Tarot Rider-Waite para principiantes

Aprende las 78 cartas desde cero y haz tu primera lectura paso a paso

Eleanor Ashcombe

Créditos

Tarot Rider-Waite para principiantes

Aprende las 78 cartas desde cero y haz tu primera lectura paso a paso

Autora: Eleanor Ashcombe

Serie: El camino del Rider-Waite · tomo 1

Primera edición, 2026.

© 2026 Eleanor Ashcombe. Todos los derechos reservados. Queda prohibido reproducir, almacenar o transmitir este libro, entero o en parte, por cualquier medio, sin permiso previo y por escrito de la editorial. Se permite citar fragmentos breves para reseñas o estudio, siempre que se indique el título y la autora.

◆ Origen de las imágenes

Las cartas que se muestran en este libro pertenecen a la baraja Rider-Waite, dibujada por Pamela Colman Smith y publicada en Londres en 1909. Se reproducen de la edición original, que es de dominio público.

Tu baraja puede ser una edición posterior, con otros colores, otro tamaño o pequeños retoques en el dibujo. Cuando una descripción de este libro no coincida con lo que ves en tus cartas, guíate por la imagen impresa aquí y anota la diferencia: te servirá para mirar con más atención.

◆ Antes de empezar

Este libro propone el tarot como herramienta de reflexión y de entretenimiento. Una carta es una imagen: sirve para detenerse, observar y formularse preguntas. No predice el futuro, no revela lo que piensan otras personas y no garantiza ningún resultado.

Nada de lo que leas aquí sustituye la opinión de un médico, un psicólogo, un abogado o un asesor financiero. Si atraviesas un problema de salud, una crisis emocional, un conflicto legal o una decisión de dinero, acude a un profesional cualificado. Ninguna tirada debe decidir por ti algo que tenga consecuencias serias.

Los casos y ejemplos de lectura que aparecen en el libro son ficticios. Las personas que los protagonizan no existen; se han inventado para mostrar cómo se razona una lectura paso a paso.

La autora y la editorial no responden de las decisiones tomadas a partir de este libro. Las cartas sugieren; decides tú.

Índice

Antes de empezar

Introducción 4

Parte I · Antes de leer 11

1 · Reconocer la herramienta 12
2 · Mirar antes de significar 22
3 · Preparar una pregunta 38

Parte II · Los 22 50 arcanos mayores

4 · Comenzar y situarse 51
5 · Vínculo y dirección 70
6 · Cambio y perspectiva 87
7 · Imágenes intensas y cierre del viaje 106

Parte III · Los 56 126 arcanos menores

8 · Bastos 127
9 · Copas 148
10 · Espadas 168
11 · Oros 189
12 · La corte sin estereotipos 209

Parte IV · La primera 235 lectura

13 · Una posición cambia la frase 236
14 · Conectar sin añadir cartas 247
15 · Mi primera lectura completa 257
16 · Repasar y seguir 268

Para consultar

Glosario 276
Índice de cartas 283
Para seguir leyendo 283

Introducción

Este libro te enseña a leer las 78 cartas del Rider-Waite desde cero con un método sencillo: primero miras lo que hay en la imagen y después decides qué sugiere. Aquí encontrarás la baraja que necesitas, el recorrido del libro, una regla para no confundir la izquierda con la derecha y una forma realista de practicar.

Al terminar esta introducción podrás

- explicar el método «primero miro, después significo»;
- comprobar que tu baraja sirve para seguir el libro;
- decir «izquierda» y «derecha» como las dice este libro;
- planificar una práctica breve que puedas sostener;
- distinguir lo que el tarot ofrece de lo que no puede ofrecer.

◆ Qué vas a encontrar aquí

Has abierto la caja, has extendido las cartas sobre la mesa y no sabes por dónde empezar. Ves a un joven al borde de un precipicio, a un hombre que levanta una vara hacia el cielo, copas, espadas, discos con una estrella dentro. Todo parece lleno de sentido y, a la vez, cerrado con llave. Es la sensación normal de quien empieza, y este libro está escrito para ella.

La promesa es modesta. Al terminarlo reconocerás las 78 cartas, sabrás separar lo que ves en cada imagen de lo que tú interpretas y harás una primera lectura breve y prudente, explicando por qué dices lo que dices. No te prometo dominio en un plazo, ni que vayas a adivinar nada. Te ofrezco un método y mucha práctica guiada.

El método cabe en una frase que repetiré de un capítulo a otro: *primero miro, después significo*. La mayoría de los tropiezos de quien empieza vienen de saltarse el primer paso. Se abre una lista de significados, se memoriza «la Torre es desastre» y se lee cada carta como quien consulta un diccionario. Pamela Colman Smith, que dibujó esta baraja, no pintó definiciones. Pintó escenas, y cada escena tiene personajes, objetos y una acción. Si aprendes a describirla con calma, el significado deja de ser un dato que memorizas y pasa a ser algo que puedes razonar.

Un ejemplo. Supón que has olvidado qué significa el Loco. Si recuerdas que es un joven que da un paso en lo alto de un peñasco, con un hatillo colgado de un palo y un perro blanco que salta a su lado, ya tienes material. Fíjate en que el joven mira hacia arriba y no hacia donde pisa. Con eso puedes llegar solo a ideas como comienzo,

confianza, descuido o riesgo, y decidir cuál encaja con la pregunta que tienes delante. No has recordado una definición; has vuelto a la imagen.

Por eso este libro es muy visual. Cada carta aparece con su ilustración y se comenta mirándola. Cuando te diga «mira esto», hazlo de verdad: levanta la vista del texto, busca la carta en tu baraja y comprueba que lo que describo está ahí. Si no lo ves, quiero que lo sepas, porque forma parte del aprendizaje.

◆ Qué baraja necesitas

Necesitas una baraja Rider-Waite o Smith-Waite. Son la misma baraja con nombres distintos. La primera edición apareció en 1909, con las instrucciones de Arthur Edward Waite y los dibujos de Pamela Colman Smith, y desde entonces se ha reeditado muchísimas veces. Sirve cualquier edición: la clásica, una conmemorativa, una de bolsillo o una de tamaño grande. Lo único que debe coincidir es el dibujo, porque aquí se comentan escenas concretas.

Las imágenes de este libro son las de la edición original, de dominio público. Es posible que tu baraja difiera en pequeños detalles. Los colores pueden ser más vivos o más apagados, los bordes pueden ser blancos o estar ausentes, y a veces hay un rótulo distinto en la parte baja. Estas diferencias no afectan a lo que aprenderás. Si algo de tu ejemplar no coincide con lo que describo, fíate de lo que ves en tu carta y compáralo con la imagen del libro.

Hay una razón por la que esta baraja se recomienda a quien empieza. Casi todas las cartas llevan una escena completa, también las numerales, es decir, las de oros, copas, espadas y bastos del uno al diez. En otras barajas muy conocidas, como el Marsella, las numerales muestran solo los signos repetidos del palo, y la lectura exige memorizar más. Aquí puedes apoyarte en lo que ocurre en cada dibujo.

