tu cuaderno y un rato tranquilo. Lo que no sepas hoy lo irás aprendiendo con la práctica, y para eso está el curso.

Parte I

Establecer

Capítulo 1

Día 1 · Tu punto de partida

Hoy no aprendes ninguna carta nueva. Haces una lectura de tres cartas sin ayuda de ningún tipo y la guardas sin tocarla hasta el día 30. Es la marca de altura en el marco de la puerta: sin ella, dentro de un mes solo tendrás una impresión de haber mejorado, y las impresiones se acomodan solas.

Al terminar este capítulo podrás

- Explicar por qué una lectura inicial sin ayuda sirve más que la sensación de progreso.
- Hacer y guardar tu lectura basal con una hoja de registro de siete campos.
- Separar en una misma nota lo que ves, lo que supones y lo que no sabes.
- Distinguir tres clases de «no sé» para saber qué entrenar después.
- Anotar la ayuda que usaste y el tiempo que tardaste, para compararlos el día 30.

◆ Lo de hoy

La tarea de hoy es incómoda y por eso va la primera: leer tres cartas sin consultar nada y no corregir el resultado. No hay una lectura buena ni una mala. Lo único que cuenta es que el papel que queda al final se parezca de verdad a cómo lees hoy, con tus aciertos, tus huecos y tus manías. Si lo adornas, el día 30 compararás contra un fantasma.

¿Para qué sirve guardar algo así? Piensa en quien empieza a correr y apunta el tiempo del primer kilómetro, o en el fisioterapeuta que mide hasta dónde sube el brazo antes de mandar un solo ejercicio. Sin esa cifra inicial, a las tres semanas dirán «noto que voy mejor» y no habrá forma de comprobarlo. Con la cifra, se puede decir «antes tardaba nueve minutos y ahora seis». La memoria es mala testigo de lo que éramos: según el humor del día, recordamos nuestro punto de partida peor o mejor de lo que fue. El papel no cambia de humor.

Una *lectura basal* es esa fotografía inicial. Tiene cuatro reglas, y las cuatro importan:

1. Es sin ayuda: ni libro de significados, ni buscador, ni apuntes de otro curso. Este libro solo lo abres para seguir los pasos de hoy, no para saber qué quiere decir

una carta.

2. Tiene tiempo límite: veinte minutos bastan. Si te pasas, no pasa nada, pero anota cuánto tardaste.
3. Se escribe antes de pensar «cómo quedaría bien». Primero el papel, después la vergüenza, si viene.
4. Una vez guardada, no se corrige. Si mañana descubres un error, lo anotas aparte, con fecha.

Los pasos

1. Escribe la pregunta antes de mirar las cartas. Una pregunta pequeña y de la vida corriente. Si no se te ocurre ninguna, usa la de Dani: «¿Qué me conviene tener en cuenta al empezar este curso?».
2. Coloca tres cartas en fila, con las posiciones de la mesa del día: «Punto de partida», «Lo que ya traes» y «Lo que falta». Puedes sacar de tu baraja las mismas tres que verás más abajo (El Loco, El Mago y El Ermitaño) y así tu hoja y la de Dani tendrán el mismo material. Si prefieres barajar y sacar tres al azar, también vale; solo anota cuáles salieron.
3. Pon un temporizador de veinte minutos.
4. Escribe en tres capas por carta: lo que *ves*, lo que *supones* y lo que *no sabes*.
5. Cierra con una frase que responda a la pregunta, en condicional o con verbos como «sugiere» o «invita a preguntarse».
6. Anota la ayuda usada (ninguna, si cumpliste), la duración, la fecha y la hora.
7. Guárdala sin releerla con ojo corrector.

La mesa del día aparece justo debajo de este apartado. Mírala cuando llegues a ella, haz tu lectura y solo entonces sigue con el intento de Dani. Si lees antes lo que escribió Dani, tu hoja se contaminará, y la gracia de la basal es que sea tuya.

Qué hay para ver en cada carta

Hoy no necesitas los significados. Necesitas materia prima: cosas que cualquiera pueda comprobar mirando la carta. De cada una de las tres, esto es lo mínimo que te ayuda a observar, tras haberlas mirado una a una.

El Loco: una figura de ropa estampada en el borde de un peñasco, con la cabeza echada hacia atrás, de modo que mira hacia arriba y a la izquierda del lector. Lleva un palo al hombro con un hatillo colgado del extremo, sostiene una rosa blanca en una mano y tiene a un perro blanco pequeño saltando junto a sus pies. Al fondo,

montañas nevadas y un sol grande. Arriba lleva el numeral 0 y abajo el título impreso en inglés, THE FOOL.

