



**REPÚBLICA DE COLOMBIA
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**MICRO-HISTORIAS DE TAHÚRES COLONIALES.
EL UNIVERSO DE LOS JUGADORES DE NAIPES EN LA NUEVA GRANADA.
SIGLOS XVI Y XVII.**

**TESIS DE GRADO PRESENTADA COMO REQUISITO PARA OPTAR POR
EL TÍTULO DE HISTORIADORA**

**ESTUDIANTE: GINNA ORTEGA
DIRECTORA: JUANA MARÍN**

**CARRERA DE HISTORIA
BOGOTÁ D.C. - 2013**

Al azar que me trajo a esta partida...



Uno de los comensales recogió las cartas dispersas,
despejando buena parte de la mesa;
pero no las juntó en una baraja ni las mezcló;
cogió una y la echó.

Todos advertimos la semejanza entre su cara y la cara de la figura,
y nos pareció entender que con aquella carta quería decir “yo”
y que se disponía a contar su historia¹.

¹ Calvino, Italo. (1999). *El castillo de los destinos cruzados*. Ediciones Siruela, España. Pág. 22

TABLA DE CONTENIDO

Introducción. Instrucciones de juego para jugadores inexpertos.....	6
I. Aproximación al juego.....	6
II. Problema de investigación.....	9
III. Método y metodología.....	13
IV. Estructura del juego.....	15
Guía de juego.....	17
Capítulo Uno. El jugador nómada.....	19
I. Los Bastos.....	20
Nociones básicas sobre el jugador del siglo XVI.....	20
Un vistazo a las demás cartas. Avances de los palos de la baraja.....	21
El contexto que rodeó al jugador del siglo XVI. Primeros esbozos.....	22
Los antecedentes del caos.....	26
El caos en la emergente América.....	31
La Nueva Granada.....	35
II. Las Espadas.....	38
El caso de Álvarez Daza.....	38
El caso de Roque de Lara.....	40
Los delatores.....	42
Los interrogatorios y los testigos.....	46
Los castigos.....	51
III. Las Copas.....	56
Los naipes falsos.....	56
El parar.....	58
Los jugadores.....	59
Las apuestas.....	61
Los recorridos.....	63
IV. Los Oros.....	66
Síntesis de la partida.....	66
Juego.....	67

	La zona temporalmente autónoma.....	70
	Lo público y lo privado.....	70
Capítulo Dos. El jugador sedentario.....		72
I.	Los Bastos.....	73
	Lo que podría entenderse como el jugador del siglo XVII.....	73
	Un vistazo a las demás cartas.....	75
	El contexto que rodeó al jugador del siglo XVII.....	76
	La moral.....	78
	El juego y la moral en América.....	82
II.	Las Espadas.....	89
	La casa de Pedro Díaz.....	89
	La casa de Alonso Albarracín.....	90
	La casa de Cristóbal de la Cruz.....	91
	Las rondas y los arrestos.....	92
	Los alegatos.....	94
	Los testigos.....	97
	La permanencia de las penas y la transformación de la justicia.....	100
III.	Las Copas.....	103
	La casa de juegos.....	103
	Los jugadores.....	107
	Los juegos.....	113
	El mercado en las casas de juego.....	114
IV.	Los Oros.....	116
	Síntesis de la partida.....	116
	Juego.....	118
	La zona temporalmente autónoma.....	120
	Lo público y lo privado.....	121
Conclusiones.....		122
Bibliografía.....		126
Imágenes.....		130

INTRODUCCIÓN

INSTRUCCIONES DE JUEGO PARA JUGADORES INEXPERTOS

I

APROXIMACIÓN AL JUEGO

El ocio, la fiesta, la diversión, la risa y la trasgresión se han puesto cita a lo largo de la historia para contemplar el devenir del tiempo. Su presencia permanente en los escenarios sociales demuestra sin recelo que, donde existe el lenguaje y la cultura, concurre con naturalidad el goce y el placer. Sin lugar a dudas, la inevitable búsqueda de marcos de escape, momentos de inversión política que privilegian una aparente banalidad mundana, ha acompañado los procesos de la humanidad que, inmersa en el paralaje entre la consolidación de sus propios límites y el vértigo que genera la sola idea de romperlos, habita un constante dinamismo y construye diversas formas de significación, de las que el juego emerge como un universo paralelo.

Es así que resulta difícil, si no imposible, no pensar en el juego como un rasgo histórico de larga duración, producto del impulso creativo del Hombre y de su inherente necesidad por ocupar su tiempo. Desde los pueblos nómadas hasta la actualidad, la lúdica ha tenido una merecida cabida, en la medida en que permite el ejercicio de una libertad mental, necesidad de exploraciones colectivas al margen de parámetros de productividad y funcionalismo, que evidencian la riqueza de la voluntad, desbordada e inagotable, por potenciar la vida más allá de la rutina.

Sin embargo, así como el juego ha acompañado el devenir humano y se ha postulado como parte, o más bien manifestación, esencial de la cultura, las consideraciones que han girado a su alrededor lo arrojan, muchas veces, a lo oscuro y prohibido. Como se ha dicho, lo lúdico está asociado a la práctica y el ejercicio de la libertad, a la posibilidad empírica y epistemológica de crear entornos paralelos a lo rutinario, permitiendo la experiencia viva del goce. De manera latente, su naturaleza libertaria le ha costado una constante censura y una persecución interesada por suprimir la amenaza de las ácratas diversiones, en pro del resguardo del orden social, en especial cuando de dinámicas como la de los naipes y el azar se trata.

Bajo estas consideraciones, ¿cómo evitar no querer historizar la experiencia del juego por encima del espectro de la reprensión? ¿cómo no apasionarse por indagar sus códigos, de acuerdo con un espacio y un tiempo específico? En mi caso, me declaro culpable de caer en las redes de lo profano,

es decir, en el disfrute de imaginar cómo otros, en épocas y en lugares distintos, dedicaron una buena parte de su vida a hacer lo que les gustaba, lo que querían, lo que disfrutaban, y no sólo lo que, por presiones o simples configuraciones sociales, estaban obligados a hacer, en aras de cumplir un compromiso o por temor a la trasgresión.

Por esta razón, el presente trabajo, que más que tesis de grado es una partida de cartas, es una aproximación al universo que, alrededor de la suerte, las apuestas y los naipes, construyeron tahúres y garitos durante los siglos XVI y XVII en la Nueva Granada. Acercarse a ellos, que tentaron el azar y dispusieron su vida en las mesas de juego, implica conocer de cerca los límites de una sociedad *utópica* que, pese a construir un modelo de dominio político y moral, permaneció colmada de grietas abiertas a manos de una libertad que desbordó todo tipo de control social. De este modo, aparece ante la mirada la presencia del fullero, personaje de indudable desprestigio, quien logró viajar a través de las fisuras del sistema colonial, para luego, poco a poco, configurar un panorama en el que coexistieron la regulación y la clandestinidad.

Desde el inicio de la era colonial, la Corona española demostró una manifiesta preocupación por evitar y controlar las dinámicas de los juegos de azar, a través de innumerables leyes y cédulas reales que prohibían expresamente la práctica de los naipes y los dados². Si bien la monarquía conocía de cerca ese entramado por la evidente pasión de los tahúres peninsulares, tal iniciativa estaba sustentada en aspectos que oscilaban entre lo moral y lo fiscal. Por un lado, el juego se consideraba un foco de descomposición social, ya que, según la Iglesia, quienes participaban de él eran ajenos a la fe católica, en tanto se disponían al servicio de la suerte, se alejaban de sus familias, se convertían en vagabundos que no trabajaban por su sustento y, finalmente, terminaban consumidos por su adicción³.

Por otro lado, el juego representaba un alto riesgo para el control de las colonias, puesto que, además de que promovía continuamente las riñas o las muertes, motivaba la apuesta de grandes cantidades de dinero, ropa, ganado, o cualquier otro elemento, que pocas veces llegaba a las arcas del erario⁴. La emergencia de un mercado alternativo al de la monarquía, que afanada por obtener recursos de los territorios indios pretendía fiscalizar todas las actividades productivas, implicaba

² López Cantos, A. (1992). *Juegos, fiestas y diversiones en la América Española*. Editorial Mapfre, España. Pág. 298.

³ *Ibíd.* Pág. 337. Otro referente con respecto a este tema es el libro *Tratado del Juego*, del que se profundiza en el primer capítulo.

⁴ Vargas Lesmes, J. (1990) *La sociedad de Santafé colonial*. Cinep, Bogotá. Capítulo. *Vida inquieta y gente baldía*.

la apertura de un punto de fuga de la economía colonial y, con ello, el detrimento de la empresa conquistadora. Por esta razón, las prohibiciones que se estipularon a través de las reales cédulas fueron determinadas, en gran parte, por la cantidad de dinero que se apostaba en los juegos de naipes, lo cual hizo evidente que el problema no era la práctica como tal y su trasgresión a la moral, sino el intercambio material que allí se daba.

Es así que la normatividad resultó un tanto flexible para los fulleros, quienes, después de apropiarse cuidadosamente de las leyes y encontrar los quiebres para su beneficio, argumentaban que, a pesar de ser partícipes de estas dinámicas, no estaban quebrantando la norma, en la medida en que sus envites no superaban lo acordado⁵. Además, a esto puede sumarse el hecho de que muchas veces quienes debían hacer cumplir los mandamientos reales eran los primeros en infringirlos, razón por la que la efectividad legislativa, más que una realidad, era una ilusión.

Desde esta perspectiva, pese a los intentos por fiscalizar los juegos, las dinámicas de los tahúres fueron un escenario completamente incontrolable para la Corona. Durante los tres siglos del periodo colonial, ninguna de las prohibiciones que se emitieron tuvo completo éxito, en tanto las apuestas continuaban practicándose cotidianamente⁶. De tal forma, la monarquía implantó una serie de medidas de regulación, además de las leyes promulgadas, con el fin de rescatar parte de la economía colonial. Tales medidas fueron la monopolización del expendio de barajas, la inserción de actividades como la lotería (en el caso mexicano), las autorizaciones a casas de juego y patios de barra⁷, el fortalecimiento de las autoridades y la continua expedición de cédulas reales⁸.

A pesar de esto, el elevado precio de las barajas, así como las pocas autorizaciones que se concedían a casas de juego, generaron, paradójicamente, el fortalecimiento de la corrupción de las autoridades, el contrabando de cartas, la falsificación de los naipes y el establecimiento continuo de mesas de truco clandestinas⁹. En pocas palabras, entre más medidas de control hubo por parte de la Corona, mayor fue el desarrollo del misterioso universo del azar, que día a día *infectó* el panorama colonial.

⁵ Lozano Armendares, T. (1996). “Los juegos de azar ¿Una tradición novohispana? Legislación sobre juegos prohibidos en Nueva España siglo XVIII”, en *Estudios de historia novohispana*, México D.F. Disponible en: <http://www.ejournal.unam.mx/ehn/ehn11/EHN01109.pdf>. Pág. 35

⁶ *Ibíd.* Pág. 45

⁷ Vargas Lesmes, J. Pág. 297

⁸ Lozano Armendares, T. Pág. 51

⁹ *Ibíd.* Pág. 48

II

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Ahora bien, dentro de este entramado, sin dejar de lado los múltiples e inútiles esfuerzos de la metrópoli, la figura protagónica más allá de la Corona fue la del jugador. En primer lugar por la contradicción que lo habita. Teniendo en cuenta que la presencia de los naipes en el Nuevo Mundo fue una clara herencia de la cultura ibérica, es innegable que, junto con el espíritu imperial de los reyes, viajó por los mares la pasión por la tahurería de los conquistadores, quienes al llegar al territorio indiano tuvieron a su alcance todos los elementos para entregarse a la ociosidad, incitando indirectamente su práctica al resto de la población y contagiando el *virus* del descontrol¹⁰.

En segundo lugar, se podría afirmar que al hablar de este personaje, se hace referencia a todas las capas que conformaron la sociedad colonial. Es decir, tanto las autoridades americanas (militares y eclesiásticas) como los indios, esclavos y mestizos entraron a participar en las dinámicas de los juegos de azar. Particularmente en la Nueva Granada, los juegos fueron escenarios comunes donde se sentaban en la misma mesa peninsulares y americanos, apostando a la suerte todo tipo de elementos en lugares como las chicherías y los patios de barra, que en muchas ocasiones fueron allanados por las autoridades.

En tercer lugar, como se expuso anteriormente, el marco de la normatividad, que fue someramente planteado, se caracterizó por su ineficacia a la hora de enfrentar a los tahúres. Por esta razón, esta figura, ligada al gusto por el vértigo de la suerte, es sumamente interesante para comprender un claro rasgo del periodo colonial: la coexistencia permanente del orden y del contraorden, del ideal utópico de una sociedad establecida bajo los parámetros divinos y la cristalización de un entramado colmado de hibridaciones raciales, culturales y políticas.