Dos consejos prácticos antes de seguir. Primero, comprueba que tu baraja tiene las 78 cartas. En el capítulo 1 las contaremos juntos, pero no está de más que lo sepas desde ya. Segundo, si tu baraja es nueva y las cartas se pegan, mézclalas con paciencia durante unos días. No hace falta ningún ritual; basta con que se deslicen bien entre los dedos.

Una última precisión sobre los nombres. En este libro uso los nombres españoles de las cartas, como El Loco, La Sacerdotisa o El Colgado. Tu baraja puede tenerlos impresos en inglés, por ejemplo *The Fool* o *The Hanged Man*, y el número romano arriba. El libro te irá dando la equivalencia. Hay también un detalle de numeración

en esta baraja que conviene recordar si vienes de otras: aquí La Fuerza es la VIII y La Justicia la XI. Lo veremos cuando lleguemos a ellas, mirando la imagen.

◆ Cómo está organizado el libro

El libro tiene dieciséis capítulos repartidos en cuatro partes, más un glosario, un índice de cartas y una bibliografía al final.

La Parte I, «Antes de leer», son tres capítulos que preparan el terreno. Reconocerás la herramienta que tienes en las manos y sus dos familias. Aprenderás a mirar una escena antes de ponerle significado, con tres láminas comentadas como práctica. Y aprenderás a formular una pregunta que se pueda trabajar con las cartas.

La Parte II presenta los 22 arcanos mayores en cuatro capítulos. La Parte III presenta los 56 arcanos menores: un capítulo por palo, con las diez cartas numeradas de cada uno, y un capítulo final para las dieciséis figuras de la corte, que son las Sotas, los Caballeros, las Reinas y los Reyes. La Parte IV es la primera lectura: cómo cambia una carta según su posición, cómo se conectan varias entre sí, una lectura completa comentada paso a paso y un repaso final.

Las 78 cartas tienen su ficha, y todas las fichas siguen el mismo orden de seis apartados, para que te acostumbres a recorrerlas como una rutina:

1. «Primero, mira»: lo que se ve en la imagen y nada más.
2. «Lo que sugiere»: de qué manera lo que ves lleva a un significado.
3. «Dos lecturas según el contexto»: dos posibilidades, porque una carta rara vez dice una sola cosa.
4. «No la confundas»: la carta con la que más se mezcla y cómo distinguirlas.
5. «Una pregunta para ti»: algo que puedes responder por escrito.
6. «Palabras clave»: cinco o seis palabras para recordarla.

Este orden no es casual. Tres de esos pasos, el primero, el tercero y el cuarto, son el esqueleto del aprendizaje: observación, dos posibilidades según el contexto y una confusión que evitar. Si un día no recuerdas una carta, recorre esos tres pasos mentalmente y casi siempre llegarás.

Cada capítulo trae al menos dos ejercicios y un caso ficticio. Los ejercicios no tienen una única respuesta adivinatoria. En cada capítulo, al menos dos traen un criterio para que compruebes si has trabajado bien: por ejemplo, si tu descripción solo incluye lo que hay en la imagen, o si has justificado cada paso de tu razonamiento.

Los casos son ejemplos inventados, con personas que no existen, para que veas el método aplicado a una situación concreta.

Hay cosas que este libro deja fuera a propósito. Se centra en leer las cartas al derecho, con las 78 en una primera lectura sencilla. No trata de amor, astrología, cábala ni lectura para otras personas. Son temas que merecen más espacio, y mezclarlos ahora solo te despistaría. En el último capítulo te diré hacia dónde seguir si quieres más.

◆ La regla de la izquierda y la derecha

Con una baraja tan descriptiva, el vocabulario de dirección importa. Piensa en lo que ocurre si te digo «el Loco camina hacia la derecha» y tú miras tu carta y lo ves ir hacia el otro lado. Dudarías de mí, o de tu baraja, o de ti. Para evitarlo, en todo el libro rige una única regla:

«Izquierda» y «derecha» son siempre las del lector que mira la carta de frente. Nunca son las del personaje dibujado.

Es la regla más sencilla que existe, y lo es porque no obliga a imaginarte dentro de la carta. Basta con que la tengas en la mano o delante, con el dibujo hacia ti. Lo que queda a tu izquierda es la izquierda de este libro.

Vamos a comprobarlo con dos cartas.

Izquierda y derecha, según miras la carta



El Loco avanza hacia la izquierda



El Mago: vara a la izquierda, dedo a la derecha

Las dos direcciones se cuentan siempre desde el lector que mira la carta de frente.

Mira primero El Loco, a la izquierda del montaje. El joven está en lo alto de un peñasco y avanza hacia la izquierda de la carta. Su rostro, visto de perfil, mira hacia arriba y hacia la izquierda. El borde del precipicio queda delante de él, también hacia ese lado. Detrás de él, abajo a la derecha, un perro blanco salta hacia su pierna, y arriba a la derecha brilla un sol blanco con rayos. Fíjate en cómo se organiza la escena: él va hacia un lado y todo lo que deja atrás está al otro. Si a ti la dirección te parece natural o sorprendente, es lo de menos. Importa que la veas.

Ahora mira El Mago, a la derecha del montaje. Está de pie, de frente al lector. Con el brazo que queda a tu izquierda sostiene en alto una vara blanca que apunta al cielo. El otro brazo, el que queda a tu derecha, baja y señala el suelo con el dedo índice. También a tu izquierda hay una mesa roja con una copa, un disco con una estrella y una espada. Los objetos están a un lado y el gesto de señalar al otro, y esa distribución forma parte de la imagen.

Es probable que más adelante veas libros o vídeos que describen estas mismas cartas desde el punto de vista del personaje, o que mezclan versiones de distintas barajas. Si dos descripciones se contradicen, vuelve a tu carta y decide con tus ojos. En este libro, cada vez que diga «a la izquierda» o «a la derecha» será según la miras tú.

Pruébalo

Saca de tu baraja El Loco y El Mago y colócalos uno junto al otro, como en el montaje de arriba. Sin mirar mi descripción, escribe dos frases sobre cada carta usando solo las palabras «izquierda» y «derecha». Después compara con lo que has leído. Criterio de respuesta: cada dirección que hayas anotado debe poder señalarse con el dedo en la carta. Si dudas de una, no la escribas.

◆ Cómo practicar sin agobiarte

Aprender las 78 cartas no es cuestión de talento. Es cuestión de contacto repetido con las imágenes, y para eso basta un compromiso razonable. Te propongo este: entre quince y veinte minutos, cuatro o cinco días por semana, con la baraja sobre la mesa y un cuaderno al lado. Con ese ritmo, y sin prisa, recorrerás el libro en unos meses. Si tu ritmo es otro, no pasa nada, porque el orden de los capítulos importa más que la velocidad.

En cada sesión conviene hacer tres cosas. Leer la ficha de una carta con la carta delante. Cerrar el libro y describir la imagen por escrito, sin copiar. Y responder en una línea la pregunta del final de la ficha. No hace falta ninguna técnica especial. Lo

que sí hace falta es que escribas, porque escribir te obliga a decidir qué has visto de verdad y qué estás suponiendo.