El Mago: una figura de pie y de frente. Un brazo sube con una vara blanca en la mano; el otro baja con un dedo apuntando al suelo. Sobre la cabeza flota un signo de infinito. A la izquierda del lector hay una mesa con una copa, un disco con una estrella y una espada a la vista. Abajo crecen rosas rojas y lirios blancos. Lleva el numeral I y el título THE MAGICIAN.

El Ermitaño: una figura de barba blanca y capa gris con capucha, de perfil, con la cabeza inclinada hacia la izquierda del lector. Alza un farol cuya luz tiene forma de estrella y se apoya en un bastón largo y amarillo. Pisa nieve y el fondo es de un gris azulado liso. Lleva el numeral IX y el título THE HERMIT.

Esa lista es todo lo que da de sí la imagen sin interpretar nada. Todo lo que añadas por encima de ella será una suposición, y está bien que lo sea, siempre que esté escrito como suposición.

La hoja de registro del día 1

Esta tabla se llena el día 1 y se vuelve a usar, con las mismas columnas, en muchas jornadas. Cópiala en tu cuaderno tal como está.

Campo	Qué escribes	Ejemplo de entrada válida	Para qué sirve el día 30
Fecha y hora	Día y hora de inicio	«Lunes, 19:10»	Ver si tus mejores lecturas llegan a horas concretas
Pregunta	La frase exacta, escrita antes de sacar las cartas	«¿Qué me conviene tener en cuenta al empezar este curso?»	Saber qué problema querías resolver y comprobar si la respuesta lo contesta
Cartas y posiciones	Nombre de cada carta y de cada posición	«1 · Punto de partida: El Loco»	Reconstruir la mesa sin depender de la memoria
Veo	Solo hechos que otra persona pueda comprobar mirando la carta	«Perro blanco pequeño junto al pie derecho de la figura»	Medir cuánto observas realmente

Campo	Qué escribes	Ejemplo de entrada válida	Para qué sirve el día 30
Supongo	Interpretaciones, con «podría», «sugiere» o «invita a preguntarse»	«Podría indicar un comienzo con poca cautela»	Medir si tus suposiciones salen de lo que ves
No sé	Dudas, con su clase (ver abajo)	«No sé qué papel cumple el perro (la conozco, pero no sé aplicarla aquí)»	Ver qué dudas se resolvieron y cuáles siguen
Ayuda y duración	Qué usaste y cuánto tardaste	«Ninguna ayuda. 22 minutos»	Comparar bajo las mismas condiciones

Las tres clases de «no sé» merecen una línea más, porque cada una pide un entrenamiento distinto. El *no la conozco* significa que no sabrías ni por dónde empezar con esa carta: se resuelve con tiempo de observación. El *la conozco, pero no sé aplicarla aquí* aparece cuando recuerdas que la carta «va de algo» y no logras conectarlo con la pregunta: se resuelve con práctica de enlace. El *la conozco y la pregunta me bloquea* se parece a ese momento en que la frase que querías escribir se te cae del papel: normalmente indica que la pregunta estaba mal planteada, y se arregla con mejores preguntas. No hace falta que hoy sepas separar a la perfección una clase de otra; basta con intentarlo y anotar tu duda.

> **Aquí no se mide ningún don**
>
> Un error muy extendido consiste en leer la lectura basal como un examen de talento: «si me sale mal, no valgo; si me sale bien, ya sé». Ninguna de las dos cosas se puede deducir de una hoja de veinte minutos. Lo que la hoja mide son hábitos concretos: si describes con precisión, si separas hecho y suposición, si admites tus dudas. Todo eso se entrena. Si tu lectura te parece floja, es un punto de partida como el de cualquiera. Si te parece buena, ahora sabrás con exactitud en qué lo es, y el curso te lo hará más difícil con casos de verdad.

◆ La mesa del día

La mesa de hoy es la de Dani. Si has sacado de tu baraja las mismas tres cartas, tu mesa se parecerá a esta. Haz ahora tu lectura basal, sin leer lo que viene después.

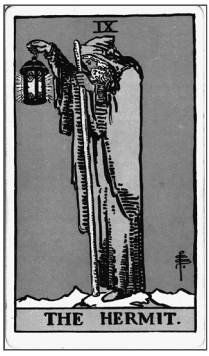
La mesa del día 1



1 · Punto de partida



2 · Lo que ya traes



3 · Lo que falta

Las tres cartas de la lectura basal de Dani, con las posiciones que usará cualquiera que haga hoy este ejercicio.