Sin embargo, a pesar de estos tres puntos que aluden a la pertinencia del estudio de este personaje, pocos trabajos hacen una exploración del universo de la tahurería en el periodo colonial desde la perspectiva de los jugadores. Lo más recurrente, dentro de la bibliografía consultada, es que algunos autores sólo miran el gesto opresor de control y no la agencia propia del fullero, ni las relaciones sociales que pudieron establecerse a partir de los juegos de azar.

¹⁰ López Cantos, A. Pág. 327

Uno de los textos más representativos al respecto es el de Tereza Lozano Armendares¹¹, quien aborda la legislación sobre los juegos prohibidos en Nueva España durante el siglo XVIII. La autora ofrece una profunda indagación en torno a las penas, las razones de la prohibición y los efectos de las disposiciones legales, apuntando a que las autoridades americanas no contribuyeron a dar una auténtica efectividad a las normas, ya que, por un lado, consideraban que las leyes no transformarían la situación social y, por el otro, se beneficiaban de las infracciones de la población. Si bien este trabajo aporta para la comprensión del escenario fiscal y punitivo que rodeó a los tahúres, oculta su papel activo en la configuración de un contraorden organizado y, en cierto modo, independiente de la reglamentación.

Lo anterior presenta dos problemáticas latentes a la hora de acercarse al mundo de los jugadores. El primero es que, al ser un personaje vinculado con lo ilícito, la única forma de encontrarlo en las fuentes es a través de juicios o causas en su contra, lo cual promueve perspectivas como la recién expuesta. El segundo, que se deriva del anterior, es la tendencia seguida por otros historiadores que asimila al fullero con el vago. Los trabajos de Castaño Pareja¹² y Jiménez¹³, quienes por separado abordan los juegos de azar en la provincia de Antioquia durante los siglos XVII y XVIII, plantean la hipótesis de que estos eran espacios de libertad y de trasgresión, en los cuales podían llegar a diluirse temporalmente las rígidas y excluyentes diferencias de la jerarquía colonial. Sin embargo, más allá de esta reflexión teórica, el tema de la tahurería queda un poco inexplorado, en la medida en que es relacionado con las fiestas públicas y con los ‘vagamundos’, sin dar cuenta de su particularidad como práctica permanente en el entorno social. Es decir, por un lado, un tahúr no era necesariamente un pernicioso, porque, paralelo a su pasión, también podía desempeñar otro tipo de oficios; y, por el otro, sería erróneo considerar que él se dedicaba al envite únicamente en los periodos festivos, puesto que precisamente su delito recaía en que lo hacía todo el tiempo.

No obstante, con respecto a la Nueva Granada, es necesario rescatar el valioso trabajo de Julián Vargas Lesmes en *La sociedad de Santafé colonial*, en el que presenta una exposición en torno a la vida alrededor de los naipes y los dados en Santafé, concentrándose en el final del siglo XVIII. En el libro, se abordan temas poco investigados como los censos, las dinámicas sociales y las fiestas y diversiones santafereñas, planteándose la hipótesis de que, a pesar de que los juegos de azar fueron

¹¹ Lozano Armendares, T. Pág. 59.

¹² Castaño Pareja, Yoer Javier. (2005). “Rinden culto a Baco, Venus y Cupido: Juego y actividades lúdicas en la Provincia de Antioquia y otras zonas neogranadinas. Siglos XVII-XVIII”, en *Historia Crítica*, Núm. 30, Julio-Diciembre. Universidad de los Andes, Colombia. Págs. 115-138.

¹³ Jiménez, O. (2005) *El frenesí del vulgo: fiestas, juegos y bailes en la sociedad colonial*. Medellín, Universidad de Antioquia.

expresamente prohibidos, en la capital se construyó un submundo de prácticas ilegales de ocio a través de las casas de truco, de las cuales irónicamente dependió el sistema económico de la ciudad.

Aunque este es uno de los referentes que más aporta a la comprensión del universo de los tahúres, el sesgo urbanístico genera una mirada cerrada que abre paso a la pregunta por las prácticas de juego en la Nueva Granada, de las que sólo hay referentes en zonas como Antioquia y el Caribe. Así mismo, son pocas las investigaciones que revisan los casos de apuestas y envite en los siglos XVI y XVII, en tanto el énfasis historiográfico se centra en los acontecimientos del siglo XVIII, el cual resulta de sumo interés para comprender la llegada de las reformas borbónicas y del nuevo régimen monárquico.

A su vez, otro vacío latente en la indagación por el universo de los tahúres es que no hay ningún estudio que se pregunte por el dinamismo y las transformaciones de su práctica y de su pasión a lo largo del periodo colonial. En todas las aproximaciones que se consultaron para elaborar este trabajo, se da por sentada la figura de jugador como un personaje estable y lineal que atravesó la cotidianidad del Nuevo Mundo, lo cual arroja la inquietud ¿fue siempre igual el fullero?, ¿qué cambios pudieron darse en el ejercicio de la tahurería durante la época de la colonia, teniendo en cuenta que ese periodo en sí fue activo y heterogéneo?

Es así que, partiendo sobre estas reflexiones y preguntas, esta investigación plantea una mirada al mundo de los juegos de azar desde la perspectiva del jugador, buscándolo, escuchándolo en su silencio. Para eso, partió de una sistematización de los casos de juego que fueron juzgados por las autoridades¹⁴, en los que se evidencia que algunos rasgos de las dinámicas de tahurería cambiaron en el tránsito del siglo XVI al XVII. Al principio, los juicios revisados aluden a ciertos fulleros que, por sus hazañas, fueron apresados y que, en apariencia, acostumbraban recorrer largos caminos donde encontraban a sus contrincantes. Después, los individuos desaparecen para abrir paso a los allanamientos de las casas de juego, escenarios concretos dedicados a las apuestas, donde es clara una sedentarización de la pasión naipesca. Tal cambio hace preguntarse ¿qué pasó para que eso sucediera? Es decir, ¿cómo fue el tránsito del jugador de a pie al jugador de las mesas de truco? ¿tiene esto relación con un paso de lo privado a lo público?

Bajo estos parámetros, y guiadas por esa línea, las siguientes rondas de juego buscan responder a las preguntas planteadas, así como reconstruir el entramado de las apuestas, los espacios, las dinámicas,

¹⁴ De acuerdo con fuente documental hallada en el AGN en los fondos de Juicios Criminales y Policía.

los personajes y los lugares de diversión, centrándose en el periodo comprendido entre los siglos XVI y XVII, que además de no ser comúnmente estudiado, significa el lapso de gobierno ‘unificado’ que promulgó la monarquía de los Austrias, que pese a evidenciar cambios en cada uno de los mandatos de sus monarcas, fue sobre el que se cimentó el espectro de lo colonial en el Nuevo Mundo y en la Nueva Granada, específicamente.

Para este propósito se abordarán tres categorías de análisis: el juego, la zona temporalmente autónoma y el paralaje entre lo público y lo privado. La primera, el concepto de juego, está tomada de María José Martínez¹⁵, quien lo considera a partir de cinco características básicas: *libertad*, el carácter voluntario de la decisión, por parte de los jugadores, de participar o no; *incertidumbre*, la tensión propia de no poder predecir lo que acontecerá; *improductividad*, la preeminencia de una finalidad intrínseca que no le aporta a lo externo; *reglamentación*, la construcción de acuerdos comunes de comportamiento; y *ficción*, la anulación de la realidad y la creación de una paralela.

La segunda categoría es la de zona temporalmente autónoma (TAZ), término acuñado por el escritor Hakim Bey, que define la dinámica de algunos colectivos al crear espacios temporales para eludir las estructuras formales de control social. Es así que la TAZ es “(...) una operación que libera un área –de tierra, de tiempo, de imaginación– y entonces se auto-disuelve para reconstruirse en cualquier otro lugar o tiempo, antes de que el Estado pueda aplastarla”¹⁶.

Y la tercera es la del paralaje entre lo público y lo privado desde la mirada de Philippe Ariés¹⁷, quien en su ensayo *Para una historia de la vida privada*, analizó los diversos elementos que contribuyeron en el proceso de transición que llevó la experiencia de los escenarios colectivos y de solidaridad feudal, durante la Edad Media; a la consolidación de lugares reducidos de sociabilidad, entrado el siglo XIX, en los que el individuo anónimo comenzó a establecer esferas de acción que restringieron considerablemente su campo de interacción social. En su exposición, además de presentarse la pregunta por la separación de lo público y lo privado, se pone sobre la discusión el papel del Estado dentro de la construcción de los vínculos sociales, los cuales, se vieron alterados, en la medida en que emergió un intermediario que, poco a poco, fue resolviendo los conflictos entre las partes sin que ellas tuvieran que mediar entre sí. Es así que, teniendo en cuenta la perspectiva de

¹⁵ Martínez, María José. (2008). *El tablero de la oca. Juego, figuración y símbolo*. Editorial 451, España.

¹⁶ Bey, H. (1991) *Zona Temporalmente autónoma*. Disponible en: http://www.ccapitalia.net/tip/process/hyo/bey_taz.pdf. Pág. 2. Consultado el 5 de marzo de 2012.

¹⁷ Ariés, Philippe. (1987). “Hacia una historia de la vida privada”, en Ariés, Philippe y Duby, George (comp.) *Historia de la vida privada*. Taururs, Barcelona, España, vol. 3, págs. 7-19.

Ariés, se podría resumir el paralaje entre lo público y lo privado a partir de dos puntos esenciales. El primero, el tránsito entre un modo de sociabilidad amplio y abiertamente colectivo (lo público), que motivado por una serie de acontecimientos y cambios en el contexto histórico, se dispuso a la configuración de esferas de relación reducidas a entornos como el de la familia y el trabajo (lo privado). Y el segundo, el paso de una ausencia estatal, sobre la que se construyeron sistemas de solidaridad entre los pobladores en pro de la común sobrevivencia, a la presencia la institucionalidad, bajo la cual se alteró el vínculo entre los vecinos, que, en lugar de resolver directamente determinadas situaciones, empezaron a acudir a intermediarios para dar solución a sus conflictos.

Con estas tres categorías y la indagación por las características descritas anteriormente (libertad, incertidumbre, improductividad, reglamentación y ficción), se propenderá por aproximarse al universo de los tahúres coloniales, deseando comprender cómo, desde la práctica de los juegos de azar, se dieron espacios temporales de libertad en la Nueva Granada, en los que se trasgredieron los sistemas de control y dentro de los que se manifestaron transformaciones propias del contexto.

III

MÉTODO Y METODOLOGÍA

Esta investigación se abordó a partir de cinco juicios seguidos en contra de tahúres y propietarios de casas de juego en la Nueva Granada entre los siglos XVI y XVII. Como se mencionó anteriormente, la presencia de los fulleros en la fuente documental está vinculada con su señalamiento por parte de las autoridades coloniales. De tal manera, aunque la búsqueda por escapar de los marcos normativos y punitivos es una de las piedras angulares de este trabajo, paradójicamente el camino de huida me regresa de nuevo al mismo lugar, el de la norma y el de la voz de los jueces reales. Sin embargo, este acercamiento se postula desde una perspectiva crítica, encaminada hacia los acusados a través de la indagación de los autos, las notificaciones, los testimonios de los testigos, las cartas que enviaban permanentemente los demandantes y los demandados, así como los decretos emitidos por las autoridades encargadas, lo cual permite hacer un seguimiento indicial del universo que rodeó a los personajes que protagonizan los siguientes capítulos.

Aunque es claro que para elaborar un perfil de lo que podría entenderse como el jugador de la Nueva Granada en el siglo XVI o en el XVII es necesario un despliegue documental mucho más

amplio, asumiendo que hay implícita una idea de larga duración en el problema de investigación que se plantea, este trabajo parte de la fascinación por la multiplicidad de informaciones y de voces que ofrecen las fuentes de este tipo. Si bien se trata de juicios en los que se juzga a alguien en concreto, lo interesante es que estos casos permiten ver a otro tipo de actores, otros tahúres, quienes construyen colectivamente las escenas del delito.

Por esta razón, el acercamiento a las fuentes se postula desde la perspectiva microhistórica, particularmente tomando como referente la propuesta del ‘paradigma indiciario’ de Carlo Ginzburg¹⁸, la cual consiste en elaborar la investigación a partir de los elementos indirectos y aparentemente poco importantes, con el fin de identificar huellas o pistas que permitan reconstruir un hecho en general y presentar conexiones que no sean inmediatamente visibles. Dicho paradigma se ubica dentro de un método abductivo¹⁹-deductivo, es decir, un modo de trabajo en el que se parte de las condiciones generales para hacer una aproximación a lo individual y excepcional, desde donde se pueda volver a revisar los marcos de contexto.