También te sugiero sacar una carta al día. Barájala, saca una, descríbela en cinco observaciones y anota después qué te sugiere para el día que empieza. Por la noche, vuelve a ella y mira si tu descripción de la mañana se sostiene. No se trata de comprobar si «acertó». Se trata de entrenar la mirada, y de notar cuántas cosas no habías visto la primera vez.

> **Error frecuente**
> Abrir el libro por el significado antes de mirar la carta. Parece más rápido, pero te enseña a recitar, no a leer. Si lees «Lo que sugiere» sin haber hecho «Primero, mira», la interpretación te llega ya masticada y no puedes comprobarla. Haz siempre el primer paso con la ficha cerrada.

No tienes que memorizar nada de golpe. Las palabras clave de cada ficha son un recordatorio, no un examen. Con el tiempo, las asociaciones se te quedarán porque tendrán detrás una imagen y una razón. Y si algún día pasas una semana sin tocar la baraja, retoma donde lo dejaste. Nadie te corrige y no se pierde nada.

Un último consejo de método: ve de lo concreto a lo general. Primero reconoce las cartas. Después comprende cada una. Solo al final, en la Parte IV, empezarás a combinarlas. Quien intenta leer tres cartas juntas sin haber mirado ninguna por separado suele acabar inventando. Quien ha mirado cada una durante unas semanas descubre que las combinaciones casi se explican solas.

◆ Lo que el tarot ofrece y lo que no

El tarot, tal como se plantea en este libro, es una herramienta de reflexión y entretenimiento. Las cartas funcionan como un espejo con imágenes: te ponen delante escenas y símbolos, y tú decides qué te hacen pensar. Pueden ayudarte a ordenar una duda, a mirar un asunto desde otro ángulo o a formular mejor una pregunta. Son también un pasatiempo con una tradición larga y un arte muy cuidado, y eso ya es motivo suficiente para disfrutarlas.

No predicen el futuro. Este libro nunca te dirá que una carta anuncia lo que va a ocurrir, y por eso verás con frecuencia verbos como «sugiere» o «invita a preguntarse». Tampoco sustituyen la opinión de un profesional. Nada de lo que aquí se explica constituye un consejo médico, legal, psicológico ni financiero. Si tienes una

decisión importante en cualquiera de esos terrenos, consúltala con quien corresponda. Las cartas, como mucho, pueden acompañarte en la reflexión previa.

Esto no resta valor al tarot. Lo coloca donde puede ser útil. Una lectura honesta dice lo que ve, propone un par de posibilidades y deja la decisión en manos de quien pregunta. Esa será nuestra manera de leer, y aprenderás a explicar siempre por qué dices lo que dices, porque una lectura que no se puede justificar con la imagen no es una lectura, es una ocurrencia.

◆ Para empezar

Deja este libro abierto por aquí y toma El Loco. Míralo un par de minutos sin pensar en nada más. Fíjate en hacia dónde va, qué lleva, quién le acompaña y qué hay a su alrededor. Anota cinco cosas que ves, solo cosas que ves, y guarda la hoja. En el capítulo 2 volverás a ella.

Con eso ya habrás empezado. El resto del libro consiste en repetir ese gesto con las demás cartas, con calma, y en aprender poco a poco a poner palabras a lo que ves.

> **Pruébalo**
>
> Antes de pasar al primer capítulo, prepara la primera hoja de tu cuaderno con tres anotaciones. La primera, qué baraja tienes: la edición, el año si lo sabes y si los números romanos coinciden con los de este libro. La segunda, cuánto tiempo puedes dedicar cada semana, aunque sean quince minutos bien aprovechados. La tercera, una pregunta que te gustaría saber responder dentro de unos meses, por ejemplo: «¿puedo describir una carta sin interpretarla?».
>
> Ninguna de las tres te pide decidir ahora qué opinas del tarot. Solo necesitas un punto de partida para comparar. Cuando termines el libro volverás a esa hoja, y la diferencia entre lo que escribiste y lo que ahora haces te dirá más que cualquier examen.

Si prefieres una versión más ligera, haz solo la tercera anotación y deja las otras dos para más adelante. Lo importante es que la hoja exista antes de que empieces a estudiar, porque después ya no podrás recordar cómo mirabas al principio.

Parte I

Antes de leer

Capítulo 1

Reconocer la herramienta

Antes de leer una sola carta conviene saber qué tienes sobre la mesa. En este capítulo comprobarás tu baraja, aprenderás a separar sus dos familias y a decir el nombre completo de cada carta. También pondrás límites claros a lo que el tarot puede hacer y a lo que no.

Al terminar este capítulo podrás

- comprobar que tu baraja es una Rider-Waite completa, con sus 78 cartas;
- separar los 22 arcanos mayores de los 56 menores en pocos minutos;
- distinguir los cuatro palos y las cuatro figuras de la corte;
- nombrar cualquier carta con su número, su nombre, su palo y su figura;
- explicar en una frase para qué sirve el tarot y qué no debes pedirle.

Cuando alguien estrena una baraja suele barajar enseguida y dar la vuelta a la primera carta. Es natural, porque la curiosidad empuja. Pero esa primera carta cae sobre una mesa donde todavía no sabes cuántas cartas hay, cómo se agrupan ni cómo se llaman. Sin ese mapa, cada carta parece un enigma suelto.

Este capítulo es el mapa. Todavía no contiene significados. Contiene lo que necesitas para que los significados, cuando lleguen, tengan dónde colgarse: qué baraja tienes, qué grupos la forman, cómo se nombra cada carta y qué puedes esperar del conjunto. Te llevará una tarde tranquila, y casi todo se aprende con las cartas en la mano. Tómalas, pues, y ve haciendo lo que te pido.

◆ Qué baraja tienes en las manos

Este libro trabaja con el *Rider-Waite-Smith*. Verás el nombre abreviado de varias maneras: Rider-Waite, Waite-Smith, Smith-Waite. Es la misma baraja. Se publicó en Londres a comienzos del siglo XX, con la editorial William Rider & Son. El escritor Arthur Edward Waite dirigió el proyecto y la ilustradora Pamela Colman Smith dibujó las escenas. Durante mucho tiempo se recordó sobre todo el nombre de Waite.

Te pido que recuerdes también el de Smith, porque lo que vas a aprender a leer son sus dibujos.

¿Qué tiene de particular esta baraja? Que sus 78 cartas muestran una escena, incluidas las numeradas. En muchas barajas antiguas, como la de Marsella, las cartas del 2 al 10 se limitan a repetir el símbolo de su palo, ordenado con más o menos gracia. En el Rider-Waite cada una cuenta algo: hay personajes, lugares, gestos, objetos. Por eso es cómoda para empezar. Tienes mucho que mirar y, por tanto, mucho de qué hablar.

Hoy circulan muchísimas ediciones. Unas conservan los colores planos y algo apagados del dibujo original. Otras los han avivado o redibujado. Algunas traducen los rótulos al español y otras mantienen los nombres en inglés. Cualquiera de ellas te sirve para seguir este libro con una condición: que sea fiel, es decir, que las escenas sean las de Smith. Las imágenes que verás aquí son las de la edición original. Si en tu baraja cambia un color o un detalle está retocado, no pasa nada. Anótalo en un cuaderno, porque detectar diferencias ya es una forma de mirar.