◆ El intento de Dani y el contraste

Dani es el aprendiz inventado que hace este curso a la vez que tú. No existe: es un personaje que sirve para mostrar errores realistas sin que ninguno sea el tuyo. Hizo su lectura basal con la misma mesa y las mismas reglas que tú. Este es su primer registro, tal como quedó en el cuaderno, con las faltas incluidas:

> Pregunta: ninguna. Pruebo a ver qué sale.
> 1 · Punto de partida: El Loco. Va a tirarse por un precipicio sin mirar. Mala señal.
> 2 · Lo que ya traes: El Mago. Alguien que engaña con trucos. Quizá no me puedo fiar de lo que sé.
> 3 · Lo que falta: El Ermitaño. Soledad. Lo voy a tener que hacer sin nadie.
> Conclusión: este curso va a ir mal.

Vamos línea a línea. Un registro así parece cumplir, porque hay tres cartas, tres posiciones y una conclusión. El problema se ve cuando se lo comprueba con la tabla de arriba.

«Pregunta: ninguna.» Sin pregunta no hay manera de saber si la respuesta contesta algo. Dani sacó las cartas por curiosidad y las interpretó después, cuando ya no había contra qué medirlas. La consecuencia práctica llega el día 30: si Dani vuelve a este registro, no sabrá qué intentaba resolver y no podrá juzgar su lectura.

«Va a tirarse por un precipicio sin mirar.» Es la frase que más se repite entre quienes empiezan. En la imagen hay una figura en el borde de un peñasco, con la cabeza echada hacia atrás y un perro blanco pequeño saltando junto a sus pies. La figura no se tira: está de pie, con una pierna adelantada. «Va a tirarse» le añade una intención y un futuro que la carta no dibuja, y «sin mirar» convierte en defecto algo que es un rasgo del dibujo, la cabeza alzada. Es una conclusión disfrazada de observación.

«Mala señal.» Aquí Dani pasa de leer a predecir. Ninguna carta de la mesa dice qué va a ocurrir, y el libro no lo prometerá en ninguna jornada. Una lectura puede sugerir un punto de atención; no emite señales.

«Alguien que engaña con trucos.» En la carta no se ve ningún truco. Se ve una mesa con una copa, un disco con una estrella y una espada, una vara en la mano alzada, otro brazo señalando al suelo y un signo de infinito sobre la cabeza. «Engaña» es un juicio de carácter y sale de lo que Dani ya sabía de oídas del personaje, no de lo que tiene delante.

«Quizá no me puedo fiar de lo que sé.» Esta frase, en cambio, está bien planteada como hipótesis: lleva el «quizá» y conecta la carta con la posición («lo que ya traes»). Lo que falla es que se apoya en «engaña». Es un ejemplo de cómo un solo error de observación contamina todo lo que viene detrás.

«Soledad. Lo voy a tener que hacer sin nadie.» En la carta hay una sola figura, y eso es cierto. Pero la figura sostiene una luz, y Dani no la menciona. De «una figura sola» a «lo haré sin nadie» hay un salto, porque nada en la imagen habla de compañía o de ayuda ajena. Y «lo voy a tener que» vuelve al futuro, otra vez sin condicional.

«Este curso va a ir mal.» La conclusión contesta una pregunta que nadie hizo y lo hace con una certeza que ninguna carta da.

Hay un detalle más que no se ve en el texto pero sí en el cuaderno: bajo la última línea hay una frase tachada que decía «no entiendo qué pinta el perro». Dani la borró porque le pareció una pregunta tonta. Es lo peor que le podía pasar al registro, porque esa duda era lo más valioso de toda la hoja. Un cuaderno que borra las dudas pierde justo lo que habría servido para entrenar.

Dani repitió el ejercicio con la tabla delante, con la misma mesa y sin cambiar nada de lo que ve. Este es el segundo registro, que sustituye al primero en el cuaderno sin tapar el original:

Fecha y hora: martes, 18:40. Ayuda: ninguna. Duración: 22 minutos.
Pregunta: ¿Qué me conviene tener en cuenta al empezar este curso?
1 · Punto de partida: El Loco. Veo: una figura de ropa estampada al borde de un peñasco, con la cabeza echada hacia atrás. Lleva un palo al hombro con un hatillo colgado, sostiene una rosa blanca y un perro blanco pequeño salta junto a sus pies. Montañas nevadas y un sol grande al fondo. Supongo: «punto de partida» encaja con un comienzo en el que todavía no se ha mirado dónde se pisa; podría ser entusiasmo o falta de cautela. No sé: qué papel cumple el perro (la conozco, pero no sé aplicarla aquí).
2 · Lo que ya traes: El Mago. Veo: una figura de frente, un brazo alzado con una vara blanca y otro señalando el suelo, un signo de infinito sobre la cabeza. Sobre la mesa hay una copa, un disco con una estrella y una espada. Rosas y lirios abajo. Supongo: lo que Dani ya sabe de tarot podría estar sobre la mesa, a la vista; la pregunta sería si lo usa. No sé: si la carta habla de capacidad real o de intención de mostrarla.
3 · Lo que falta: El Ermitaño. Veo: una figura de barba blanca y capa gris con capucha, de perfil, con la cabeza inclinada hacia la izquierda; alza un farol con luz en forma de estrella y se apoya en un bastón largo. Nieve y fondo gris azulado. Supongo: «lo que falta» podría ser ir más despacio y mirar de cerca, con poca luz y paso corto. No sé: si «falta» se refiere a compañía, a método o a calma.
Frase: Quien empieza con lo que sabe a la vista y con ganas podría necesitar más calma y más atención al detalle; las cartas sugieren esa dirección, no un resultado.

Compárense las dos versiones. Hay cuatro cambios que explican toda la diferencia. El primero es que la pregunta va escrita y va antes que las cartas. El segundo es que cada carta tiene su bloque «veo», con detalles que otra persona puede confirmar abriendo la carta: el palo al hombro, la rosa blanca, el farol con luz en forma de estrella. El tercero es que cada suposición lleva «podría» o «sugiere» y se apoya en algo visible: «Mago» y «lo que ya traes» se conectan por la mesa llena de objetos, no por una fama del personaje. El cuarto es que las dudas ya no se tachan: la del perro sigue ahí, con su clase, y es un ejemplo útil porque en las próximas jornadas se podrá volver a ella.

Fíjate también en que la segunda versión no es mejor porque «acierte» más. Nadie sabe si el curso le irá bien a Dani. Es mejor porque se puede revisar: cada afirmación tiene debajo algo que comprobar o una duda declarada. Una lectura revisable puede mejorarse; una lectura que solo suena a verdad no puede mejorar nada, porque no hay nada que comparar.

◆ Tu turno

Si todavía no has hecho tu lectura basal, hazla ahora, antes de seguir. Después, tres ejercicios.

Ejercicio 1 · Tu hoja de registro. Revisa tu lectura basal con la tabla de arriba y comprueba que no falta ningún campo.

Criterio de revisión: los siete campos están; la columna «veo» contiene solo cosas que otra persona podría verificar abriendo las cartas; hay al menos un «no sé» (si no hay ninguno, vuelve a mirar: nadie termina su primera lectura sin una duda real); la frase final está en condicional o con «sugiere».

Respuestas admisibles, todas razonadas:

- Con la pregunta de Dani y las mismas tres cartas. Es válida porque permite comparar tu hoja con la de Dani sin que cambie nada más. Con la pregunta propia y las mismas tres cartas también lo es, porque la pregunta propia suele motivar más y las cartas fijas sirven de referencia.
- Con tres cartas al azar y una pregunta propia. Es admisible porque se parece más a cómo vas a leer en la vida real. A cambio, pierdes la posibilidad de comparar con Dani, así que anota bien qué cartas salieron.
- Con cartas elegidas a propósito para que sean las que mejor conoces. Esta no es admisible: tu hoja dejaría de ser una fotografía inicial para convertirse en una demostración.

Ejercicio 2 · Del veredicto a la observación. Una persona ha escrito estas tres frases en su registro: «El Loco es un temerario que se va a arruinar», «El Mago miente» y «El Ermitaño está de mal humor». Reescribe cada una en tres líneas: veo, supongo y no sé.

Criterio de revisión: en «veo» no puede aparecer ningún verbo de intención ni de carácter (engañar, mentir, temer, enfadarse). En «supongo» debe aparecer un condicional o un verbo prudente. En «no sé» debe quedar algo que no se puede resolver mirando la imagen.

Respuestas admisibles para el Loco (valen las dos, razonadas):

- Veo: figura al borde de un peñasco, con un hatillo al hombro y un perro blanco pequeño a sus pies. Supongo: podría indicar un comienzo con poca cautela. No sé: qué papel cumple el perro. Es válida porque cada elemento de «supongo» se apoya en algo de «veo».
- Veo: la misma lista. Supongo: podría indicar la confianza de quien empieza sin dudar de lo que lleva en el hatillo. No sé: si esa confianza es un recurso o un riesgo. Es válida porque conserva la ambigüedad en vez de decidirla por la figura.