Bajo esta perspectiva, en este ejercicio hay una permanente transición de lo micro a lo macro y de lo macro a lo micro, por medio de la indagación de las prácticas de juego en los casos concretos de cada documento, pero enmarcadas dentro de un ambiente administrativo, social y político. Esto indica una relación dialéctica entre ambos escenarios sociales, que, a la postre, permite la reconstrucción de una serie de dinámicas pertenecientes al terreno de la pequeña escala. En esta misma línea, dentro de esa apuesta de paralaje macro-micro, también se exploran los vínculos ocultos entre los casos que ofrecen los documentos, que aunque podrían no presentar ningún tipo de parentesco, puestos a la luz del contexto y de las preguntas de análisis, dilucidan rasgos comunes o diferencias significativas que abren el panorama de la indagación y de una inagotable pesquisa.

¹⁸ Ginzburg, C. (2003). “Raíces de un paradigma indiciario”, Ginzburg, C. *Tentativas*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Facultad de Historia, Morelia, Michoacán, México.

¹⁹ Concepto planteado por Charles Peirce, que es rescatado por Ginzburg. Para más profundización al respecto, revítese: Garma, A. (2004). “El paradigma indicial, la noción de construcción y la búsqueda de una prueba”, *Unimontes Científica*, Vol 6, N° 1, jun-jul. Montes Claros.

IV

ESTRUCTURA DEL JUEGO

Uno de los aportes de la perspectiva microhistórica es el llamado urgente por recurrir a mecanismos literarios diversos, dinámicos y creativos para narrar los hechos de pasado. Por eso, fiel a ese precepto, se ofrece un intento por construir un discurso alternativo, acorde no sólo a un interés por ampliar los campos de difusión de la historia, sino también por el hallazgo azaroso de un método de escritura que, desde una perspectiva personal, respondió a las necesidades particulares de esta investigación. De tal modo, sin haber encontrado otra manera de hacerlo mejor, este trabajo está escrito como una especie de manual para jugar a los naipes. Por supuesto, su lectura exige una disposición hacia el disfrute y hacia un método narrativo, en el que el azar podría, o no, llegar a configurarse como uno de los mejores aliados en la búsqueda por comprender a los fulleros neogranadinos. En definitiva, el objetivo de este texto no es únicamente el de exponer el resultado de una indagación, sino el de promover una dinámica de pensamiento que acerque al lector a la experiencia misma de disponer los naipes. Por esta razón, al terminar el aparte introductorio, se presentará una tabla o una guía de juego, donde se indica el contenido de los dos capítulos que componen este texto y que buscan reconstruir el universo de los juegos de azar en el periodo colonial.

Antes de describir someramente la temática de los capítulos, es necesario establecer una serie de coordenadas básicas de su estructura. Cada uno de ellos está dividido en cuatro partes, que corresponden a un palo de la baraja, dentro de las que se disponen doce cartas que representan una idea concreta a ser desarrollada. Estos palos se organizaron en el texto, de acuerdo con su significado astral²⁰:

Los Bastos Asociado al elemento del Fuego, se relaciona con los proyectos y la vocación. En este caso, se postula en cada capítulo como la puerta de entrada a la ronda de juego, el esbozo general del contexto que rodeó a los jugadores y las condiciones que marcaron su devenir como parte del entramado social.

Las Espadas Asociadas al elemento del Aire, se relacionan con las dificultades, las peleas y las desgracias. En los capítulos, corresponde a la exposición de los procesos judiciales, la presentación de los acusados y su enfrentamiento con la justicia real.

²⁰ Fierro Perdomo, Juan. (2005). *El mensaje de las cartas de la baraja española*. Orión ediciones, Bogotá, Colombia.

- Las Copas** Asociadas al elemento del Agua, se relacionan con las emociones, la sensibilidad y la comunicación. Su correspondencia en la investigación alude a los escenarios de juego, las características de los tahúres, las apuestas y, en general, la atmósfera que, a través de las voces de los interrogados en los juicios, se dibuja a partir de los indicios.
- Los Oros** Asociados al elemento de la Tierra, se relacionan con lo material y con las ganancias por venir. De este modo, se presenta en los capítulos como la recapitulación de lo anteriormente desarrollado a la luz de las categorías de análisis expuestas, en aras de profundizar las preguntas y de generar otras nuevas indagaciones.

Sobre cada uno de estos palos y de sus cartas se construye una mesa de juego en la que, en lugar de montos de dinero para apostar, se colocan las preguntas por el azar y la tahurería neogranadina. Como el espectro de análisis se establece en el trascurso de la colonia temprana y media, el texto se divide en dos partes. El primer capítulo se enfoca en establecer los rasgos de los jugadores del siglo XVI, comprendiendo la génesis de la pasión por el envite en la Nueva Granada, a partir de los casos de dos tahúres que recorrieron largos caminos, cargados de barajas y de trucos para enfrentarse a sus contrincantes. En la segunda parte de este trabajo, se cambia la perspectiva para entrar en las moradas que resguardaron a los fulleros en el siglo XVII y que evidenciaron una transformación en la manera de lanzarse a la suerte, en tanto la sedentarización de esta práctica promovió clandestinamente la emergencia de un tejido social que, inmerso en la cotidianidad, convivió con las ansias de control imperial.

De tal manera, el mundo de los juegos de azar se postula como el pretexto perfecto no sólo para comprender las diversas aristas que conformaron el espectro de la colonia neogranadina, en términos del choque entre lo lícito y lo ilícito, sino también para dejarse seducir por el paisaje del ocio, colocado en medio de un contexto en el que lo fiscal y lo moral eran los pilares del cuerpo social. Por ende, la invitación a la que convoca este trabajo es a dejarse llevar, entre los naipes y los trucos, por los senderos que recorrieron los tahúres coloniales, escuchando sus voces y sintiendo, desde la distancia, la adrenalina de habitar los límites de la suerte. A continuación, se presentará la guía que encaminó la elaboración de esta investigación, con la confianza de que el lector pueda situar las reglas de juego para dar comienzo a las siguientes rondas. Mucha suerte...

GUÍA DE JUEGO

A continuación, la Tabla 1 es una guía que le permitirá al lector viajar por los distintos naipes de la baraja. Por supuesto, este juego está pensado para que sea recorrido en orden ascendente, de acuerdo con la organización que aquí se muestra. Sin embargo, valdría la pena lanzarse al azar para indagar por el relato que la suerte proponga, es decir, sin un orden lógico y como un intento por saber qué mensaje traería baraja, en el caso de que se leyera este trabajo como un instructivo adivinatorio.

Tabla 1.
Las cartas del juego.

CARTA		CAPÍTULO I. EL JUGADOR NÓMADA SIGLO XVI	CAPÍTULO II. EL JUGADOR SEDENTARIO SIGLO XVII
Palo	Núm.	Tema	Tema
Bastos	1	Introducción al capítulo. Concepto general del jugador del siglo XVI.	Introducción al capítulo. Concepto general del jugador del siglo XVII.
	2	Objetivo del capítulo. Primeras coordenadas.	Objetivo del capítulo. Primeras coordenadas.
	3	Objetivo del palo y apuntes para la construcción del contexto del siglo XVI.	Objetivo del palo y apuntes para la construcción del contexto del siglo XVII.
Espadas	1	Avance del palo. Apuntes sobre los casos.	Avance del palo. Apuntes sobre las casas de juego y los allanamientos.
Copas	1	Avance del palo. Apuntes sobre los juegos y los jugadores.	Avance del palo. Apuntes sobre las casas de juego, propietarios y concursantes.
Oros	1	Avance del palo. Apuntes sobre la aproximación teórica del siglo XVI.	Avance del palo. Apuntes sobre la aproximación teórica del siglo XVII.
Bastos	4	El contexto de España y los rasgos de la conquista indiana.	El contexto y la crisis de España en el siglo XVII.
	5	La (im)productividad de las colonias y la aparición de los juegos de azar.	La consolidación paulatina del espectro colonial en el Nuevo Mundo y el Barroco.
	6	La legislación contra el juego a principios de la Edad Media en la Península Ibérica.	La moralidad después del Concilio de Trento.
	7	Las primeras prohibiciones en la Península Ibérica. Siglos XV y XVI.	La moralidad en el Nuevo Mundo.
	8	Las publicaciones religiosas y no religiosas sobre los juegos de azar en la Península Ibérica en el siglo XVI.	Las publicaciones religiosas sobre los juegos de azar en la Península Ibérica en el siglo XVI.
	9	La llegada y el éxito de los juegos de azar a Nuevo Mundo.	La moralidad en la normatividad contra el juego en el Nuevo Mundo en el siglo XVII.
	10	La normatividad contra el juego en el Nuevo Mundo y su evidente ineficacia.	Las casas de juego, el nuevo malestar.
	11	El surgimiento y el contexto de la Nueva Granada en el siglo XVI.	El contrabando de naipes.
	12	Conclusiones del contexto del siglo XVI.	La Nueva Granada en el siglo XVII

Espadas	2	Introducción a los juicios de los tahúres.	Introducción a los allanamientos
	3	El caso de Álvarez Daza.	La casa de Pedro Días
	4	El caso de Roque de Lara	La casa de Alonso Albarracín
	5	Introducción al universo común de ambos casos.	La casa de Cristóbal de la Cruz
	6	La figura del delator o del demandante.	Características de las rondas.
	7	La justicia real bajo las órdenes de los intereses personales de los delatores.	Las rondas en los casos concretos de las casas de juego.
	8	Los interrogatorios	Los alegatos de los propietarios. La discusión entre lo lícito y lo ilícito.
	9	El valor de la palabra en los testimonios	Los alegatos de los propietarios. La fragmentación neogranadina.
	10	La prisión	Los testigos. Vecinos y moradores.
	11	Las multas	Los castigos.
	12	El destierro	La disminución de las multas y el pago de los gastos públicos.
	Copas	2	Introducción a los juegos
3		Los naipes falsos	Definición de las casas de juego.
4		La falsificación artesanal de naipes	La atmósfera de las casas de juego.
5		El parar	Los concursantes de las casas de juego. La diversidad de los asistentes.
6		Los jugadores del siglo XVI	La estrategia del escape
7		Los apostadores	Los mirones.
8		Las apuestas	Los cobradores y los realizadores de rifas.
9		La circulación de apuestas	El parar en rueda
10		La multiplicidad de las apuestas	Las pintillas.
11		El carácter móvil de los juegos de azar en el siglo XVI	El mercado negro en las casas de juego
12		Los recorridos	El paso a la teoría
Oros		2	Síntesis de los Bastos
	3	Síntesis de las Espadas	Síntesis de las Espadas
	4	Síntesis de las Copas	Síntesis de las Copas
	5	Juego – Libertad	Juego – Libertad
	6	Juego – Incertidumbre	Juego – Incertidumbre
	7	Juego – Improductividad	Juego – Improductividad
	8	Juego – Reglamentación	Juego – Reglamentación
	9	Juego – Ficción	Juego – Ficción
	10	Zona temporalmente autónoma	Zona temporalmente autónoma
	11	Lo público y lo privado – Sociabilidad	Lo público y lo privado – Sociabilidad
	12	Lo público y lo privado – La presencia estatal	Lo público y lo privado – La presencia estatal

CAPÍTULO UNO

EL JUGADOR NÓMADA



Ilustración 1.
Los jugadores de cartas²¹.

*El juego es largo y tendido,
al fin de toda una siesta:
él es grande envidiador
y gran queredora ella.*

*A la primera es el juego,
porque esta es la vez primera,
y él procura desquitarse
lo que ha perdido le cuesta.²²*

²¹ Leyden, Van. (1520). *Los jugadores de cartas*. Óleo sobre tabla, 29,8 x 39,5 cm. Ubicado en la colección permanente del Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid

²² Fragmento del romancero español Ensayo de Gallardo. Retomado del libro de Chamorro, María Inés. (2005) *Léxico del naipe del Siglo de Oro*. Ediciones Terea, España. Pág. 26.

I

LOS BASTOS

Nociones básicas sobre el jugador del siglo XVI

As de Bastos - Entre viajes exploratorios, travesías interminables y la búsqueda permanente de rutas de comercio, los nuevos pobladores de las Indias Occidentales acompañaron sus pasos con los juegos de azar. Barajas de naipes de todo tipo se convirtieron en uno de los elementos imprescindibles del cargamento de los colonizadores españoles a la hora de emprender la marcha por los caminos hostiles del Nuevo Mundo, los cuales eran un escenario desconocido y de esfuerzo físico y mental en nombre de una empresa que apenas empezaba a consolidarse.