Distinto es el caso de las barajas «inspiradas» en el Rider-Waite, con dibujos nuevos, o el de las de estilo Marsella. Pueden ser preciosas y tener también 78 cartas, pero sus escenas no coinciden con las que describo en estas páginas. Mis «mira esto» no encajarían con lo que tienes delante, y acabarías discutiendo con el libro en lugar de aprender de él.

Haz ahora una revisión sencilla. Saca las cartas de la caja y cuéntalas. Deben ser 78, y para no perderte te conviene contarlas en montones de diez: saldrán siete montones de diez y uno de ocho. Si la caja trae una carta en blanco, una con publicidad o una con el título de la baraja, apártala, porque no forma parte de las 78. Si el cálculo no sale, todavía no sabrás qué falta. Lo verás al final de este capítulo, cuando las hayas separado por familias. Si tu caja incluye un librito, hojéalo. Suele resumir cada carta en una o dos líneas. Úsalo como quien consulta un diccionario de bolsillo, sin darle más peso que a cualquier otra opinión.

Necesitas poco más: una mesa despejada, luz suficiente para distinguir los colores y un rato sin interrupciones. No hace falta paño, vela ni ritual alguno. Si te ayudan a concentrarte, úsalos. Si no, el tarot funciona igual de bien o igual de mal sin ellos, porque las cartas son dibujos y quien hace el trabajo es tu atención. En este libro todas las cartas se leen al derecho, tal como las ves en las ilustraciones.

Un último aviso de método, que repetiré cuando haga falta. Cuando diga «izquierda» o «derecha» al describir una carta, me refiero siempre a lo que ves tú al mirarla de frente, no a la mano o al lado del personaje dibujado.

Las dos familias: 22 y 56

Las 78 cartas se dividen en dos familias muy desiguales. La primera es la de los *arcanos mayores*: 22 cartas con nombre propio, un número del 0 al 21 y ningún palo. El Loco, El Mago, La Torre, El Sol, El Mundo. La segunda es la de los *arcanos menores*: 56 cartas repartidas en cuatro palos de catorce cada uno. La palabra «arcano» viene del latín *arcanus*, «secreto» o «reservado». Es una manera antigua de decir que las cartas guardan algo que hay que ir descubriendo.

No te dejes engañar por los adjetivos. «Mayor» y «menor» no significan «importante» e «irrelevante». Son etiquetas de clasificación. Por convención, los mayores se asocian a temas amplios o a momentos de fondo, como un comienzo, un cambio o una decisión. Los menores se asocian a lo cotidiano: una conversación, una tarea, un cansancio, una invitación. Piensa en un mayor como el título de un capítulo y en un menor como una escena dentro de ese capítulo. Ninguna escena es de segunda, y muchas veces lo que decide una situación es un detalle pequeño.

Si alguna vez has jugado con una baraja francesa de póker, ya conoces buena parte de la estructura de los menores. Tiene cuatro palos, un as, números del 2 al 10 y figuras. El tarot cambia dos cosas. Añade una figura más por palo, el Caballero, y añade además los 22 mayores. Cuatro palos de catorce cartas suman 56, y con los 22 mayores llegas a 78.

Los cuatro palos de esta baraja son Bastos, Copas, Espadas y Oros. En la edición original en inglés los rótulos dicen *Wands*, *Cups*, *Swords* y *Pentacles*. Los «oros» son los pentáculos, discos con una estrella de cinco puntas. Dentro de cada palo, las cartas numeradas van del As al Diez. La *corte*, las cartas con personaje de rango, la forman Sota, Caballero, Reina y Rey. Este es el mapa completo:

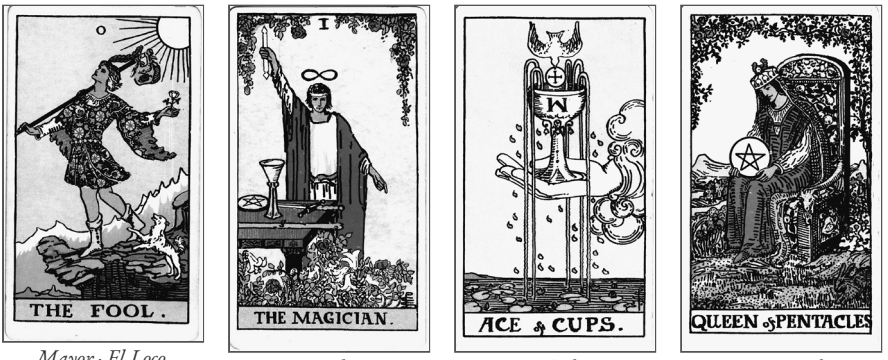
Grupo	Cómo se reconoce a simple vista	Cartas	Ámbito que suele acompañarlo
Arcanos mayores	Número del 0 al 21 y nombre propio; sin palo	22	Temas amplios, momentos de fondo
Bastos	Vara o bastón de madera	14: del As al Diez, más Sota, Caballero, Reina y Rey	Iniciativa, impulso, acción

Grupo	Cómo se reconoce a simple vista	Cartas	Ámbito que suele acompañarlo
Copas	Copa o cáliz	14: del As al Diez, más Sota, Caballero, Reina y Rey	Vínculos, emociones, imaginación
Espadas	Espada	14: del As al Diez, más Sota, Caballero, Reina y Rey	Pensamiento, palabras, conflicto
Oros	Disco con una estrella de cinco puntas (pentáculo)	14: del As al Diez, más Sota, Caballero, Reina y Rey	Trabajo, cuerpo, recursos
Total		78	

La última columna es un punto de partida y no una definición. Cada palo tendrá su capítulo y ahí lo matizaré con las imágenes delante. Por ahora basta con que sepas que existen cuatro ámbitos y que cada carta de un palo suele moverse en el suyo.

Para que la teoría tenga cara, mira el montaje de abajo. Son cuatro cartas de la misma baraja: dos mayores y dos menores.

Cuatro caras de una misma baraja



Mayor · El Loco · *Mayor · El Mago* · *Menor · As de Copas* · *Menor · Reina de Oros*

Dos arcanos mayores (número y nombre propio, sin palo) y dos menores (un As y una figura de la corte, con el palo en el rótulo).

Empieza por la primera, El Loco. Arriba lleva el número 0 y abajo, en el rótulo, el nombre impreso: THE FOOL. Un joven avanza por lo alto de un peñasco hacia la izquierda, con la cara de perfil vuelta hacia arriba y no hacia el suelo. Lleva un palo al

hombro con un hatillo colgado del extremo de atrás. En la mano que queda a la derecha de la imagen sostiene una rosa blanca. A sus pies, abajo a la derecha, un perrito blanco salta hacia su pierna. Detrás, un sol blanco con rayos sobre un fondo amarillo, y montañas nevadas. Tiene un número, un nombre y ningún palo, así que es un arcano mayor.