Ejercicio 3 · Dónde vive tu hoja. Decide dónde vas a guardar tu lectura basal y escribe, aparte, una instrucción de una línea para ti dentro de treinta días.

Criterio de revisión: puedes encontrarla sin buscar, está fechada, no es fácil corregirla por accidente y la instrucción del día 30 dice qué comparar y qué no tocar.

Respuestas admisibles, todas razonadas:

- La primera página de tu cuaderno de papel, con la fecha arriba y una cinta de papel que la cierre. Es válida porque el cuaderno ya es el lugar al que vas a volver y la cinta evita releerla por casualidad.
- Un archivo digital con la fecha y las palabras «no editar» en el nombre, en una carpeta propia del curso. Es válida porque conserva la fecha del archivo y no depende de dónde dejes un papel.
- Un sobre cerrado, guardado en el interior del cuaderno, que se abre el día 30. Es válida porque impide corregir y pone un ritual a la comparación.

Una instrucción que vale como ejemplo: «Léela antes de abrir el libro. No corrijas nada. Compara solo veo, supongo y no sé con la lectura de hoy».

◆ Para el cuaderno

- Deja pegada o guardada tu lectura basal con sus siete campos, su fecha, su pregunta y la ayuda usada (ninguna).
- Escribe en una línea la instrucción para el día 30 y apunta dónde queda guardada la hoja.
- Anota una cosa que descubriste que no sabías hoy: la que más te sorprendió y la clase de «no sé» a la que pertenece.

Capítulo 2

Día 2 · Nombres sin adivinar escenas

Hoy aprendes a leer lo que la carta tiene escrito antes de contar lo que ocurre en ella. Tres cartas servirán de campo de entrenamiento: La Justicia, La Fuerza y El Carro. Dos de ellas se confunden con mucha frecuencia porque su numeración cambia de una baraja a otra.

Al terminar este capítulo podrás

- Leer el numeral romano y el título impreso de una carta antes de describir su escena.
- Reconocer que en esta baraja La Fuerza lleva el VIII y La Justicia el XI.
- Separar el nombre impreso, que es un hecho, de la escena que crees ver, que puede ser un recuerdo de otra baraja.
- Detectar cinco confusiones de nombre muy frecuentes y evitarlas con un procedimiento de tres pasos.
- Añadir a tu hoja de registro un campo nuevo: la baraja con la que trabajas.

◆ Calentamiento

Cierra el libro por la jornada anterior y responde sin mirar. Tienes cinco minutos.

1. La hoja de registro del día 1 tenía siete campos. Escribe todos los que recuerdes.
2. Dentro de «No sé», distinguíamos tres clases. Escribe las tres con tus palabras.
3. ¿Cuáles eran las tres cartas de la mesa del día 1 y qué posición ocupaba cada una?
4. De los siete campos, ¿cuáles dos sirven para separar un hecho de una suposición?
5. ¿Por qué la lectura basal no se corrige después de guardarla?

Cuando termines, abre la sección «Soluciones del calentamiento» al final de la jornada y compara. Lo que no recuerdes, apúntalo en el cuaderno con un círculo: volverá a aparecer en otro calentamiento.

◆ Lo de hoy

La destreza de hoy es sencilla de enunciar y más difícil de cumplir: antes de decir qué ves en una carta, lee lo que lleva impreso. Parece una tontería hasta que se cuentan las

veces que una lectura se tuerce en el primer paso, porque se nombró mal la carta y todo lo demás se construyó encima del nombre equivocado.

Las cartas de la baraja Rider-Waite-Smith llevan texto en lugares concretos, y conviene saber dónde. Los arcanos mayores, que son los que usamos hoy, traen arriba un numeral (romano del I al XXI, y el 0 en El Loco) y un título impreso abajo, en inglés: THE CHARIOT, STRENGTH, JUSTICE. Los arcanos menores funcionan distinto. Los ases y las figuras de la corte (sota, caballero, reina y rey) llevan su título en inglés; las cartas numeradas del Dos al Diez llevan solo el numeral romano arriba y ningún título. Por eso, ante un seis de espadas o un cinco de oros no hay nombre que leer: se identifican contando los objetos del palo. Esa diferencia es útil de saber desde el primer día, porque evita buscar un título allí donde no lo hay.

El procedimiento de hoy tiene tres pasos, siempre en este orden:

1. Lee el numeral romano, arriba. Despacio, de izquierda a derecha.
2. Lee el título impreso, abajo. Si la carta es un arcano mayor, tradúcelo con el nombre que usa este libro.
3. Solo entonces describe la escena.