En los bosques o en las pequeñas poblaciones que se cruzaban por los caminos exploratorios, el jugador del siglo XVI encontraba su lugar para dedicarse al azar y a las apuestas, para conocer de cerca el entramado de un mercado emergente y de una sociedad difusa en la que esperaba satisfacer las necesidades que en la Península Ibérica le habían sido negadas. Con la herencia de la pasión por los naipes cargada en las espaldas de los pobladores europeos, la práctica de los juegos prohibidos se configuró como parte fundamental de la cotidianidad americana en su infinita capacidad por establecerse al margen del control administrativo de la Corona.

Así como del mestizaje y del sincretismo colonial emergieron un sinnúmero de manifestaciones sociales que transformaron el panorama cultural americano, del encuentro entre los pobladores europeos y los nativos del *Abya-Yala*²³ también brotó un mundo que estaba insertándose dentro de otro, colonizándolo y, a su vez, y sin mayor precaución, colonizándose o ‘contagiándose’ (al estilo zombi) de la *infección* del descontrol y del caos, padres de las dinámicas de los tahúres en el siglo XVI en la Nueva Granada.

Dos de Bastos - De este modo, el objetivo de este capítulo es el de comprender las distintas variables que marcaron la vida de los jugadores de naipes durante el siglo XVI en el territorio neogranadino a partir de dos juicios seguidos contra tahúres durante los años de 1561 y 1595²⁴. Estos casos se desarrollaron en las ciudades de Pasto y Tunja respectivamente y, tal como se expuso en la introducción, cuentan con los autos, las notificaciones, los testimonios de los testigos, las

²³ Nombre que se le dio a América por el pueblo Maya, antes del encuentro con Occidente.

²⁴ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia. El primer documento se encuentra en el rollo 134, folios 411-457. El segundo en el rollo 160, folios 906-965.

cartas que enviaban permanentemente los demandantes y los demandados, así como los decretos emitidos por las autoridades encargadas, lo cual permite hacer un seguimiento indicial del universo que rodeó a los dos personajes que protagonizan este apartado.

De tal modo, en las siguientes páginas se busca hacer un recuento de la información más esencial de los dos tahúres, exponiendo, además de su condición de jugadores, ciertos elementos que contribuyen a establecer su escenario cotidiano y sus prácticas diarias. Es así que podría señalarse que al suponer esta serie de coordenadas, el propósito inicial de estas líneas recae en hacer visible al jugador, darle un rostro para enfrentarlo con su suerte y su contexto.

Tres de Bastos - Por consiguiente, esta ronda analizará en primera instancia el contexto que señaló al jugador y la compleja realidad colonial del siglo XVI, en la que el tahúr se enfrentaba al juicio múltiple que aunaba lo moral y lo fiscal, así como la libertad y la represión. Para esto, se trazará un esbozo de la normatividad hispánica acerca de la práctica de los juegos durante este periodo tanto en el escenario ibérico como en el del Nuevo Mundo, con el fin de poner sobre esta base los casos concretos de los fulleros desenmascarados y las contradicciones que los acompañaron.

En este punto, vale la pena anticipar que dicha normatividad tuvo asiento en el complejo ambiente neogranadino, donde los cimientos del orden colonial estaban en un estado primigenio y la ineficacia administrativa se manifestó en la ausencia institucional, así como en el empoderamiento constante de encomenderos, militares y demás conquistadores, quienes tenían a su alcance un panorama de libertad al margen de los intereses monárquicos.

Un vistazo a las demás cartas. Avances de los palos de la baraja.

As de Espadas - Desde un contexto colmado de difusas contradicciones, el capítulo se adentrará a revisar las particularidades de los casos de los jugadores protagonistas, que a través de las condiciones mismas de los procesos, los testimonios, los interrogatorios y los castigos, nos presentan una justicia colonial en vías de consolidación y fortalecimiento. Una consolidación que, como se verá más adelante, se dio no solo por el ímpetu de funcionarios y de personas honorables inmersas en sus huestes, sino también por medio de la colaboración del poblador de a pie, para quien la palabra sería una de sus mayores armas frente a la sociedad que le rodeaba.

As de Copas - Posteriormente, se dará paso al juego, a la diversión, al ocio. Luego de seguir los sistemas de regulación, de enjuiciamiento y de control, los jugadores hablarán para relatar las *hazañas* de su empresa, sus recorridos y su vida como intermitentes tahúres. En este punto se propenderá por una mirada, en la medida en la que las fuentes y los indicios lo permitan, hacia el contraorden constante que acompañó incondicionalmente los intentos abstractos de fiscalización colonial del siglo XVI, en especial por el carácter móvil de los naipes en este periodo en concreto.

As de Oros - Y por último, hecho el recorrido por los tres palos de la baraja, el andamiaje teórico expuesto en la introducción buscará su cabida en las historias de los jugadores, para responder a las preguntas propuestas en torno a la manera en la que se vivieron y se practicaron los juegos de azar en el siglo XVI. De tal manera, las cartas de este palo se dispondrán desde las categorías de juego, zona temporalmente autónoma y lo público y lo privado, comprendiendo los rasgos particulares de la tahurería en la temprana era colonial.

El contexto que rodeó al jugador del siglo XVI. Primeros esbozos.

Cuatro de Bastos - Este palo abrirá el resto de sus cartas para entrever las condiciones que rodearon la clandestinidad de los juegos de azar. En el siglo XVI se postula el inicio de un proceso de expansión territorial, cultural y administrativa en el Nuevo Mundo, el cual marcó el devenir futuro de las colonias en aras de suplir las necesidades europeas. Bajo esta empresa, la Corona española, representada por los conquistadores y colonizadores de todo tipo que emprendieron marchas duraderas hacia territorios desconocidos, asumió de manera progresiva el control en las diversas áreas de la vida americana y trató de construir un entramado que se insertara dentro de los propósitos monárquicos.

Crecimiento demográfico, crisis social, guerra y demanda económica fueron algunos de los elementos que influyeron en la consolidación del ímpetu imperial por parte de la monarquía hispánica. El constante flujo de campesinos hacia las urbes, así como la necesidad de un fortalecimiento militar que hiciera frente a los conflictos con Francia e Inglaterra motivó de manera latente la búsqueda de nuevos horizontes productivos que enriquecieran el erario real, que logran dar solución a las problemáticas que día a día emergían y a las que pocas salidas se presentaban²⁵.

²⁵ Egido, Teófanés. (1989). “España en el siglo XVI”, en Demetrio Ramos y Cristóbal Morón (comp.), *Hispanoamérica*. Editorial Italgráfica, Caracas, Venezuela, vol. 1, págs. 95-134.

Es así que un entorno complejo de confusión y esperanza rodeó la expedición hacia las Indias, las cuales, tras ser ‘encontradas’, dieron paso a un nuevo episodio de la historia humana²⁶.

Pese a las resistencias de la élite peninsular que no pretendía cambios en el orden estamental y que admitía con gusto la desigualdad social heredada de la Edad Media, el hallazgo del Nuevo Mundo implicó la irremediable transformación del Antiguo Régimen:

Mas la penuria inevitable de la Real Hacienda, su política de venta de títulos y pago de servicios, las tendencias arraigadas a crear el mayorazgo y vivir de rentas, el ‘papel revolvedor’ del dinero y, actuando sobre todos estos factores, la gama de posibilidades abiertas por las Indias, fueron estímulos que rompieron la esclerosis social del Antiguo Régimen y abrieron la puerta del estamento nobiliar –en muchos grados- a los recién llegados, con bastante frecuencia²⁷

Si algo es cierto, es que la conquista de las Indias no fue obra de grandes ejércitos, ni de magnos héroes²⁸. Los sueños de gloria y de grandeza que acompañaban a los guerreros de tradición y a los que improvisaban de soldados fueron la base de un sistema colonial que se asentó en América y que le significó a los nuevos pobladores el camino hacia un asenso social, enmarcado dentro del choque entre lo oficial y lo particular²⁹. Como lo asegura Jacques Lafaye, este proyecto “(...) eran expediciones privadas (...) realizadas por aventureros u hombres arriesgados surgidos del pueblo (el brazo popular), bajo la dirección de la pequeña nobleza (hidalgos y caballeros)”³⁰. Una nobleza que, en definitiva, no tenía cabida en el panorama de la península, donde los títulos provenientes del Nuevo Mundo eran tan sospechosos como las hazañas en las que se pretendía fundarlos, en la medida en que se volvió cada vez más recurrente la distribución parsimoniosa de condecoraciones y reconocimientos reales.

²⁶ Sobre la consideración del encuentro entre los dos mundos como un punto de quiebre en la historia de la humanidad, véase: Restall, Mathew. (2004). *Los siete mitos de la conquista española*. Paidós, Barcelona, España. Págs. 26-28.

²⁷ Egido, Teófanos. Pág. 103.

²⁸ Sobre este aspecto véase: Restall, Mathew. (2004). “Un puñado de Aventureros”, en Mathew Restall. *Los siete mitos de la conquista española*. Paidós, Barcelona, España, capítulo 1.

²⁹ Tovar Pinzón, Hermes. (1999). *El imperio y sus colonias: las cajas reales de la nueva Granada en el siglo XVI*. Archivo General de la Nación, Bogotá D.C.

³⁰ Lafaye, Jacques. (1997) *Los conquistadores*. Fondo de Cultura Económica, México. Págs. 44-46.

De este modo, pese a los obstáculos burocráticos del sistema monárquico³¹, pobladores de toda procedencia y de diversos oficios viajaron hacia las Indias Occidentales en búsqueda de nuevas oportunidades de vida, ya que, como lo describe Teófilo Egido en su análisis del contexto del siglo XVI, “(...) no cabe duda de que el Nuevo Mundo supuso la solución ante el hambre y la miseria para incontables familias españolas”³². Un claro ejemplo de ello son las cartas que recopila el historiador Enrique Otte, en su libro *Cartas privadas de emigrantes a indias 1540-1616*³³, las cuales revelan en términos generales la exaltación a una tierra que facilitaba las ganancias y los envíos de dinero para aliviar la indigencia de quienes aún permanecían en la península. En la siguiente epístola, enviada desde Tocaima a Montemayor en 1569, se narra lo siguiente:

Solo una cosa le quiero decir, que los hombres que se aplican a trabajar en esta tierra medran más en un año que allá en toda su vida, porque cada año le darán ciento y cincuenta ducados y mantenido. Yo tengo de costa de hombre cada año seiscientos pesos, éstos en oro³⁴

Bajo esta perspectiva, desde su génesis, la configuración del Nuevo Mundo estuvo determinada por la contradicción constante entre las ansias imperiales de la monarquía hispánica y la ejecución de un proceso de conquista caracterizado por una gran libertad de regencia por parte de los colonizadores. El ideal utópico que empezaba a establecerse en las Indias Occidentales se vio quebrantado y resquebrajado en el instante mismo de su concepción, pues aunque prevalecieron los intereses reales, “no hay que olvidar que el factor de la comunicación difícil impuso limitaciones insalvables a la eficacia administrativa”³⁵.

Cinco de Bastos - A pesar de esto y de acuerdo con lo anterior, si algo era necesario en el entramado del Nuevo Mundo, era el carácter productivo de las dinámicas que allí se dieran, asegurando con ello el éxito de una empresa de la que, en gran medida, dependía el futuro del imperio de Carlos V. Como lo plantea Hermes Tovar en su reconstrucción de los documentos y de las cifras que servían de indicadores del poder fiscal en la Nueva Granada durante el siglo XVI:

³¹ Sobre este tema véase: Martínez, José Luis. (1999). “Formalidades, permisos y restricciones”, en José Luis Martínez, *Pasajeros de indias. Viajes trasatlánticos en el siglo XVI*. Fondo de Cultura Económica. México, capítulo 2 Págs. 31-41.

³² Egido, Teófilo. Pág. 113.

³³ Otte, Enrique. (1993). *Cartas privadas de emigrantes a Indias 1540-1616*. Fondo de Cultura Económica, México.

³⁴ *Ibid.* Carta de Antonio Portillo Cantalejo a su primo Sebastián de Velasco. Pág. 336.

³⁵ Egido, Teófilo. Pág. 117.

Uno de los fenómenos más sorprendentes de la administración colonial de España en América fue su esfuerzo por hacer rentables los territorios sojuzgados. En este nuevo orden que se creaba, las autoridades españolas realizaron un gran esfuerzo para que todo aquello que quedaba en pie se convirtiera en factor de producción y contribuyera a financiar la gloria del Imperio³⁶.