El Mago, a su lado, lleva el número I en la parte alta. Está de pie y de frente. El brazo que queda a la izquierda de la imagen sostiene una vara blanca en alto. El otro baja y señala el suelo con el índice. Sobre su cabeza flota el signo de infinito. A su izquierda de la imagen hay una mesa roja con una copa, un disco con estrella y una espada, y en la mano alzada lleva la vara. Fíjate en esto, porque es una trampa clásica. Sobre la mesa aparecen los objetos de los cuatro palos y, sin embargo, El Mago no pertenece a ninguno. Ver una copa en una escena no convierte la carta en una carta de Copas. Lo que decide a qué familia pertenece es su nombre y su número, no los objetos que se vean.

El As de Copas es una carta menor, y lo dice su rótulo: ACE of CUPS. No hay ningún personaje. Una mano blanca sale de una nube, en el borde derecho, y sostiene en la palma una copa dorada con una marca en forma de M en el cuerpo. Sobre la copa, una paloma blanca lleva en el pico un pequeño disco con una cruz. Del borde de la copa caen chorros de agua hasta un estanque con nenúfares, y alrededor se desprenden gotas sueltas. El fondo es gris. Es una escena sin rostro. El protagonista, por así decirlo, es el objeto.

La Reina de Oros también es una carta menor, pero de la corte: un personaje con rango y con palo. Está sentada en un trono de piedra tallada, de perfil, mirando hacia la izquierda. Lleva corona, velo verde y vestido rojo. En el regazo sostiene un gran pentáculo y lo mira con la cabeza gacha. Encima de ella hay un arco de rosas rojas. Abajo a la derecha, entre la hierba, se ve un conejo pequeño. Al fondo, a la izquierda, asoman montañas azules bajo un cielo amarillo.

Cuatro cartas, tres maneras de identificarlas. El Loco y El Mago se reconocen por número y nombre propio. El As de Copas, por el nombre de su palo y su número. La Reina de Oros, por su rango y su palo. En las dos cartas mayores del montaje el número está arriba, y en las dos menores el rótulo de abajo nombra el palo. Con esas dos pistas ya puedes separar una baraja entera.

Pruébalo

Separa tu baraja en sus grupos en cinco minutos. Extiende las 78 cartas boca arriba y pon un reloj en marcha.

1. Aparta primero los arcanos mayores: las cartas con un nombre propio y un número, sin nombre de palo en el rótulo. Deben ser 22.
2. Con el resto, haz cuatro montones, uno por palo. Guíate por el rótulo y por el objeto principal (vara, copa, espada, disco), no solo por el aspecto general de la escena.
3. Si te sobra tiempo, ordena cada montón del As al Diez y deja aparte las cuatro figuras de la corte.
4. Cuenta: 22 mayores y 14 cartas en cada palo.

Criterio de respuesta: lo que importa es el recuento, no la velocidad. Si un palo no te da 14, mira qué número se repite o cuál falta. Lo más probable es que haya una carta en el montón equivocado. Si de verdad falta alguna, busca en la caja y bajo la mesa antes de dudar de la baraja. La primera vez suele costar más de cinco minutos, y eso es normal.

◆ Cómo se llaman las cartas

Nombrar bien una carta es la mitad de reconocerla. En el Rider-Waite cada carta se identifica con cuatro datos: el número, el nombre, el palo y la figura. Ninguna carta necesita los cuatro a la vez. Cada una usa los que le corresponden, y por eso conviene saber qué hace cada dato.

El *número* ordena las cartas. En los mayores va del 0 al 21 y se escribe en cifras romanas, salvo el cero. El Mago es la I. En los menores, el número es el que indica el rótulo: el As equivale al uno, y después vienen el Dos, el Tres y así hasta el Diez. Si las cifras romanas te cuestan, solo necesitas cuatro letras: I vale 1, V vale 5, X vale 10 y L no la vas a necesitar. La regla es que una letra pequeña detrás de otra mayor se suma, y una letra pequeña delante se resta. VI es 5 más 1, es decir, 6, mientras que IV es 5 menos 1, es decir, 4. XII es 10 más 2, y XIV es 10 más 4. Practica con tu baraja unos minutos y no necesitarás más.

El *nombre* es propio de los mayores. Cada uno tiene el suyo: El Loco, La Sacerdotisa, El Carro, La Estrella. Los menores no tienen nombre propio, solo el compuesto de su número o figura y su palo. Ten en cuenta que otros libros y otras barajas usan nombres distintos para la misma carta. En el Rider-Waite, La Sacerdotisa se llama en inglés *The High Priestess* y El Hierofante, *The Hierophant*. En la tradición francesa y española, que es la del Marsella, esas mismas figuras suelen llamarse La Papisa y El Papa. Del mismo modo, a El Colgado a veces lo encontrarás como El Ahorcado. Son sinónimos, no cartas distintas. En este libro uso siempre los mismos nombres, los de las fichas del Rider-Waite en español, para que no tengas que traducir cada vez. Tampoco todas las barajas numeran igual dos de los mayores. En la siguiente parte te diré en qué carta mirar para comprobar los números en la tuya.

El *palo* es la segunda palabra del nombre de cualquier carta menor: Bastos, Copas, Espadas, Oros. Si en tu edición los rótulos están en inglés, esta tabla te servirá de diccionario:

En español	Rótulo en la edición original
Bastos	Wands
Copas	Cups
Espadas	Swords
Oros	Pentacles
As	Ace
Sota	Page
Caballero	Knight
Reina	Queen
Rey	King

La *figura* es el rango de las cuatro cartas de la corte: Sota, Caballero, Reina y Rey. Aunque los nombres sugieren personas con un género, en el tarot son más bien roles, maneras de actuar. Una Reina de Copas puede describir a un hombre, a una mujer o a una forma de comportarse tuya en un día concreto. Dedicaremos un capítulo entero a esto. Por ahora recuerda que la figura es un rango, no un retrato.

Con esos cuatro datos, el nombre completo de cualquier carta sale de una de tres fórmulas:

- Mayor: artículo, nombre y número. «El Mago, I». Algunos nombres llevan artículo en plural, como Los Enamorados.
- Menor numeral: número y palo, sin artículo. «Cuatro de Copas», «As de Bastos».
- Menor de la corte: figura y palo, sin artículo. «Reina de Oros», «Rey de Espadas».

Lee las tres fórmulas en voz alta con varios ejemplos. Parece una tontería, pero decir «El Loco, cero» o «Reina de Oros, figura» a las cartas que ya tienes delante graba el sistema mejor que cualquier explicación.

Hay unas cuantas palabras más que vas a encontrar en otros libros y conviene ir situando. La *baraja* o el *mazo* es el conjunto de las 78 cartas. Un *palo* es cada uno de los cuatro grupos de menores. Una *tirada* es un conjunto de cartas colocadas con un

orden y una pregunta, y las trabajaremos en la cuarta parte. Una *posición* es el lugar de la tirada que da sentido a la carta que cae en él. No necesitas memorizarlas ahora. Las volverás a encontrar con su definición en el glosario del final.