Parece lento, y los primeros días lo es. Lo bueno es que a las dos semanas se hace sin darte cuenta, igual que mirar a los dos lados antes de cruzar. El paso tres es el que más cuesta, porque lo que querrías hacer es saltar directamente a la escena, que es lo más vistoso. El numeral y el título son un par de ojeadas.

Por qué los nombres se mezclan

Dos de las tres cartas de hoy tienen un problema particular. En muchas barajas de la tradición de Marsella, la Justicia lleva el VIII y la Fuerza lleva el XI. La baraja que usamos en este libro los intercambia: La Fuerza lleva el VIII y La Justicia el XI. Quien viene de otra baraja, o ha aprendido en un libro que usaba la otra numeración, tiene la cifra grabada en la cabeza, y si busca «la carta VIII» a ojo, encuentra la que no esperaba. No es un fallo de memoria; es memoria funcionando con datos de otra edición.

Hay una segunda fuente de confusión, que es la escena. La Fuerza muestra una mujer y un león; la Justicia, una figura sentada con una espada y una balanza; el Carro, un guerrero ante dos esfinges. Si dices «la carta de la mujer y el león», no te equivocas, pero estás nombrando la escena y no la carta. En cuanto la escena cambia un poco en otra baraja, el apodo deja de servir. El título impreso, en cambio, es el mismo siempre.

Lo mínimo de cada carta

Tras mirarlas una a una, esto es lo que hoy necesitas de cada una.

La Justicia lleva arriba el numeral XI y abajo el título JUSTICE. Una figura sentada de frente entre dos columnas grises, con una corona dorada de remate cuadrado, una túnica roja y una capa verde cerrada con un broche rojo. Con la mano que queda a la izquierda del lector alza una espada con la punta hacia arriba; de la mano que queda a la derecha cuelgan los platillos de una balanza. Detrás hay una cortina de un rojo oscuro.

La Fuerza lleva el numeral VIII y el título STRENGTH. Una mujer vestida de blanco, inclinada hacia delante, tiene las dos manos sobre las fauces de un león de pelaje rojo anaranjado. Sobre su cabeza hay un signo de infinito y, además, una corona de flores y hojas; el vestido lleva una guirnalda de flores. Detrás se ve una pradera y una montaña azul pequeña a la izquierda.

El Carro lleva el VII y el título THE CHARIOT. Una figura de frente, con armadura y una corona con una estrella, se sitúa en el interior de un carro de piedra, bajo un dosel azul con estrellas. Con la mano que queda a la izquierda del lector sostiene una vara. Delante del carro hay dos esfinges tumbadas, la negra a la izquierda y la blanca a la derecha; en el frente del carro se ve un disco alado con un emblema rojo. Detrás, una ciudad y un río. No se ven caballos ni riendas.

Las cinco confusiones

La tabla recoge las cinco confusiones de nombre que más se repiten. No hace falta aprenderla de memoria; basta con reconocerlas en cuanto aparezcan en tu cuaderno.

Confusión	Por qué ocurre	Cómo se evita
La Fuerza y La Justicia con el numeral cambiado (VIII y XI)	Muchas barajas de la tradición de Marsella numeran al revés que esta	Leer el numeral y el título en la carta que tienes en la mano, no el que recuerdas
IX tomado por XI, o al revés (El Ermitaño y La Justicia)	Los numerales romanos se leen deprisa y la I delante o detrás de la X engaña	Leer despacio de izquierda a derecha y contrastar con el título
Un nombre inglés con varios nombres en español (STRENGTH como Fuerza o Fortaleza, THE CHARIOT como Carro o Carruaje)	Las traducciones varían de un libro a otro	Elegir un nombre, el del libro, y apuntar la variante entre paréntesis la primera vez

Confusión	Por qué ocurre	Cómo se evita
Llamar a la carta por su escena («la de la mujer y el león», «la de las esfinges»)	La escena es lo que más se recuerda y el título es lo que menos se mira	Escribir primero el título impreso y después describir; el apodo no sustituye al nombre
Dar por hecho que El Loco ocupa siempre el mismo sitio y el mismo número	En algunas barajas el Loco va sin número o se coloca al final de los mayores; en esta lleva el 0	Comprobar el numeral en cada baraja nueva

