

Chamorro Fernández, María Inés. *Léxico del naípe del Siglo de Oro. Juegos, gariteros, gansos, abrazadores, andarríos, floreos, fullerías, fulleros, guiñones, maullones, modorros, pandilladores, saladores, voltarios y ayudantes de las casas de tablaje*. Gijón: La Trea, [2005] 2006. 180 págs. ISBN: 84-9704-109-7.

Reviewed by Antonio Cortijo Ocaña
University of California



Inés Chamorro nos presenta con su *Léxico del naípe* un estudio concienzudo sobre la historia y avatares del juego de cartas en la época áurea (11-69); a ello siguen un documentadísimo léxico del naípe (11-69) y un léxico de fullerías (147-69), que rematan con los aparatos bibliográficos pertinentes. La obra puede decirse complemento a sus investigaciones ya aparecidas en el *Tesoro de villanos: diccionario de germanía* (Barcelona: Herder, 2002), aunque ahora con un enfoque más especializado.

El estudio preliminar (71-145) se divide en los siguientes apartados: El naípe en la literatura (La baraja, Los palos, Eros y naipes, Entremeses y bailes naipescos, 11-32); Casas de tablaje, jugadores y colaboradores (33-48); Juegos de naipes del Siglo de Oro (49-54); Tretas, fullerías y floreos (55-69). Se pretende así dar un repaso breve pero exhaustivo a lo que toca al

juego y sus circunstancias (personajes, lugares, ambientes).

El primer capítulo, “El naípe en la literatura”, indica cuáles son las fuentes en las que Chamorro ha hecho más hincapié: *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* de Luque Fajardo, *Días geniales o ludicos* de Rodrigo Caro, *Plaza universal de todas las ciencias y artes* de Suárez de Figueroa, *Tratado del juego*, de Alcocer, *La casa de ivego* de Navarrete y Ribera, el *Coloquio satírico* de Torquemada, el *Día de fiesta* de Zabaleta, etc., así como numerosas obras de bibliografía secundaria, entre ellas los ya clásicos estudios de Rodríguez Marín y Astrana Marín sobre Cervantes, Salillas sobre el delincuente español, Étienvre sobre las figuras del juego y el léxico del naípe, etc., así como repertorios al uso (Hidalgo, Hill...) de léxico germanesco y poesías de

escarramanes y germanes, y obras picarescas de la época. Allí se analiza el significado de la voz *naipe* (NP “Nicolao Pepín/Papín”), la identidad de Vilhán y Juan Bolay; las diferencias entre la baraja española y las europeas, el significado de las *pintas*, las *cartas negras y blancas*, las tres figuras (sota, caballo, rey) y su significado y origen, los términos específicos usados para algunas cartas de la baraja; las adaptaciones del léxico del juego de naipes con sentido erótico en numerosos romances y composiciones jocosas de la época; así como se pasa revista en detalle a numerosos entremeses y bailes que en la época se centran en juegos de cartas (*rentoy, hombre, capadillo, primera*, etc.), como el *Baile del juego del hombre* de Salazar y Torres, el *Baile del juego del hombre* de Vélez de Guevara, el *Baile de los juegos de Ballejo*, anónimo, etc. Como bien indica la autora

el juego estaba presente en la vida cotidiana, y los autores de la época lo utilizaron como pretexto en sus composiciones. Entre todos los juegos, el de los naipes fue el que alcanzó mayor protagonismo en la literatura, también el que generó más bibliografía. Los escritores nos dejan constancia de esta pasión en sonetos, poesía cancioneril, obras teatrales, sainetes, barajas poéticas, etcétera. Se hicieron naipes de tipo religioso y moralizadores, y también se hicieron obras de devoción, políticas, satíricas y eróticas; se aplicó a todos los ámbitos de la vida. (13)

El segundo capítulo, “Casas de tablaje, jugadores y colaboradores”, se centra en los personajes del juego que pueblan los garitos y casas de tablaje de varia índole, con especial atención a esa ciudad que será foco de la vida hampona y del juego en la época áurea: Sevilla, poblada de mendigos, regatones, ciegos, brodistas, espadachines, palanquines, esportilleros, matasiete, jaques, rufianes, murcios, birladores y floreros. Chamorro presenta en este apartado un completo panorama de casas de juego (*rentoy, mandracho, leonera, casa de coima, garito, chivivil*, etc.) y ya dentro de ellas nos habla de de tahúres, pedagogos y palomos. “Jugaban los clérigos, los frailes, las mujeres de alto nivel social y también las de los burdeles, los presos en las cárceles [...]. La literatura está llena de juegos y fullerías” (36).