Por esta razón todos y cada uno de los actos de los europeos en las Indias Occidentales estuvieron precedidos por una intención económica, materializada en figuras como la encomienda, la explotación minera, la mita, la esclavización de africanos, el flujo marítimo de productos agrícolas, la imposición de tributos a los naturales a través de los resguardos, entre muchas otras³⁷. De tal manera, el designio colonizador e imperial de la monarquía hispánica, a pesar de depender de la gestión de los emigrantes peninsulares y de no tener las suficientes herramientas para controlarlo en la distancia, fue alimentado por esa empresa privada arrojada al frenesí de lo desconocido y del anhelo de lo prometido ¿por la misma Corona?

Además, sin aviso previo y como un mal que acompañó el descontrol de los conquistadores, la herencia de las prácticas ilegales de juego se hizo presente a lo largo del periodo colonial. Pese a los múltiples intentos de control y fiscalización, tahúres venidos de las tierras peninsulares dejaron su rastro para demostrar que junto con el catolicismo y el castellano, también llegó a las Indias Occidentales la pasión desbordada e histórica por los naipes y los dados:

La pasión del juego llegó a América con los descubridores y los conquistadores y a los pocos años se había transformado en una verdadera *plaga* social. No hubo lugar, por remoto o pequeño que fuera, donde no se practicara y, casi siempre, con exceso. Estas maneras de pasar el tiempo fueron prohibidas por incontables leyes, disposiciones, bandos, reglamentos, etc... Lo que nos indica, que pese a ello, tales entretenimientos resistieron los acosos de los mandatos, al tiempo que ponían de manifiesto que las insistentes normas no produjeron los resultados apetecidos por los legisladores³⁸.

Por lo tanto, en medio del afán por la productividad de las colonias, la *plaga* del ocio significaba el riesgo de una *infección* putrefacta, abismo hacia el fracaso de la empresa monárquica en tanto las apuestas, las riñas y la ludopatía, síntomas muy bien conocidos por parte de las autoridades

³⁶ Tovar Pinzón, Hermes. Pág. 13.

³⁷ Para revisar un estudio completo sobre las mecanismos de producción colonial en América, véase: Flamarion, Cardoso y Pérez, Héctor. (1979) *Historia económica de América Latina. Sistemas agrarios e historia colonial*. Editorial Crítica, Barcelona, España, tomo I.

³⁸ López Cantos, Ángel. (1992). Pág. 269.

peninsulares, constituían un punto de fuga de la economía indiana. Sobre esa preocupación recayeron los intentos inútiles de regulación, la cual tenía sus antecedentes en el escenario del medioevo europeo, mundo de complejas aristas que había incubado la aversión de parte del arbitrio político y moral hacia la práctica de la tahurería.

Los antecedentes del caos

Seis de Bastos - El primer referente con respecto a la preocupación española por la moderación de los juegos de suerte data del siglo XII, y se encuentra en las *Ordenanzas de Banda* del año 1132. Salvo alguna que otra información al respecto ofrecida por el historiador Eugenio Salas en su estudio sobre las diversiones coloniales para el caso chileno³⁹, no se conoce el contenido preciso de la norma. A pesar de esto, lo que sí se sabe es que a partir de su elaboración, tiempo después, el rey Alfonso X, que gobernó entre 1252 y 1284, promulgó mandatos relacionados con la práctica de la tahurería.

Es así que en el año de 1265 se difundió el texto *Las Siete Partidas*, un cuerpo normativo escrito en Castilla con el que el monarca buscaba una cierta uniformidad jurídica en la península, revisando, entre muchos otros aspectos, las dinámicas de ocio de la población⁴⁰. A través de este texto, se intentó reglamentar la práctica de los juegos de azar y prohibirlos expresamente a prelados y eclesiásticos, sin importar su jerarquía⁴¹. A continuación se muestra parte del contenido de la ley:

No deben jugar tablas ni dados, ni volverse con tahúres ni tener tratos con ellos, ni aun entrar en tabernas a beber, fuera de que lo hiciesen obligados, andando caminos, ni deben ser hacedores de juegos por escarnio porque los vengan a ver las gentes como los hacen, y si otros hombres los hicieren, no deben los clérigos venir allí porque se hacen allí muchas villanías y desaposturas, ni deben otrosí estas cosas hacer en las iglesias, antes decimos que los deben de allí echar deshonoradamente, sin pena ninguna, a los que los hicieron, pues la iglesia de Dios fue hecha para orar y no para hacer escarnios en ella, y así lo dijo Jesucristo en el Evangelio, que su casa era llamada casa de oración y no debe ser hecha cueva de ladrones.⁴²

³⁹ Salas Pereira, Eugenio. (1949). *Juegos y alegrías coloniales*. Empresa Editorial Zig-Zag. Santiago de Chile.

⁴⁰ (SF). *Consideraciones de las siete partidas*. Publicado en el blog Teoría Jurídica Contemporánea. Disponible en: <http://proyectotjc.blogspot.es/1259299200/>. Consultado el 4 de febrero de 2013.

⁴¹ López Cantos, Ángel. Pág. 270.

⁴² Alfonso X. (1265) *Las siete partidas*. Partida primera, título V, ley LVII. Disponible en: <http://fama2.us.es/fde/lasSietePartidasEd1807T1.pdf>. Consultado el 30 de enero de 2013.

Más tarde, en el año de 1314, Alfonso XI insistió sobre el tema a través del *Ordenamiento de las tafurerías*, en el que se denunciaban las consecuencias violentas que generaba la práctica de los juegos de azar, especialmente en lo referente a los dados, la cual causaba en muchos casos riñas y peleas entre los participantes, perjudicando abiertamente el orden establecido y la tranquilidad pública. En esta oportunidad se manifestó explícitamente que aquel que se dedicara al ocio y a la suerte, sin importar su condición social, sería castigado con severidad ya fuese a través del “pago doblado de lo que habían ganado con malas mañas, hasta expulsarlos de la villa después de azotarlos públicamente con los dados colgados del pescuezo”⁴³. Según Román Piña Homs, aunque esta normatividad evidencia un esfuerzo por eliminar las dinámicas de ocio relacionadas con la suerte, dichas ordenanzas no llegaban a prohibir radicalmente el juego, puesto que sólo pretendían controlar los excesos que se cometían en las tahurerías⁴⁴ (de las cuales se hablará con mayor detalle en el siguiente capítulo)⁴⁵.

Siete de Bastos - A diferencia de lo anterior, para finales de la Edad Media, en lo que respecta a la ciudad de Barcelona, el rey Fernando I en las *Cortes de Barcelona* celebradas en 1413, estipuló la inevitable prohibición:

Si algún diantre va a casas o habitaciones donde se presume jugar a los dados o naipes en alguna manera, será castigado con pena de seiscientos pesos, la cual, si el delincuente no la puede pagar, estará preso por treinta días continuos en la cárcel común de la Ciudad⁴⁶.

La misma disposición contemplaba la tenencia, sostenimiento o permisividad de las tahurerías por parte de los oficiales reales, decretando que si tales funcionarios consentían la existencia de lugares dedicados a los juegos, entonces debían ser privados de su cargo y obligados al exilio de sus villas durante tres años⁴⁷. En este caso se dio pie a normas mucho más rigurosas y fuertes frente a la práctica de los naipes y los dados, así como a las apuestas y a las relaciones sociales que allí se establecían, con seguridad por el incremento constante y la falta de regulación de este tipo de dinámicas en los territorios de la península.

⁴³ Alfonso XI. (1314). *Ordenamiento de las tafurerías*. Disponible en:

http://www.cehsf.ceride.gov.ar/america_12/articulo-29.html. Consultado el 1 de febrero de 2013.

⁴⁴ Garitos o casas de juego. Para mayor información sobre esto véase el segundo capítulo *El jugador que se establece*.

⁴⁵ Piña Homs, Román. (1982). “Sobre la penalización del juego en el reino de Mallorca”, *Cuadernos de la Facultad de Derecho*. Septiembre, Vol. 2. Universidad de Palma de Mallorca, España. Págs. 81-105.

⁴⁶ *Ibid.* Págs. 84-85.

⁴⁷ *Ibid.* Pág. 85.

Es así que de acuerdo con María Luz Rodrigo⁴⁸, para este periodo los festejos lúdicos intramuros, dentro de los que se insertaban las apuestas en las mesas de cartas al calor de gritos y riñas, eran un síntoma social inherente del territorio hispánico, que de forma sistemática se escapaban a cualquier tipo de control administrativo y “(...) constituían un valioso escape para liberar tensiones y para ayudar a todo el cuerpo social a soportar las jornadas ordinarias rompiendo la monotonía de una vida en la que los excesos fueron raros y las penalidades muchas”⁴⁹.

En su artículo *Los estatutos del tablaje*, esta autora hace un análisis de la manera en la que la legislación española trató de controlar las prácticas de juego en la península, aportando para el presente trabajo dos documentos que ofrecen luces sobre el intento de regulación de esta dinámica durante el siglo XVI. Se trata de estatutos postulados en la ciudad de Daroca, en Sevilla, en los años de 1509 y 1572 contra los jugadores⁵⁰. Así como en las ordenanzas decretadas en el periodo comprendido entre los siglos XII al XIV, a lo largo de los dos textos se señala al juego de naipes y de dados como una actividad que propiciaba la descomposición social, ya que promovía una serie de condiciones que afectaba directamente el orden monárquico.

Entre los alegatos que se hacían en contra de los juegos destaca la declaración de su responsabilidad con respecto al alejamiento de los jugadores de la fe católica, en tanto se disponían al servicio del azar, se alejaban de sus familias por dedicarse a estos ‘ociosos’ oficios y se convertían en vagabundos que no trabajaban por su sustento, sino que lo obtenían a partir de engaño y diversión. En pocas palabras, la sola idea de echar la suerte con las cartas implicaba de antemano una blasfemia “(...) al nombre de Nuestro Señor Jesucristo y de su Madre bendita”⁵¹.

Para los jugadores y para quienes los recepcionaran, es decir, las casas públicas de juego, el estatuto procuraba su inexistencia, su extinción completa, pues no tenían cabida en el escenario de la fe católica y, por ende, salvo ciertas festividades y lugares de tablaje autorizados por la Corona⁵², cualquier manifestación de ocio que se relacionara con los naipes y los dados quedaba vetada en toda provincia o ciudad de la monarquía hispánica⁵³.

⁴⁸ Rodrigo Esteva, María Luz. (1997). “Los estatutos del tablaje. Notas sobre juegos, tahúres y fulleros en las postrimerías del Medievo”, en *Revista Zurita*. Núm. 72. Pág. 111.

⁴⁹ *Ibíd.* Pág. 111.

⁵⁰ *Ibíd.* Págs. 126-129.

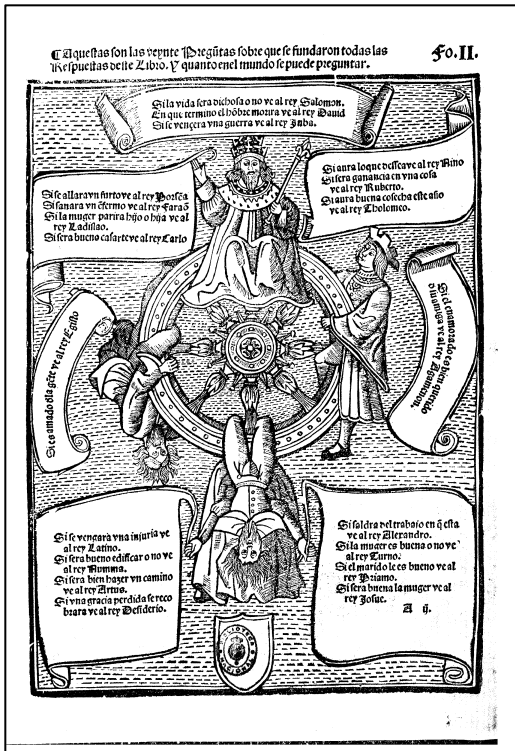
⁵¹ *Ibíd.* Pág. 127.

⁵² Tablaje hace referencia a la casa de juegos o la tahurería.

⁵³ Rodrigo Esteva, María Luz. Pág. 128.

Ilustración 2.

Introducción de *El libro del juego y de las suertes*.