Pruébalo

Ponle nombre completo a cinco cartas, sin mirar el libro. Baraja un poco, toma cinco cartas al azar y ponlas boca arriba en fila. Para cada una, di en voz alta:

1. si es mayor o menor;
2. si es mayor, su número y su nombre; si es menor, su número o figura y su palo.

Criterio de respuesta: cada carta queda bien nombrada si cumple una de las tres fórmulas anteriores y coincide con lo que dice su rótulo. Si dudas, mira el rótulo, corrige y repite con otras cinco. No hay un resultado correcto sobre lo que significan, porque todavía no hemos hablado de significados. Aquí solo practicas el nombre.

◆ Un caso: Marta separa su baraja

Lo que sigue es un ejemplo inventado, no un testimonio. Marta ha comprado un Rider-Waite por internet. Lo abre un martes por la noche, con este libro cerrado a propósito, porque quiere comprobar cuánto puede reconocer sin ayuda. Extiende las cartas sobre la mesa y hace lo primero que se le ocurre: separar las cartas con personaje de las que no lo tienen.

Pronto ve que no funciona. El criterio parece lógico, pero casi todas las cartas, menores incluidas, llevan personajes, y el grupo «sin personajes» se queda con muy pocas. Algunas de esas pocas son ases, como el de Copas, con su mano saliendo de una nube y sin ningún rostro. Se sorprende: ¿cómo puede una carta tan llamativa estar en el montón de las «sin gente»? Marta cambia de estrategia y se fija en lo único que tienen todas las cartas igual, el rótulo de abajo. Aparta las que dicen un nombre de palo y deja a un lado las demás.

Entonces cuenta. Le salen 22 cartas sin palo, así que las llama mayores. Con las restantes hace cuatro montones. Tres suman 14, pero uno se queda en 13. Revisa los números. Le falta el Cuatro de Espadas. Lo encuentra pegado al interior de la tapa de la caja.

Todavía le queda una duda con El Mago. Al principio lo había dejado entre las Copas, atraída por el cáliz que aparece en la mesa. Pero al mirar con más calma ve que también hay una espada, un disco con estrella y una vara, es decir, objetos de los cuatro palos. Entonces mira arriba y ve el número I, y abajo, en el rótulo, ningún

palo. Lo pasa al grupo de los mayores. Apunta en su cuaderno: «El Mago: mesa con cosas de los cuatro palos. Lo que manda es el rótulo».

Lo que puedes aprender del caso son tres cosas. La primera, que el rótulo y el número son más fiables que la impresión general de la escena. La segunda, que contar es la mejor comprobación: 22 más cuatro veces 14 no admite interpretaciones. La tercera, que una duda anotada con lo que se ve, como hizo Marta con El Mago, es el primer ejercicio de lectura que haces sin darte cuenta. La primera vez tardó unos veinte minutos y no cinco. No tiene ninguna importancia, y a la segunda ya lo hizo en menos de diez.

◆ Para qué sirve el tarot y para qué no

Con la baraja ordenada, toca una cuestión menos práctica: para qué sirve todo esto. En este libro el tarot es una herramienta de reflexión y también un entretenimiento. Tú planteas una pregunta, sacas una o varias cartas, y las imágenes te devuelven escenas que no habías elegido tú. Esas escenas te obligan a mirar la pregunta desde un ángulo distinto al habitual. El valor está menos en las cartas que en la conversación que provocan contigo.

Veamos un ejemplo con una carta de este capítulo. Alguien se pregunta cómo afrontar una conversación que lleva semanas aplazando, y le sale el As de Copas. Lo que muestra la carta es una mano que ofrece una copa de la que rebosa agua. No dice que la conversación vaya a salir bien ni que vaya a salir mal. Invita a preguntarse qué se está ofreciendo en esa situación, qué cuesta aceptar y qué hay que dejar salir. Si esas preguntas le sirven a esa persona, la carta ha cumplido su función. Si no le dicen nada, la carta no ha fallado: simplemente esa pregunta no condujo a ninguna parte, y se puede plantear otra.

Esa es la utilidad concreta, y se reparte en cuatro beneficios, ninguno milagroso. El tarot te obliga a detenerte antes de decidir con prisa. Te presta un vocabulario de imágenes para hablar de cosas difíciles de nombrar, porque a veces resulta más fácil decir «me siento como en esa carta» que explicar el estado de ánimo con palabras abstractas. Te enseña a formular mejores preguntas, algo que trabajaremos en el capítulo 3. Y, simplemente, es un buen rato con unas ilustraciones muy cuidadas, solo o en compañía.

Ahora, lo que no hace. No predice. Ninguna carta contiene tu futuro. Lo que ocurra dependerá de tus decisiones, de las de otras personas y de azares que no están dibujados en ningún cartón. Quien te asegure lo contrario te vende más de lo que

tiene. Tampoco diagnostica ni da instrucciones. Una carta puede mostrarte una escena de cansancio o de conflicto, pero no sabe si lo que te pasa tiene una causa médica, legal o económica, y no sustituye a quien sí está formado para valorarlo. Y no lee la mente de nadie. Las cartas no conocen a las personas de tu vida, y lo que «sientan» o «piensen» sigue siendo asunto suyo.

> **Lo que el tarot no puede hacer**
>
> No asegura qué va a pasar: las cartas sugieren y tú decides. No sustituye a un médico, un abogado, un psicólogo ni un asesor financiero, y no debe usarse para decisiones de salud, de dinero o legales. No sabe qué piensa o siente otra persona, de modo que cualquier frase del tipo «esta carta dice que fulano te quiere» es una invención. Y no elige por ti: si una lectura te empuja a hacer algo que no habrías hecho sin ella, vuelve a preguntarte qué has visto tú en las imágenes y qué has añadido.

Una objeción razonable: si el tarot no predice, ¿por qué las cartas parecen acertar a veces? La explicación es sencilla. Las imágenes son ricas y admiten muchas lecturas, y quien da sentido a la escena eres tú. Cuando una lectura «acierta», conviene preguntarse cuánto de lo que se dijo estaba dibujado en la carta y cuánto lo añadiste tú desde tu situación. Esta distinción entre lo que está en la imagen y lo que traes es el hilo de todo el libro: primero miro, después significo. El capítulo 2 es su primera práctica.

Un matiz de tono, que mantendré en todo el libro. Las cartas «sugieren», «invitan a preguntarse», «ponen sobre la mesa». No «ordenan» ni «anuncian». Cuando leas «esta carta sugiere...», tómalo al pie de la letra. Es una hipótesis que puedes aceptar, corregir o descartar.

Tampoco te prometo plazos. Hay quien reconoce las escenas enseguida y necesita semanas para fijar los nombres, y quien hace justo lo contrario. Lo razonable es poco y a menudo: diez o quince minutos con una carta, mirándola con calma, rinden más que dos horas el domingo. Si un día no te apetece, no pasa nada, porque las cartas no se enfadan.