La casa de juego era el centro de un sistema complejo de oficios y funciones, casi una sociedad de pequeñas dimensiones, pero de indudable coherencia. Había profesionales y aficionados, actividades especializadas, términos para describirlas y para nombrarlas. (36)

Al *coimero* (personaje principal en toda casa de juego) le rodean sus ayudantes, adláteres y participantes de la *comedia del juego*, como los *ganchos, entrevadores, dancaires, vivadores, sages, mirones, prestadores y tomajones, arrendadores, templones y búzanos*. Se describe con precisión en qué consiste el *barato*, así como la función de *ciertos, entretenidos, estafadores y enganchadores, caballos, tutores,*

maniqueos, andarríos, momos, apuntadores, cabestros, capitanes y fulleros de todo tipo (como *ficantes, pilladores, espillantes, albanejeros* [ahora aplicado al que juega con dados falsos], *ventajistas, taquines, certus, sages dobles*, etc.), con el objeto de robar y estafar a *palomos, guillotes, bisofios* y *blancos*. Pero no acaba aquí el catálogo de Chamorro: “Entre estos profesionales dedicados a vivir del mundo del juego y de la fullería, cabe citar a los siguientes: los *carreteros*, los *modorros*, los *maullones*, los *brechadores* o *brecheros*, los *diáconos*, los *donilleros*, los *astilleros*, los *ángeles de la guarda*, los *burlones, entruchones*, los *flor de virtudes*, los *floraineros*, los *guiñones*, los *jinetes*, los *Juan Valenciano*, los *levadores*, los *pringones*, los *saladores*, los *vivos*, los *voltarios*, los *vivanderos*, etcetera” (48). La lista no es en absoluto completa y si de algo se percibe el lector es de la riqueza del léxico del naípe y de la complicación de la misma, de donde la necesidad, precisamente, de un estudio lexicográfico como el que la autora ha emprendido en esta obra.

El siguiente capítulo, “Juegos de naipes del Siglo de Oro”, menciona y explica algunos de los juegos más conocidos y usados de la época, para dar paso a la descripción breve de los propiamente de naipes, de los que se distingue entre los lícitos e ilícitos y entre los inocentes y de estocada (según la suma de dinero que se apostaba). Para dar simplemente cuenta de la enorme amplitud de los mismos, mencionemos, entre los lícitos, los siguientes: *báciga, baza, cacho, capadillo*, juego de las cargadas, *cascarela*, los *cientos*, el *cinquillo* o *cinqueño*, el *cuco*, la *dobladilla*, la *flor*, el *flux*, el juego del hombre, el *malcontento*, la *malilla*, el *matacán* o *cuca*, el *mediator*, la *pechigonga*, la *polla*, la *primera*, las *quínolas*, el *reinado*, el *renegado*, el *rentoy*, el *revesino*, el *solo*, el *tenderete*, la *treinta y una*, el *tresillo*, el *triumfo*, el *truque*, el *quince*, la *sola*, las *trescientas*, la *veinte y una*, la *zanga*. En algunas ocasiones la autora se ve obligada a reconocer que, simplemente, la información con que contamos relativa a algunos juegos nos imposibilita el poder saber con exactitud de qué se trataba o cómo se jugaban. Ello ocurre en el caso de algunas voces de varios registros del mundo del naípe (y dado), y Chamorro siempre avisa de ello apropiadamente. Por lo demás, abundan por doquier el buen hacer e investigación minuciosa de la autora, que explica términos y da, en una palabra, vida propia a este mundo garitero y del bajo fondo, con multitud de referencias a fuentes primarias literarias y el apoyo, en ocasiones, de diccionarios contemporáneos o descripciones pormenorizadas que aparecen en numerosos tratados y obras de índole muy diversa de la época.

El último capítulo de la introducción, “Tretas, fullerías y floeos”, se analizan diversas trampas en los juegos de dados y cartas. Para los primeros se describe cómo se *afeitaban* o *cargaban* los dados de varias maneras; para los segundos se describen como se amañan barajas, cómo se engaña al cortar, al substituir una baraja por otra, cómo se marcan cartas, cómo se retienen algunas de ellas o se añaden durante el juego, etc. Por allí pasan trampas del estilo del *humillo* u *hollín*, *cartas picantes*, *armadillo*, hacer la *panda*, la *salva*, el *guión*, la *empanadilla* o *albardilla*, el *amarre*, la *puñada*, la *cartilla*, así como varios modos de hacer señas durante el juego, o de ver las cartas del contrario con espejos, etc.