Ocho de Bastos - A su vez, junto con la constante promulgación de los decretos y los mandatos que intentaron regular la práctica de los juegos de azar en el entramado peninsular, se hizo visible la publicación de textos en relación con los naipes y los dados, ya fuese para satanizarlos o para dar luces sobre la manera de usarlos. En la investigación que hizo el profesor López Cantos sobre juegos y diversiones en la América española, se ofrece un completo y admirable trabajo de recopilación de manuscritos divulgados en Europa y en el Nuevo Mundo desde el siglo XVI hasta el XIX. De tal manera, el primer referente que con el que se cuenta es *El libro del juego y de las suertes*, escrito en Valencia en 1528, que contiene un detallado instructivo sobre el uso adivinatorio de los dados y de otros juegos. La Ilustración 2⁵⁴ es una de las imágenes que acompaña la lectura.

En la primera parte de este libro se describe cómo la ociosidad es perjudicial para cualquier tipo de negocio y para la sociedad en general y que es en el vicio del juego que la puerta a lo profano se abre para ofender la presencia divina. Por esta razón, el contenido del texto se postula como “(...) las sagradas escrituras donde la verdad viene hacia el alma”⁵⁵ y donde podrían encontrarse respuestas que, a través de los dados, son brindadas a los jugadores, quienes por su ignorancia no las logran identificar. Por esto, el contenido que le sigue al prólogo es un despliegue de instrucciones sobre el significado de las combinaciones de los dados y su relación con los signos zodiacales y la astrología, así como con algunos personajes de la mitología griega.

A diferencia de este manuscrito, que claramente es un pieza de sumo interés para este trabajo y con el que valdría la pena profundizar en otro análisis investigativo, en el año 1559 fue publicado el *Tratado sobre el juego*, un libro con una detallada la argumentación en torno a por qué podía señalarse a los fulleros como pecadores en todos los sentidos posibles y cuales eran las penas que

⁵⁴ Tomada de López Cantos, Ángel. Documento 01 del CDR que acompaña el libro.

⁵⁵ S.A. (1528). *El libro de los juegos y de las suertes*. Valencia, España. Prólogo.

debían recibir por sus excesos⁵⁶. Escrito en Salamanca por el padre Fray Francisco de Alcocer, este texto expone la visión de la iglesia acerca de la práctica de la tahurería y en 62 capítulos propone una serie de acciones punitivas para contrarrestar la acción de quienes se entregaran al ocio, propendiendo no sólo por el orden social, sino también por el moral y el espiritual. A continuación se muestra parte de índice de la obra:

- Capítulo I: Que es lícito el juego moderado y se puede hacer con merecimiento.
- Capítulo II: Que los jugadores traspasan todos los mandamientos de Dios y le ofenden en todos los pecados mortales.
- Capítulo III: De algunas consideraciones para retraer a los tahúres de jugar.
- Capítulo IV: Como se han de entender algunas autoridades que hablan contra el juego.
- Capítulo V: De las diversas maneras que hay de juegos.

En esta misma línea, el último referente literario relacionado con los juegos de azar que ofrece la recopilación del profesor López Cantos data de 1599. Se trata de *El libro de los daños que resultan del juego*⁵⁷, compuesto por Adrián de Castro, escribano de la Real Audiencia de Granada. En este caso se hace un especial énfasis en la problemática fiscal que causaba la práctica de los naipes y los dados a la hacienda real y que requería de un tratamiento especial en aras de fortalecer la economía y el funcionamiento del sistema peninsular. Aunque hay una serie de referencias con respecto al papel de Dios dentro del entramado económico y en el orden social, contrario al *Tratado sobre el juego*, el escenario moral se postula en un segundo plano para privilegiar la perspectiva de lo monetario. En la tabla de contenido se exponen los siguientes ítems:

- Capítulo I: Del origen del juego y de su primer insertor.
- Capítulo II: Cómo la hacienda es asimilada por Dios.
- Capítulo III: Cómo la hacienda es comparada con muchos otros bienes.
- Capítulo IV: Cómo es don de Dios la hacienda y los hombres deben procurarla.
- Capítulo V: Atreverse a jugar es por no conocer la fe.

Bajo estos parámetros, y teniendo en cuenta tanto las ordenanzas y los decretos como las publicaciones expuestas, resulta interesante considerar que desde el siglo XI los juegos de azar fueron objeto de múltiples reflexiones en la sociedad hispánica. Es así que, la legislación que fue

⁵⁶ De Alcocer, Fray Francisco (1558) *Tratado del juego*. Impreso en la Casa de Andrea de Portonarijs, Impresor de su Majestad, Salamanca, España. Disponible en: <http://digibug.ugr.es/handle/10481/10852>. Consultado el 12 de diciembre de 2012.

⁵⁷ Tomado de López Cantos, Ángel. Documento 05 del CDR que acompaña el libro.

promulgada para prohibir y regular las dinámicas de los tahúres da cuenta de un esfuerzo constante por parte de las autoridades por controlar un escenario que día a día se escapaba a sus posibilidades de acción y que crecía a un acelerado ritmo. De manera impredecible, las casas de juego y los fulleros encontraban cabida en cualquier espacio del entramado social y se abrían paso en un entorno determinado por la preponderancia de la díada económico-moral. Tal vez por ello, la opinión materializada en textos especializados en el tema salía a la luz y circulaba por las manos de los lectores, de quienes, a pesar de que no tenemos conocimiento de cómo se hicieron con las obras aquí presentadas, recibieron un eco del choque entre lo lícito y lo ilícito, entre la represión y la libertad.

El caos en la emergente América

Nueve de Bastos - A pesar de los múltiples intentos realizados por la monarquía para controlar los juegos de mesa en la península y de que con las s Indias Occidentales se despertó la esperanza de construir un mundo utópico acorde con los parámetros de la fe divina y con los intereses imperiales, los naipes se filtraron en la empresa de la conquista e *infectaron* el panorama. Como se ha visto, “los españoles de la época de los descubrimientos eran muy dados a divertirse con los pasatiempos en los que primaban la suerte, los envites y el azar. Y a los conquistadores les cupo el ‘privilegio’ de transportar tales aficiones a las nuevas tierras”⁵⁸.

Además de las imágenes de la matanza y el sometimiento a los indígenas de las tierras americanas, así como de soldados en caballos que recorrían los caminos exploratorios de su empresa, un ícono recurrente de la llegada de los peninsulares al Nuevo Mundo fue el de las jornadas alrededor de los naipes. Cronistas y viajeros relataron sus impresiones en narraciones que expusieron a los tempranos tahúres⁵⁹, demostrando la inevitable presencia de lo prohibido al interior del emergente *des-orden* colonial. Es así que siguiendo el trabajo de López Cantos, aunque es clara la herencia medieval en términos de la pasión por la tahurería, más allá de ella es necesario indagar por los motivos que promovieron el ejercicio de las fullerías en América.

En ese sentido, uno de los aspectos a los que puede aludirse es la gran facilidad con la que al principio algunos conquistadores obtuvieron el oro y la plata. En una de las crónicas de Antonio de

⁵⁸ López Cántos, Ángel. Pág. 291.

⁵⁹ Sobre este tema un viajero veneciano del siglo XVI escribió que: “No hay nación que tenga tanto como ellos la pasión por los juegos de cartas y de los dados”. Véase Badoaro, F. (1952). *Relación de España. Viajes de extranjeros por España y Portugal*. Tomo 1. Pág. 1121.

Remesal, eclesiástico e historiador que se enfocó en la región centroamericana, la realidad se describió que:

El juego en Indias fue muy ejercitado, particularmente en los principios, que como costaba poco ganar el oro y la plata, no se les daba a los conquistadores arrojar mucha cantidad a la vuelta de un naipe o al tumbo de un dado⁶⁰.

Es cierto que los soldados o las autoridades militares, por razón intrínseca a su oficio, llevaban una vida irregular y eran, por ende, más propensos e inclinados hacia los juegos ilícitos⁶¹. Eran ellos quienes llevaban a su cargo la empresa del enriquecimiento, quienes podían apostar cantidades para ensanchar sus bolsillos y quienes venían de un contexto abiertamente represivo con respecto a los naipes para encontrarse frente a un *paraíso* del envite, donde aún la norma no lograba abarcar la inmensidad del desconocido territorio, de seguro porque muchos de los encargados en hacer cumplir las ordenaciones o los mandatos eran sus principales trasgresores⁶². Sobre este aspecto recaía la contradicción latente que determinó el devenir colonial: la presencia ausente del imperialismo hispánico en el contexto de una sociedad colmada de grietas y de una serie de condiciones que propiciaron el *éxito* de los juegos de azar.

Bajo esta perspectiva, otro de los factores presentes dentro del tejido de lo prohibido en el Nuevo Mundo fue lo que López Cántos llamó ‘la distracción favorita de una sociedad desocupada’:

En el momento en el que la posible fuente de financiación desaparece, cuando la Reconquista y la Conquista se han consumado, ya había cristalizado la idiosincrasia hispana. El carácter se ha conformado, afectando no a un grupo en concreto, sino a toda la sociedad. Cuando llegan a las nuevas tierras, el amor por la aventura estaba garantizado, y para ello disponían de variados elementos tangibles e inmediatos. Contaban con mucho tiempo libre, con riquezas conseguidas rápidamente por vías no laborales, por las armas o por el favor del poder, y con un medio geográfico benigno, del que mediante un pequeño esfuerzo, obtenían lo necesario para sobrevivir. *En una palabra, tenían a su alcance todos los elementos para entregarse a la más absoluta ociosidad. El tiempo libre se constituye en un problema a resolver.* Y por su

⁶⁰ Remesal, Antonio. (1619). *Historia general de las Indias Occidentales y particular de la Gobernación de Chiapa y Guatemala*. Libro IV. Cap IV.

⁶¹ Sobre este tema véase el artículo Pita Pico, Roger. (2007). “La afición de funcionarios, militares y religiosos a los juegos de azar: entre la trasgresión y el buen ejemplo”, *Revista Credencial Historia*, Noviembre, edición 215. Bogotá.

⁶² López Cántos, Ángel. Pág. 287. La cursiva es mía.

puesto, no existe sistema más apetecible para llevarlo a cabo que las expansiones lúdicas generales o personales, que pródigamente se les ofrecieron⁶³.

Por lo tanto, los naipes y las apuestas fueron la respuesta inmediata para resolver el problema del tiempo libre y para suplir las necesidades de la ociosidad que trajo consigo la conquista. Así, poco a poco, fue imponiéndose indirectamente a la población americana la pasión por la tahurería, que a la postre le significó a la Corona y a la Iglesia una de las múltiples aristas del caos colonial. Por eso, así como en el caso del medioevo español, no tardarían en aparecer las leyes y los intentos de regulación en aras de contrarrestar el *virus* del azar.

Diez de Bastos - Ahora bien, retomando lo que se planteó en la quinta carta de este palo, lo más importante en la mentalidad de la organización administrativa de la Corona, más allá de la pacificación moral sobre los nativos americanos, era el carácter productivo de las actividades del Nuevo Mundo. Con pleno conocimiento de causa por los antecedentes nombrados, las autoridades españolas sabían que el juego representaba un alto riesgo para el control de las colonias, puesto que era una práctica que continuamente propiciaba conflictos, riñas, escándalos y apuestas de grandes cantidades de dinero, o de otras cosas, que no enriquecerían a la monarquía y con ello al impulso imperial. De tal manera, se podría afirmar que cualquier dinámica en la que se estableciera la circulación de capital al margen del mercado colonial se constituía en un punto de fuga de la economía de las Indias Occidentales y debía ser eliminado a toda costa.

Por esta razón, en lo revisado con respecto a la normatividad real frente al juego, en el siglo XVI hubo un fuerte intento por regular la tahurería a través de la emisión y promulgación de cédulas reales. De acuerdo con lo consultado, se han recopilado nueve normas relacionadas con la práctica de los fulleros en las Indias Occidentales⁶⁴, de las que en la Tabla 1 se muestra una organización cronológica según su aparición en la palestra judicial de las colonias:

⁶³ *Ibíd.* Pág. 294.

⁶⁴ Esta documentación fue tomada de López Cantos, Ángel. Documentos 09 y 12 del CDR que acompaña al libro.

Tabla 2.
Cédulas reales del siglo XVI contra los Juegos de Azar.

	Año	Descripción
1	1525	Cédula que manda al licenciado Luis Ponce de León, juez de residencia de la Nueva España, provea como cesen en aquella tierra juegos, y haga sobre ellos ordenanzas.
2	1529	Cédula que manda que no se pueda jugar en la Nueva España en un día natural más de diez pesos ⁶⁵ .
3	1538	Prohibición que manda que no puedan jugar en las Indias mercaderes a ningún juego en que se intervengan dineros, ni otra cosa alguna de interés.
4	1538	Cédula que manda que no se lleven a las Indias ni naipes, ni dados.
5	1551	Cédula que manda que la pena pecuniaria de los que juegan en el Perú sea al diez tanto de la de estos Reinos de Castilla.
6	1563	Ordenanzas de las Audiencias de las Indias que manda que no tomen los alguaciles a los que hallasen jugando los dineros, si no fuese la pena que los depositen.
7	1566	Declaración de la pena de los que jugaren naipes o dados en estos Reinos ⁶⁶ .
8	1584	Cédula que manda que no se vendan naipes en las Indias que hubieren hecho particulares y que haya estanco de ellas.
9	1594	Cédula que manda a los virreyes de orden, como cesen los juegos y tablajes de aquellas tierras.