◆ Lo que llevas al siguiente capítulo

Antes de pasar al capítulo 2, comprueba estas cuatro cosas con tu baraja delante:

- Tienes 78 cartas y sabes cuáles son los 22 arcanos mayores y los 56 menores.
- Distingues a primera vista los cuatro palos y sus catorce cartas, y sabes cuáles son las cuatro figuras de la corte.

- Puedes decir el nombre completo de cualquier carta usando la fórmula que le toca.
- Tienes claro que el tarot es un espejo para pensar y no un adivino, y que las cartas sugieren, no deciden.

En el siguiente capítulo empieza lo que da título al libro: mirar. Tomarás tres cartas, El Loco, el Ocho de Copas y La Torre, y aprenderás a describirlas con precisión antes de decir qué significan. Es el ejercicio más sencillo y el que más cambia la manera de leer.

Capítulo 2

Mirar antes de significar

Antes de saber qué significa una carta, hay que saber qué muestra. En este capítulo aprendes a describir una imagen en tres pasos (personajes, objetos y acción), a separar lo que ves de lo que supones y a corregir una descripción que se ha llenado de detalles que la carta no tiene. Lo practicamos con tres escenas: el Loco, el Ocho de Copas y la Torre.

Al terminar este capítulo podrás

- describir una carta en tres pasos: quién aparece, qué hay y qué ocurre;
- indicar hacia dónde mira o avanza una figura sin confundir tu izquierda con la de la carta;
- contar y nombrar los objetos de una carta sin añadir ninguno;
- distinguir una frase de observación de una frase de interpretación;
- detectar los detalles inventados en una descripción y corregirlos con la imagen delante.

◆ Dos minutos con una sola imagen

Toma el Loco de tu baraja y ponlo sobre la mesa. Sin leer nada más, contesta a una pregunta sencilla: ¿qué ves?

Casi todo el mundo responde con una palabra: «libertad», «inocencia», «salto al vacío». Son palabras razonables y más adelante tendrán su sitio. Pero no contestan a lo que se preguntaba. Quien te pregunta qué ves quiere saber qué hay en la carta, no qué crees que significa.

Este capítulo entrena esa diferencia. Es la habilidad más útil de todo el libro y también la más barata, porque no hay que memorizar nada. Solo hay que mirar con orden. El orden que te propongo tiene tres pasos, y cada uno responde a una pregunta:

1. Personajes: ¿quién aparece y cómo está colocado?
2. Objetos: ¿qué hay en la escena, cuántos y de qué clase?
3. Acción: ¿qué está ocurriendo, o qué acaba de ocurrir, o qué va a ocurrir a continuación según lo que se ve?

Verás que la tercera pregunta ya pide cuidado. Lo veremos. Por ahora basta con que sepas que el orden importa: si empiezas por la acción, tu cabeza se pone a contar una historia y deja de mirar. Si empiezas por quién y qué, la historia llega más tarde y con mejores materiales.

Una advertencia práctica antes de empezar. Como en todo el libro, izquierda y derecha son las tuyas, las de la persona que tiene la carta delante. Si digo que una figura avanza hacia la izquierda, es hacia tu izquierda al mirar la carta, no hacia la mano izquierda del personaje. Esto parece un detalle menor y produce errores constantes, así que lo repetiré cada vez que haga falta.

Un último consejo. Mirar de verdad lleva más tiempo del que parece. Un vistazo de tres segundos te da la impresión general, que es útil, pero no te da los detalles. Cuenta con dos minutos por carta, con la carta quieta y buena luz. Parece mucho. Al tercer día te parecerá poco.

◆ Primero, los personajes

Empieza por la pregunta más básica: ¿cuántas personas hay? Parece absurda, pero muchas lecturas se tuercen aquí. En el Loco hay una persona y un animal. En el Ocho de Copas, una sola figura. En la Torre, dos figuras que caen, y eso es un dato que cambia la escena: nadie cae solo.

Después viene la postura. Fíjate en tres cosas:

- Hacia dónde está orientado el cuerpo. Puede estar de frente, de perfil o de espaldas.
- Hacia dónde mira, si se le ve la cara. No siempre coincide con hacia dónde avanza.
- Qué hacen los brazos y las piernas: si sostienen algo, si están abiertos, si están levantados.

Compara el Loco y el Ocho de Copas. El Loco aparece de perfil, avanzando hacia la izquierda de la carta, y levanta la cara. No mira al suelo ni al perro: mira hacia arriba. El hombre del Ocho de Copas va de espaldas, y esa es la primera diferencia importante: no le vemos la cara. Lo único que sabemos de él es su capa roja, el pelo y el bastón. Cualquier cosa que digas sobre su expresión, sobre si está triste, decidido o cansado, no puede salir de la imagen, porque la imagen no la enseña.

Esto no te impide pensar en lo que sentiría. Te impide decir que lo ves.

Fíjate también en la ropa. En esta baraja la ropa informa, y mucho. El Loco lleva una túnica estampada con círculos anaranjados y hojas, con las mangas anchas. Su vestido tiene color y adorno, y no es un hábito de viaje. El personaje del Ocho de Copas lleva una capa roja y botas rojas, un color vivo contra un paisaje de tonos apagados. En la Torre, una de las figuras que caen viste capa roja sobre ropa azul y la otra solo ropa azul, con algo dorado en la cabeza que parece una corona. Tomar nota de estos detalles no es perder el tiempo: más adelante te servirán para distinguir cartas que se parecen.

Con los personajes conviene tener una precaución. Resiste la tentación de asignarles sexo, edad o profesión si la imagen no los muestra con claridad. En muchas cartas la figura puede leerse de más de una manera, y en el tarot las figuras funcionan como papeles, no como retratos. Cuando escribas «una persona» o «una figura» y no «un hombre» o «una mujer», no estás siendo evasivo. Estás describiendo lo que hay. Verás que en este capítulo digo «el Loco» o «la figura» según el caso, y que el hombre del Ocho de Copas aparece así solo porque la carta lo representa con ropas y bastón de viajero.

Una última cuestión sobre personajes: los que no son humanos también cuentan. El perro blanco del Loco es un personaje. Salta o se alza junto a su pierna, abajo a la derecha de la carta, y por el gesto de la cabeza parece mirarle. Si lo omites, tu descripción queda coja. Y la luna del Ocho de Copas, aunque tiene rostro, la dejaremos para los objetos, porque no hace nada: está.

◆ Lámina 1 · El Loco

Lámina 1 · El Loco



0 · El Loco

Avanza hacia la izquierda de la carta, de perfil, con la cara levantada; un perro blanco se alza junto a su pierna.

Comentario de la lámina

Hagamos juntos el recorrido, en el orden de los tres pasos.

Personajes. Un joven ocupa la mitad izquierda de la carta. Está de perfil, de pie en lo alto de un peñasco, y avanza hacia la izquierda: el borde de la roca queda delante de

él, en esa dirección. Tiene la cara levantada. Abajo a la derecha hay un perro blanco, pequeño, que se alza junto a su pierna.