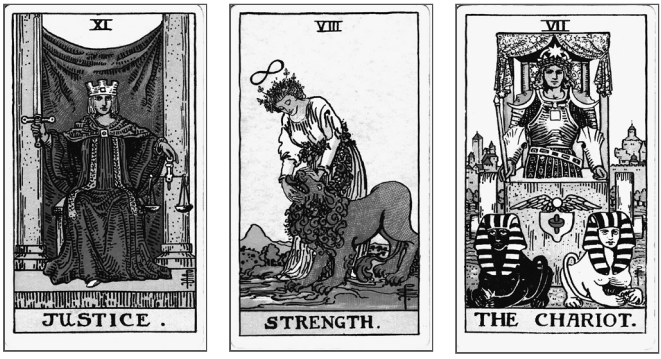
El número no basta si la baraja es otra

Si dos personas hablan de «la carta VIII» sin decir de qué baraja hablan, pueden estar hablando de cartas distintas. El numeral es una pista útil dentro de una baraja concreta, y esa condición no es un detalle: es la condición entera. Cuando cambies de baraja, de libro o de edición, lo primero que haces es comprobar qué numeral lleva cada mayor allí, y para ello miras la carta, no una lista. La regla de oro es que el título impreso manda sobre el número recordado, y el número impreso manda sobre el número que dice un libro.

◆ La mesa del día

La mesa de hoy es un panel de nombres: tres cartas con el nombre español de cada una como rótulo. Antes de seguir, tapa cada rótulo con el dedo y comprueba que sabrías ponerle nombre solo con el numeral y el título impresos en la carta.

Panel de nombres



1 · La Justicia *2 · La Fuerza* *3 · El Carro*

Tres arcanos mayores de la baraja Rider-Waite-Smith con su nombre español: aquí La Fuerza lleva el VIII y La Justicia el XI.

En la página siguiente, La Justicia a tamaño completo. Es la carta que más veces se confunde de las tres, y verla grande ayuda a leer el numeral y el título sin entornar los ojos.

LA JUSTICIA · XI



La Justicia

Arriba, el numeral XI; abajo, el título JUSTICE. Se leen antes de describir la escena.

◆ El intento de Dani y el contraste

Dani practica con una baraja nueva, la Rider-Waite-Smith que usa este libro. Antes del curso usaba otra, de otro estilo, en la que la Justicia lleva el VIII y la Fuerza el XI. Hoy Dani saca tres cartas por su número, como hacía siempre, y deja este registro:

> Saco tres cartas por el número, como en mi baraja de siempre: la VII, la VIII y la XI.
>
> VII. El Carro. No hay caballos: esta baraja está incompleta o es una versión rara. Supongo que lo tiran las dos esfinges.
>
> VIII. La Justicia. Sale una mujer con las manos en la boca de un león. Será la Justicia disfrazada de domadora, una versión simpática.
>
> IX. La Fuerza. Esta lleva una espada y una balanza. Debe de ser la fuerza de la ley.

Dani se equivoca en cadena. Veamos cada frase.

«Saco tres cartas por el número, como en mi baraja de siempre.» Es la frase que explica todo lo demás. Dani buscó las cartas por la numeración de la baraja anterior. En ese sistema, la VIII es la Justicia. En esta, es la Fuerza. Hasta aquí, un despiste normal de cualquiera que cambia de baraja.

«VIII. La Justicia. Sale una mujer con las manos en la boca de un león.» La observación es correcta, y ese es el detalle interesante: lo que Dani ve es exacto; lo que falla es el nombre que le pone. El título impreso en esa carta dice STRENGTH, y Dani no lo leyó. Fíjate en que el numeral sí coincide con lo que Dani buscaba, y eso es justo lo que da una seguridad falsa: como el número cuadra con la baraja de siempre, nadie baja la vista hasta el título impreso, que es donde pone STRENGTH.

«Será la Justicia disfrazada de domadora, una versión simpática.» Aquí Dani hace lo que hacemos todos cuando algo no encaja: inventa una explicación para que encaje. «Disfrazada», «domadora» y «versión simpática» son tres añadidos que no están en ninguna carta. La imagen no necesita justificación: simplemente es la Fuerza.

«XI. La Fuerza. Esta lleva una espada y una balanza. Debe de ser la fuerza de la ley.» Mismo patrón, al revés. La espada y la balanza son lo que ve; el nombre es el que no tiene; y «la fuerza de la ley» es el parche. Un detalle menor pero revelador: Dani termina con una frase que mezcla dos nombres para salvar un error de numeración.

«No hay caballos: esta baraja está incompleta o es una versión rara.» Dani esperaba caballos porque en otras barajas hay caballos o animales de tiro. En esta carta

no los hay: la escena tiene dos esfinges tumbadas delante del carro y ningún arnés visible. Esperar un objeto que no está y concluir que «falta algo» es una variante del error de hoy: se compara la carta con una imagen mental en vez de con la carta.