Es claro que las leyes que se emitieron para el Nuevo Mundo hicieron un marcado énfasis en los montos y en los mecanismos de apuesta que arriesgasen los jugadores con los naipes y los dados, pero no dejaron por sentada la prohibición directa de esta práctica a los habitantes de las Indias Occidentales. Si algo fue evidente en las normas fue la ambigüedad del límite entre lo lícito y lo ilícito⁶⁷, en la medida en que el eje de la interdicción fue determinado por la cantidad de dinero que se colocaba en las mesas de juego y no por el acto mismo de disponerse al azar. En este caso, el problema no era la dinámica como tal y su carácter inmoral, sino el intercambio material que allí se

⁶⁵ Esta norma fue posteriormente retomada en la *Recopilación de las Leyes de Indias de 1680*. Específicamente en el Libro VII, Título II, dedicado a los jugadores y a los juegos. Disponible en: <http://www.congreso.gob.pe/ntley/LeyIndiaP.htm>. Consultado el 15 de julio de 2012.

⁶⁶ Retomada en la *Recopilación de las Leyes de Indias*. Libro VIII, Título VII. Disponible en: <http://www.congreso.gob.pe/ntley/LeyIndiaP.htm>. Consultado el 4 de febrero de 2013.

⁶⁷ Para mayor información sobre el límite que dividía lo lícito y lo ilícito, véase Lozano Armendares, Teresa. (2011). “Los juegos de azar. ¿Una pasión novohispana?. Legislación sobre juegos prohibidos en Nueva España siglo XVIII”, *Estudios de historia novohispana*. Universidad Autónoma de México, México. Disponible en: <http://repositoriodigital.academica.mx/jspui/handle/987654321/11906>. Consultado el 12 de febrero de 2012.

daba, lo cual resultó un tanto flexible para los tahúres, quienes en muchas ocasiones argumentaban que a pesar de ser partícipes de estas *hazañas*, no estaban quebrantando la norma⁶⁸.

Teniendo en cuenta que muchos de los infractores de la norma eran precisamente quienes debían hacerla cumplir, se podría considerar que la constante promulgación de cédulas reales relacionadas con los juegos, las apuestas y la manera de regularlos denota un fracaso absoluto en la eficacia administrativa y judicial de la Corona. Como se ha mencionado, el siglo XVI constituyó el primer periodo de engranaje entre dos mundos o dos universos culturales, cada uno pleno de contradicciones y conflictos. Entre ambos poco a poco fue emergiendo una nueva sociedad que, desde su génesis, se relacionó de manera constante con la suerte y el azar, lo que implicó un tremendo inconveniente dentro del proyecto imperial.

La Nueva Granada

Once de Bastos - Así, en medio de un horizonte que oscilaba entre lo lícito y lo ilícito, la Nueva Granada nació y vivió inmersa en el caos colonial. Sus inicios estuvieron marcados por el descontrol territorial, que por la ausencia de un poder centralizado se caracterizó por hacer parte de un proceso de apropiación y de conflicto entre encomenderos y conquistadores en las zonas del Caribe continental, Popayán, Antioquia y el centro andino, las cuales estaban convertidas en ‘tierra de nadie’, lo que amenazaba la emergente y débil soberanía de la Corona. Como lo afirma el historiador Rafael Díaz:

Paralelamente, otros fenómenos hacían ingobernables los territorios. Eran, entre otros, las profundas pugnas entre los conquistadores por el reconocimiento de sus prerrogativas territoriales, el choque entre los funcionarios por sus fueros políticos, los desafueros cometidos frente a las primeras disposiciones jurídicas y la continuidad de las campañas de conquista que más bien eran aventuras para esclavizar indígenas o para buscar las riquezas escondidas en las sepulturas indígenas⁶⁹.

De este modo, el rasgo de la ineficacia administrativa de la monarquía en el Nuevo Mundo presentó su manifestación latente en la configuración de la Nueva Granada, que para el siglo XVI se encontraba en el epicentro de “un periodo de experimentación y tanteos, representado por las

⁶⁸ Lozano Armendares, Teresa. Pág. 162.

⁶⁹ Díaz Díaz, Rafael. (2004). “Establecimiento de la Real Audiencia: nace el Nuevo reino. Pasó medio siglo antes de que se formalizara el poder político en el territorio neogranadino”, *Revista Semana*, Núm. 1.152, Mayo-Jun, Bogotá D.C. Págs. 52-53.

capitulaciones entre la Corona y los primeros conquistadores que con el título de adelantados impusieron su voluntad personal en un proceso de explotación y rapiña que poco tenía que ver con una organización institucional”⁷⁰.

Bajo esta perspectiva, se inició una tradición legal basada en la forma, muy distante del contenido, que como se ha expuesto, buscaba regular minuciosamente todos los aspectos de la vida civil y comercial de los pobladores, alejada de su experiencia y que permitía un alto grado de especulación y, por lo tanto, introducía incertidumbre de resultados en el sistema judicial⁷¹. Una muestra clara de ello fueron las múltiples normatividades en relación al juego, que para el caso concreto de la Nueva Granada poca eficacia pudieron tener, en especial por la lentitud en el establecimiento de la Real Audiencia, que tras un complejo proceso de comunicación e intervención directa con la metrópoli, se hizo posible sólo hasta mediados del siglo XVI⁷².

Aunque años antes las *Leyes de Indias* de 1542 fueron la respuesta de la autoridad peninsular frente al creciente empoderamiento de encomenderos y conquistadores en América e intentaron promover el control soberano sobre los nuevos territorios, el ‘se obedece pero no se cumple’ con que respondían las autoridades coloniales en ciertas ocasiones al recibir una disposición legal, era el principio del realismo político que permaneció vigente hasta el siglo XVIII⁷³. Desde este contexto, la práctica de los juegos de azar en la Nueva Granada era completamente posible y tendía a una especie de hegemonía, porque se encontraban en su propio ‘caldo de cultivo’, así como tenía ante sí un horizonte de prometedor futuro, en el que paulatinamente el universo de la suerte y las apuestas se fue erigiendo con fuerza.

Doce de Bastos - Ahora bien, después de haber recorrido el camino de los naipes desde el entramado peninsular hasta el Nuevo Mundo, se podría resumir el contexto que rodeó a los jugadores en la Nueva Granada bajo ciertos parámetros. El primero fue la sólida e histórica herencia de la pasión por los naipes y los juegos de azar que cargaron a sus espaldas los miembros de las huestes conquistadoras, protagonistas desde el inicio de una difusa línea de división entre lo oficial y lo privado. *Armados* con barajas y con ansias por obtener riqueza, los conquistadores de las Indias Occidentales se asentaron en los territorios indios no sólo para ensanchar sus bolsillos y el de sus

⁷⁰ Jaramillo Uribe, Jaime. (1999). “La administración colonial”, en *Manual de Historia de Colombia*. Tomo I. Tercer Mundo Editores, Bogotá D.C. Págs. 349-351.

⁷¹ Kalmanovitz, Salomón. (2008) *La economía de la Nueva Granada*. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá D.C.

⁷² Díaz Díaz, Rafael. Págs. 52-53.

⁷³ Jaramillo Uribe, Jaime. Pág. 353.

familias (que en muchos casos aún padecían las consecuencias de la crisis social en la península), sino también para dedicarse a la más cómoda y soñada ociosidad, la cual determinó muchas de las prácticas de los pobladores a la hora de ocupar el tiempo.

En esta medida, la expansión de las dinámicas de juego de azar no se hizo esperar y con ella la normatividad real para controlarla emergió de forma acelerada, evidenciando la ineficacia administrativa de la monarquía española con respecto a sus colonias. Entre cédulas reales y prohibiciones, que en últimas eran un espejo del medievo europeo, el *virus* de los naipes *infectó* sin remedio a la sociedad del siglo XVI. Acorralada por la *plaga* de la tahurería, la Nueva Granada, que podría considerarse como una de las más claras manifestaciones de la ausencia institucional característica de la temprana era colonial, nació para resguardar a los múltiples fulleros que ocuparon los territorios del Caribe, Antioquia y los Andes. Entre apuestas y rondas, militares, encomenderos y mercaderes fueron los primeros en lanzarse al azar. Sus pasos y sus viajes contribuyeron a la clandestinidad de sus recorridos, razón por la que muy poco conocimiento tenemos acerca de sus aventuras como jugadores. A excepción de algunos que sin pretenderlo fueron abordados por la justicia real y en los documentos salen a la luz para maravilla de quien ahora indaga por sus historias, el universo de los tahúres se oculta ante la mirada desprevenida del historiador. Allí será donde el talento *ponzoñoso* de la indagación se abrirá paso, tratando, al igual que los apostadores, de ir más allá de la norma para sacar provecho de fallidas partidas, con el firme propósito de escuchar las narraciones de quienes encararon la suerte.

II LAS ESPADAS

Dos de Espadas - De este modo, luego de dibujado el contexto normativo que determinó el devenir de los juegos de azar en la Península y en el Nuevo Mundo, este palo abre la ronda con la humilde pretensión de sugerir, más que postular, cómo vivían los personajes que se disponían continuamente al azar, cómo asumían su contexto y cual era su relación con las autoridades que los enjuiciaban. De tal manera, a continuación saldrán a la luz los jugadores que han servido de pretexto para acercarse al tejido de lo prohibido y que por sus experiencias propias han logrado desprender derivas diversas para alumbrar el camino hacia un universo aparentemente escondido tras normas y mandatos coloniales.

El caso de Álvarez Daza

Tres de Espadas - El primero de ellos, en términos cronológicos, es el de Hernando Álvarez Daza, mercader proveniente de España, quien llegó a las Indias Occidentales aproximadamente en la década del 40 del siglo XVI, para luchar en las misiones de pacificación desarrolladas en Perú y en Quito, de las que, culminada su labor, llegó a la villa de Pasto en la Provincia de Popayán. Allí, en compañía de su esposa Leonor Loreza, de la que no se conoce el origen ni dato alguno, organizó su capital y fue titular de una encomienda⁷⁴.

A pesar de que no queda clara la fecha en la arribó a esta ciudad el español Álvarez Daza, si se puede afirmar que él hizo parte del grupo de pobladores de la temprana colonización de la Nueva Granada, por lo que un cálculo aproximado podría situar a este personaje como uno de los primeros europeos establecidos en la villa de Pasto tras su fundación en 1539⁷⁵. Como era común, la manera de poblar esos territorios estuvo ligada al otorgamiento de encomiendas a quienes habían participado en la campaña conquistadora, lo cual constituyó a esta villa como uno de las regiones con mayor cantidad de propietarios beneficiados por el sistema nobiliario colonial. De hecho, “(...) las encomiendas más grandes contaban con alrededor de mil indios en Santa Fe, Tunja y Pasto alrededor del año 1560, y con menos en el resto de las gobernaciones”⁷⁶. Por esto, podría entenderse que:

⁷⁴ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia. Rollo 134, folio 412r.

⁷⁵ Zúñiga, Eduardo. (1984) La encomienda en el distrito de Pasto durante el siglo XVI.

⁷⁶ Kalmanovitz, Salomón. Pág. 37.

Los conquistadores y sus descendientes favorecidos por las barreras geográficas, por el alejamiento de los centros de poder, sin fiscalizadores inmediatos conformaron, a través del Cabildo, su propia estructura de poder y, bajo estas circunstancias, la naciente aristocracia perfiló su original fisionomía.⁷⁷

Aunque no se tienen datos sobre la encomienda de Álvarez Daza, podría inferirse que él estaba dentro de la mencionada naciente aristocracia pastusa, la cual tuvo múltiples conflictos internos por la búsqueda de poder territorial, político y económico. Pese al establecimiento de la gobernación de Popayán en 1540, que trató de contrarrestar el empoderamiento de los encomenderos dentro de su jurisdicción, su libertad de acción se caracterizó por la explotación inhumana de los indígenas a costa de la que enriquecieron sus arcas particulares, así como también por la práctica de otro tipo de dinámicas que iban en contra de los mandatos reales⁷⁸.