Objetos. Sobre el hombro lleva un palo, con un hatillo colgado del extremo que sobresale por detrás, arriba a la derecha. En la mano que queda a la derecha de la imagen sostiene una rosa blanca. Arriba a la derecha brilla un sol blanco con rayos, detrás de él. El fondo es amarillo y al fondo se dibujan montañas nevadas. Arriba figura el número 0 y abajo el rótulo THE FOOL.

Acción. Da un paso, o está a punto de darlo, cerca del filo. Con lo que se ve no podemos saber si el siguiente paso cae al vacío o encuentra suelo: el borde está delante de él, pero la carta no muestra qué hay más allá.

Observa tres cosas que suelen escaparse. La primera es la dirección: el Loco de esta baraja avanza hacia la izquierda de la carta. Si tienes en mente un Loco que camina hacia la derecha, estás pensando en otra baraja. La segunda es que lleva una flor en la mano, y las manos de alguien que va a caer no suelen estar ocupadas con una flor. Esto no lo digo como argumento, sino como invitación a mirar. La tercera es el cielo: es amarillo, luminoso, y con un sol detrás. La escena no ocurre de noche ni bajo tormenta.

Lo que esta carta puede sugerir lo veremos en el capítulo 4, con su ficha. De momento quédate con la descripción: tiene que sostenerse sin ninguna palabra de significado.

◆ Después, los objetos

Los objetos son lo que hay en la escena además de las personas: lo que se sostiene, lo que se pisa, lo que se ve al fondo. Los tarotistas novatos suelen pasar por ellos de prisa, y es un error, porque ahí está la mitad de la información.

Para mirarlos con orden, divídelos en tres zonas:

- Lo que la figura sostiene o lleva consigo.
- Lo que hay en primer plano, entre la carta y la figura.
- Lo que hay al fondo: paisaje, cielo, astros.

La división funciona con casi cualquier carta, porque casi todas las cartas están construidas así, en capas. En el Loco, lo que lleva consigo son el palo, el hatillo y la rosa. El primer plano es el peñasco y el perro. El fondo son las montañas y el sol. Con tres frases ya has cubierto la imagen.

Sobre los objetos hay una regla de oro: cuéntalos. No digas «algunas copas» ni «varias llamas». Cuenta las copas, y si hay demasiadas llamas para contarlas con

fiabilidad, di «varias» y no pongas un número. Esta prudencia no es pedantería. Una carta con ocho copas y otra con nueve no cuentan lo mismo, y confundir el número es la manera más rápida de leer otra carta sin darte cuenta.

Hay una segunda regla, igual de importante: no añadas objetos. Si no lo ves, no está. La memoria rellena huecos con elementos de otras cartas y otras barajas. Mucha gente recuerda castillos donde hay montañas, o amaneceres donde hay una luna. Cuando dudes, vuelve a la imagen.

Y una tercera, más fina: distingue entre el objeto y su nombre simbólico. Un objeto es «una rosa blanca»; su nombre simbólico sería «pureza» o «deseo». El primero lo ves tú; el segundo viene de una tradición o de una opinión. En este capítulo nos quedamos con lo primero. Las fichas de las cartas ya se ocuparán de lo segundo.

Pruébalo

Elige una carta que no sea ni el Loco, ni el Ocho de Copas, ni la Torre, y completa tres frases: «Lo que sostiene o lleva consigo...», «En primer plano...» y «Al fondo...». Cuando termines, pásales las tres reglas: ¿he contado lo que se puede contar?, ¿he añadido algo que no veo?, ¿he escrito el nombre de un símbolo donde debía escribir el objeto?

Si la respuesta a alguna es dudosa, vuelve a la carta antes de seguir. Este repaso de un minuto te ahorrará, más adelante, muchas lecturas construidas sobre un detalle que nunca estuvo en la imagen.

Un último detalle sobre las tres zonas: no todas las cartas llenan las tres con la misma generosidad. En unas el primer plano es casi inexistente y el fondo lo ocupa todo; en otras ocurre al revés. Cuando una zona esté vacía, anótalo con una palabra, «nada» o «sin primer plano», en lugar de saltártela. Un vacío bien anotado también es un dato, y evita que más tarde la memoria lo rellene con algo que no estaba. Con las tres zonas anotadas, tu descripción de cualquier carta ya tiene esqueleto, y solo queda ponerle detalles.

◆ Lámina 2 · El Ocho de Copas

Lámina 2 · El Ocho de Copas



VIII · Ocho de Copas

Una figura de espaldas se aleja hacia la derecha; ocho copas en dos niveles ocupan el primer plano.

Comentario de la lámina

Personajes. Un solo personaje, de espaldas, con capa roja y botas rojas. Camina hacia la derecha de la carta, con un bastón en la mano. Se le ve el pelo, pero no la cara. Está más lejos de nosotros que las copas: ellas ocupan el primer plano y él queda detrás.

Objetos. Hay ocho copas doradas, todas en pie, en dos niveles. Abajo hay cinco en fila, y encima de ellas, tres. En esa fila de arriba hay un hueco: dos copas quedan a la izquierda y una a la derecha, junto al personaje. Más allá se ve un río o una masa de agua, y a ambos lados, montañas: una verde a la izquierda y otra más oscura a la derecha. Arriba a la izquierda hay una luna, un disco amarillo con una media luna más oscura en el borde y un rostro dibujado. El cielo es de un azul grisáceo. Arriba se lee el numeral VIII.

Acción. El personaje se aleja. Eso es lo que se ve: un cuerpo de espaldas, un paso en dirección contraria a nosotros y a las copas. Por qué lo hace, qué siente o adónde va no está en la carta.

Esta es la lámina que más contaminación sufre en las descripciones que se leen por ahí. A fuerza de verla comentada, a muchos lectores les parece haber visto cosas que no hay. Anota las cuatro que más veo y que no se ven en la imagen: nadie lleva los ojos vendados; no hay ningún castillo ni torre; no sale ningún sol; y las copas no están en una sola fila. Si alguna de ellas te suena, es buena señal para el ejercicio de más abajo.

Mira también el hueco de la fila superior. Es un detalle compositivo, no un mensaje. Puedes preguntarte por él, pero cuando lo describas, di solo que está ahí.

◆ Luego, la acción

La acción es lo más delicado de los tres pasos, porque en ella la imagen se pone a contar una historia y es casi inevitable que tú también lo hagas. Hay una manera de mantenerla bajo control: describe la acción con un verbo, y asegúrate de que ese verbo se puede dibujar.

«Avanza», «cae», «se aleja», «sostiene», «sube»: se ven. «Huye», «decide», «renuncia», «espera», «recuerda»: no se ven. Un verbo que se puede dibujar es observación; un verbo que habla de un propósito o de un estado de ánimo es interpretación, aunque parezca inocente. Si tu frase pide «porque», «para» o «por fin», ya ha cruzado la línea.

Esto choca con el hábito, y es lógico. Cuando alguien camina de espaldas hacia el horizonte, en la vida diaria diríamos que «se marcha». En el cine, «se marcha» ya cuenta con música de fondo. Pero en la carta solo tienes el cuerpo, el paisaje y el gesto. «Se aleja» es lo que muestra la imagen; «se marcha» ya añade intención; «abandona lo que tenía» añade historia.