La autora acierta al indicar que el juego de cartas (y dados) es referencia frecuentísima en la literatura áurea, ya en menciones breves y “de pasada”, ya como base de metáforas eróticas o de otro tipo, ya como elemento indispensable de géneros como el de la picaresca, ya en multitud de obras de teatro breve dedicadas a ello, ya en numerosas obras de varia índole que sólo tangencialmente abordan el tema del juego, ya como parte del léxico común de la época y de la vida contemporánea. Ello de por sí ya justifica la necesidad de su estudio. Asimismo, aunque se pueden espigar numerosas referencias léxicas a los naipes en repertorios de voces agermandas, ya desde el de Hidalgo hasta los más recientes de Hernández Alonso y Sanz Alonso, la comodidad de contar con un breve diccionario del naipes es a todas luces obvia. La introducción es por necesidad breve, aunque Chamorro es exhaustiva en cuanto al repaso de los temas que pueden ser de interés en un estudio introductorio para la lexicografía del naipes (y dados): la casa de juego y su terminología; los jugadores y demás personajes que pueblan los garitos y su lexicografía; los juegos de cartas y dados *per se*, con notas varias sobre el modo de jugar algunos de ellos; las trampas a que dichos juegos dan lugar. Todo ello queda aderezado con numerosísimas referencias a las fuentes, que son en sí las que verdaderamente van construyendo el libro. El andamiaje bibliográfico de que se nutre la autora es completísimo, como lo es el de la bibliografía primaria utilizada (en especial obras picarescas y comedias [y obras teatrales de varia naturaleza]). El resultado es apabullante; los términos (como hemos querido indicar con algunas de las citas directas) del juego son un mundo propio, abundante, rico y para el que se necesita de una explicación minuciosa que dé cuenta de todos ellos. Notamos quizá (por mor de añadir alguna precisión) que hubiera convenido en ocasiones ser más preciso en la distinción entre fuentes contemporáneas de la época áurea y fuentes secundarias ya clásicas (las de Astrana Marín o Rodríguez Marín, por ejemplo), que en ocasiones aparecen un tanto mezcladas. Asimismo, en el apartado de fuentes primarias, Chamorro ha hecho buen uso de poesías germanescas y jocosas de varia índole, tratados especializados dedicados al juego o costumbres áureas, toda la literatura picaresca de varia índole, las obras de Quevedo, etc. Mención aparte merece el uso de las fuentes teatrales, donde verdaderamente el léxico del naipes florece de manera espectacular y que la autora ha manejado con amplitud (ya en ediciones tradicionales, ya en ediciones en la internet). En este apartado se echa en falta referencias a un género burlesco y carnalesco entero, las llamadas comedias burlescas del siglo XVII, donde la autora podría haber encontrado multitud de menciones al juego, desde las simplemente descriptivas a las burlescas, eróticas y carnalescas. En fin, *peccata minuta* para lo que es un estudio verdaderamente encomiable.

Dejemos para lo último algo que es muy de agradecer, y es el aparato gráfico que acompaña a la obra. Además de varias imágenes en blanco y negro que aparecen en la introducción (hojas de cartas para jugar del siglo XV y XVII, composición de moldes de una baraja española del siglo XVII, imágenes de naipes variados europeos de los siglos XV al XVIII, etc.), se incluyen seis páginas a color con reproducciones de gran calidad y que ayudan al lector a dar vida a las explicaciones y definiciones de la obra

de Chamorro: carta de tarot italiana (siglo XV), baraja española (Cataluña ¿1574?), naipes de baraja española del siglo XVI, naipes italianos (Bolonia 1783), juego de naipes con tipos regionales de la fábrica de Luis de Pereda, hoja de naipes de Pedro Rotxotxo (siglo XIX) y naipes de la fábrica de Salvador Casanovas (1822).

La parte crucial de la obra, el *léxico del naipe* y *léxico de fulleras*, no puede resumirse aquí de manera fácil, aunque constituye la parte crucial de la obra. El único modo de hacer justicia es copiando alguna entrada, para que el lector se haga una idea de la abundancia de material allí incluido. Nótese, eso sí, que se sigue el modelo de un diccionario de autoridades. Además de la(s) definición(es), se siguen numerosas citas de autoridad que avalan el significado de la voz. Nada más que decir para la que es una obra estupendamente hecha, fruto de una labor de muchos años, y que será enormemente útil para los estudiosos de la cultura y literatura del Siglo de Oro español.

Primera. Juego de naipes llamado también *primera de Alemania*. Fue inventado en España a fin del siglo XVI y exportado a la Europa continental e Inglaterra. Era una especie de póquer. En este juego se llamaba el *mazo* a una de las suertes en que concurren el as, el seis y el siete de un mismo palo, cuyo valor es de cincuenta y cinco puntos. «Juego de naipes que se juega dando cuatro cartas a cada uno, el siete vale veinte y un puntos, el seis vale diez y ocho, el as diez y seis, el dos doce, el tres trece, el cuatro catorce, el cinco quince, y la figura diez. La mejor suerte y con que se gana todo es el flux, que son cuatro cartas de un palo; después el cincuenta y cinco, que se compone precisamente de siete, seis y as de un palo, después la quínola o *primera*, que son cuatro cartas, una de cada palo. Si hay dos que tengan flux, gana el que tiene mayor, y lo mismo sucede con la *primera*; y después gana el que tiene más punto en dos o tres cartas de un palo» (A, 1832): * «pero el juego de la dobladilla que es que más agora usan, casi ha desterrado a la *primera* y a los otros, y este es un juego tan a la balda, que no hay lugar en él de hacer tantas maldades y bellaquerías» (Coloq., 597). || **primeras.** «Es una calidad que consiste en hacer seguidas las seis primeras bazas» (Reglas, 13): * «Con sus calidades / fuera el juego consumado, / si al todo y cinco *primeras* / no faltarán triunfos bajos» (*Juego del hombre*, o. cit. v. 19).