«Supongo que lo tiran las dos esfinges.» De nuevo, un añadido: las esfinges están tumbadas, de cara al lector, sin correas ni riendas visibles. Nada en la imagen indica que tiren de nada. Es una suposición disfrazada de dato.

Una pista para reconocer estos parches en tu propio cuaderno: fíjate en las palabras que Dani usa justo donde lo visto no cuadra con lo esperado, «supongo», «será», «debe de ser», «una versión rara». Marcan el lugar donde se rellena un hueco. Cuando las encuentres en tus notas, no las borres sin más: señala la frase, vuelve a la carta y averigua qué esperabas ver y no estaba, o qué viste y no esperabas. Dani habría salido del paso en la primera frase con un «no sé por qué la VIII muestra esto» en lugar de «será la Justicia disfrazada», y esa duda, escrita tal cual, ya lo habría llevado al título impreso.

Hay otra pauta que sirve de alarma. En el primer registro de Dani aparecen tres anomalías a la vez: unos caballos que faltan, unos nombres que no cuadran con las escenas y una espada con una balanza que «no debería» estar donde está. Parecen tres problemas distintos y tienen una sola causa, que es haber tomado la baraja anterior como medida de esta. Cuando varias rarezas aparecen juntas y todas se explican con una referencia común, sospecha primero de la referencia y no de las cartas. Antes de concluir que una baraja está incompleta o es rara, comprueba tres cosas: que tu memoria no está completando la imagen, que lo que esperabas ver no es de otra edición, y que lo que echas en falta no está en un sitio que no habías mirado. Casi siempre basta con la primera. Si tras comprobarlas las tres la rareza persiste, anótala tal cual, con la carta y el detalle, y déjala sin explicar: una duda escrita vale más que una explicación inventada.

Luego Dani repitió la jornada con el procedimiento delante: numeral, título, escena. El nuevo registro, que no tapa al primero sino que se añade a continuación en el cuaderno, quedó así:

> Baraja: Rider-Waite-Smith (la nueva). Mi baraja anterior numera la Justicia con el VIII y la Fuerza con el XI; esta, no.
> Carta 1 · arriba VII, abajo THE CHARIOT: El Carro. Veo: una figura de frente, con armadura y una corona con una estrella, dentro de un carro de piedra, bajo un dosel azul con estrellas; una vara en la mano del lado izquierdo del lector; dos esfinges tumbadas delante, una negra a la izquierda y una blanca a la derecha; un disco alado en el frente del carro; una ciudad detrás. No veo caballos ni riendas.
> Carta 2 · arriba VIII, abajo STRENGTH: La Fuerza. Veo: una mujer de blanco, inclinada, con las dos manos sobre las fauces de un león de pelaje rojo anaranjado; un signo de infinito sobre su cabeza, una corona de flores y una guirnalda en el vestido; una pradera y una montaña azul pequeña.
> Carta 3 · arriba XI, abajo JUSTICE: La Justicia. Veo: una figura sentada de frente entre dos columnas grises, con una corona dorada de remate cuadrado, túnica roja y capa verde con un broche rojo; una espada con la punta hacia arriba en la mano del lado izquierdo del lector y los platillos de una balanza en la mano del lado derecho.
> Nota: hasta que me acostumbre, miro el numeral y el título antes de describir. Si coinciden con lo que esperaba, bien. Si no, manda la carta.

Hay tres diferencias, y las tres son pequeñas. La primera es el campo «Baraja», que Dani añade a la hoja de registro y que a partir de hoy la acompaña. Quien no anota qué baraja usa no puede explicarse después por qué un número no coincide. La segunda es el orden: primero numeral y título, después la escena, de modo que el nombre está resuelto antes de describir nada. La tercera es que desaparece todo lo que no estaba en la imagen: los caballos que faltaban, la domadora, la fuerza de la ley, las esfinges que tiran del carro.

Fíjate en lo que no hace Dani en la segunda versión: no interpreta. No hay un solo «supongo». Es deliberado. Hoy el objetivo es identificar, no leer. Un registro que solo anota nombre y escena ya es un buen registro de hoy.

◆ Tu turno

Cuatro ejercicios, de menor a mayor.

Ejercicio 1 · Un nombre que llega por mensaje. Una persona te escribe: «Me ha salido la VIII, la Justicia». No puedes ver su carta. Piensa qué dos datos le pedirías