Es así que a finales del año de 1557, el capitán Marco Pérez, también habitante de la villa de Pasto, hombre con el que, aparentemente, tiempo atrás Álvarez Daza había tenido una serie de conflictos por una deuda no saldada, interpuso una demanda en contra de Álvarez por los maltratos que recibían los indígenas de su encomienda al ser obligados a transportar pan, queso y sal en grandes cantidades hacia la ciudad de Popayán⁷⁹. Según el capitán, este tipo de trabajos no sólo les generaban dolencias físicas a los naturales, sino que también les causaba en muchos casos la muerte, razón por la que, según él, el encomendero debía ser condenado. Si bien no se tienen indicios que sustenten la siguiente afirmación, esta demanda podría estar relacionada con el intento de algunas autoridades de hacer cumplir las Leyes de Indias, que prohibían explícitamente la carga o dotación a indios⁸⁰.

Sin embargo, al parecer, pese a la presentación de dos testigos que soportaban dicha demanda, el proceso no prosperó y fue reabierto tres años después cuando el capitán Pérez volvió a denunciar a Álvarez Daza, esta vez por dos delitos más. El primero era haber ganado una cierta cantidad de dinero jugando con naipes falsos en la ciudad de Ibagué y, el segundo, el robo de mercancía y oro a indígenas “moscas”⁸¹, provenientes de Pasca que se dirigían hacia la ciudad de Neiva⁸².

⁷⁷ Zúñiga, Eduardo. Pág. 1.

⁷⁸ Sobre este tema véase el trabajo de Zúñiga, Eduardo, citado anteriormente

⁷⁹ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia. Rollo 134, folio 413v.

⁸⁰ Zúñiga, Eduardo. Pág. 12.

⁸¹ En el documento aparece esta denominación para los indígenas. Al parece hace referencia a los después llamados Muisca, pues en el juicio se explica que venían de Pasca.

⁸² AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia. Rollo 134, folio 415r.

Para dar cumplimiento al propósito del capitán Pérez de encarcelar y condenar a Álvarez Daza por las múltiples faltas cometidas en contra del orden y la moral⁸³, el demandante convocó desde Ibagué y Neiva a varios testigos que dieran soporte a su denuncia. Entre ellos estaban reunidas autoridades como el alguacil de la cárcel de Ibagué, jugadores con los que había apostado y trabajadores del cuestionado, quienes con sus declaraciones contribuyeron a encarcelarlo para dar continuidad al proceso. Desde allí, desde los barrotes de la cárcel de Pasto, la voz de este tahúr buscó a toda costa su defensa, la cual es ahora la posibilitadora de la narración que se encontrarán en las páginas siguientes, tras la presentación del segundo de los casos.

El caso de Roque de Lara

Cuatro de Espadas - El segundo juicio que se presenta para este siglo es de 1595 y es una causa seguida a Roque de Lara, un joven peninsular originario de Sevilla y criado en la ciudad de Cartagena de Indias. Además de su proveniencia y de su oficio de mercader, que se materializaba en una gran cantidad de viajes para comerciar la mercancía que traía desde Castilla, los datos que más llaman la atención son su edad, 18 años, y el gigantesco capital que manejaba no sólo en sus labores productivas, sino también en las apuestas que le son denunciadas, las cuales oscilaban entre los 1.500 y 2.500 pesos⁸⁴.

El juicio y las declaraciones de los diferentes testigos muestran un especial nomadismo en este personaje, quien, en un periodo aproximado de un año, habría recorrido los caminos que comunicaban las ciudades de Cartagena, Ocaña, Mariquita, Suesca y Tunja, con cortas estadías en cada una de ellas⁸⁵. Sin embargo, a lo largo del documento, los oidores y alguaciles hacen referencia a una tienda de artículos de lujo y prendas, ubicada en la ciudad de Tunja, de la que era propietario, y que estaba avaluada por 2.000 pesos⁸⁶. Esto indica que el acusado tenía un capital asentado en esta población pese a su acostumbrado devenir ambulante.

Para finales del siglo XVI, Tunja estaba llamada convertirse en una opulenta ciudad, similar al modelo limeño, que contaba con 200 vecinos y que poco a poco se constituía como parte fundamental del comercio neogranadino. Una muestra de ello fue el despliegue artístico

⁸³ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia. Rollo 134, folio 411r.

⁸⁴ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 907r.

⁸⁵ Se habla de periodos de estadía que oscilaban entre una semana y un mes.

⁸⁶ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 918v.

manifestado en la aparición de pinturas de diverso estilo⁸⁷ y en la configuración de grupos literarios que contribuyeron a que la ciudad fuera identificada como “el primer centro cultural del reino, superior a Santafé”⁸⁸. Por esto el escritor Morales Pradilla describe que:

Tunja se dedicó a los preparativos de un recibimiento apoteósico con el ánimo de probar cómo la verdadera capital del Nuevo Reino debía ser este alto centro de cultura y no el villorrio de Jiménez de Quesada, donde nunca vivió un emperador y ni siquiera cuenta con la cuarta parte de las encomiendas entregadas a la nobleza tunjana⁸⁹.

Tras su visita a la dicha ciudad, el 20 de abril de 1595, el alguacil Luis Pacheco interpuso una demanda en Tunja en contra del joven Roque de Lara por haber jugado grandes cantidades de dinero en el juego de los naipes. El funcionario, originario de la misma ciudad, y responsable del orden público, la ejecución y cumplimiento de las normas, aludía en su denuncia que el tahúr había practicado esta *hazaña* en varios lugares con el aval de habitantes de la zona y durante varios días y noches⁹⁰. En este caso no se devela la relación entre el denunciante y el denunciado, aunque es claro el esfuerzo del alguacil por enjuiciar al sevillano al reunir en un solo día a cuatro testigos que aceptaron bajo juramento declarar en el proceso.

Por supuesto, teniendo en cuenta los protocolos del juicio, al ser menor de 25 años, Roque de Lara requirió de la figura del Curador *Adliten*, que funcionaba como un representante-tutor ante las distintas instancias que llevaban el caso, propendiendo constantemente por la defensa de su apoderado, así como también por los gastos de fianza. En este caso, se hace referencia a Sebastián de Ponte, de quien no se tienen datos, y que aceptó su responsabilidad hasta la culminación del proceso⁹¹. No es claro en el documento si esta persona era designada por las autoridades para dar continuidad a la causa o si era escogida por el demandado para lograr salir absuelto. Lo cierto es que al ser menor de edad, el joven debía tener un trato especial y no podía ser sometido como cualquier otro ‘delincuente’.

⁸⁷ Sobre este tema véase Folguera Morales, J.M. (1998) *Tunja. Atenas del Renacimiento en la Nueva Granada*. Universidad de Málaga, España.

⁸⁸ Aristizábal, Luis. (1987) “La Tunja de Inés de Hinojosa y de Juan de Castellanos”, *Boletín Cultural y Bibliográfico*, Núm13, Vol. XXIV.

⁸⁹ Morales Pradilla, Próspero (1982). *Manual de historia de Colombia*. Colcultura, 2a. edición, Bogotá D.C. Pág. 499.

⁹⁰ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 905r.

⁹¹ Hasta la última parte del proceso las notificaciones eran enviadas a él y en su nombre se presentaban los alegatos hacia las autoridades.

A pesar de esto, al igual que Hernando Álvarez Daza, apenas fue interpuesta la demanda el joven Roque de Lara fue llevado a la cárcel de inmediato, obligado a seguir el sumario desde la prisión de Tunja, donde vivió todo el proceso y, aunque con dificultad, siguió con algunas de sus labores como mercader. Su voz, sus dolencias y su particular facilidad para confesar sus andanzas son, como en el anterior caso, la base y la materia prima que sirven ahora para dar continuidad a este trabajo.

Los delatores

Cinco de Espadas - Tras describir las historias de los personajes y revisadas someramente las características de una normatividad que podría calificarse como ‘ambigua’, en la medida en que reconocía el peligro y la importancia de los juegos de azar para la colonia pero no concretaba acciones o mecanismos puntuales para contrarrestar su práctica, vale la indagar por la forma como fueron enjuiciados los jugadores y cómo fue en la experiencia cotidiana su encuentro con la justicia colonial.

Aunque los casos de Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara son distantes en el espacio y en el tiempo, presentan grandes similitudes en el modo en que los acusados fueron señalados y procesados ante la autoridad real. Estos aspectos posibilitan construir un universo común a ambos tahúres, que permite entrever rasgos sociales y políticos que permanecieron durante este periodo y que se expandieron a lo largo del territorio de la Nueva Granada.

Seis de Espadas - El primer elemento que llama la atención al acercarse a los juicios que se les siguieron a los mencionados tahúres es la forma como fueron abiertos los casos. En ambos aparece de modo latente la figura del demandante o del delator⁹², un hombre con un cargo de autoridad que asumía la responsabilidad de señalar frente a la Real Audiencia al jugador, con el fin de que fuese condenado y multado por las afrentas en contra del orden establecido. Estos personajes, al igual que los denunciados, aparecen en los documentos de modo paralelo a las manifestaciones de defensa y apelación, en tanto su disposición se centró en hacer valer su palabra, demostrando con testigos que las acusaciones que habían hecho estaban por completo fundamentadas.

⁹² Es importante aclarar que en este aparte se utilizarán como sinónimos las figuras del demandante y del delator, entendidos como los personajes que hicieron visibles a los tahúres ante las autoridades.

Como se introdujo al postular el primer caso de la mesa de juego, el capitán Marco Pérez, habitante de la villa de Pasto, en 1557 interpuso una demanda contra Hernando Álvarez Daza por los maltratos que los indígenas de su encomienda recibían al cargar grandes cantidades de mercancía hacia la ciudad de Popayán, la cual quedaba ubicada a 40 leguas de distancia⁹³. Al ver que no prosperó su demanda, lo cual se deduce porque no aparece ningún registro ni referencia con respecto a dicho proceso, el militar retomó su agenda contra Álvarez Daza y lo volvió a demandar por haber jugado con naipes falsos en Ibagué y por haberle robado oro y prendas a varios indígenas en la ciudad de Neiva⁹⁴.

Al respecto, el capitán elaboró un amplio documento en el que explicaba con detalle las actuaciones ‘criminales’ de Álvarez Daza, describiendo los lugares y las cantidades implicadas en los delitos y señalando continuamente al demandado como un “(...) hombre mal cristiano, jugador y pernicioso”⁹⁵. Escrito a la manera de listado de violaciones cometidas por el demandante, Pérez solicitó justicia por parte de la Real Audiencia al pedir que “(...) se acometan con esta petición en todos los cuales dichos delitos del dicho Hernán Álvarez, que cayó e incurrió y por ello en grandes y graves penas corporales y pecuniarias, criminales, las cuales han de ser condenatorias”⁹⁶.

En el segundo caso, en 1595 el alguacil mayor Luis Pacheco, proveniente de la ciudad de Tunja, denunció allí a Roque de Lara por sus excesos en el juego de naipes durante varios días y noches con algunos habitantes de la zona. Su contacto legal con el capitán y corregidor mayor de dicha ciudad, el señor Bartolomé Villa Gómez Campuzano, se basó específicamente en una petición de justicia, al igual que en el otro proceso, y en una voz de protesta por la práctica de delitos de tal clase en ese territorio. La causa inicia con la declaración del alguacil, quien dijo ante las autoridades que:

Denuncio a Roque de Lara, mercader residente en esta ciudad que de pocos días a esta parte ha jugado al juego de los naipes, juegos prohibidos por leyes y premáticas del Rey nuestro señor y en mucha cantidad de moneda y por lo que toca a su majestad hago la dicha denuncia y protesto dar información y juro esta denuncia y pido justicia⁹⁷.

⁹³ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia. Rollo 134, folio 443r.

⁹⁴ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 438v.

⁹⁵ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 415v.

⁹⁶ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 423r.

⁹⁷ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 942v.

Aunque la parte más importante del juicio fue asumida por él mismo por medio de la presentación de seis testigos indagados durante tres días, a la cuarta fecha, sin explicación concreta, Luis Pacheco, el denunciante, designó a Diego de Sandoval como su apoderado para llevar las diligencias necesarias de acuerdo con los requisitos estipulados⁹⁸. Este suceso fue inmediatamente posterior a la confesión de Roque de Lara, de la cual se hablará más adelante, lo que indica que pudo haber una lógica del deber cumplido y de una suerte de confianza de la continuación del caso.

Siete de Espadas - De acuerdo con la estructura de los procesos, es decir la cantidad de documentos, autos y decretos que lo componen, es evidente que el ejercicio del demandante consistía en que una vez interpuesta la demanda debía hacer la investigación pertinente en aras de fortalecer la probanza de sus declaraciones a través de la voz de distintos testigos. En ambos casos, la manera como se llevó a cabo esta tarea por parte de los delatores fue distinta. Sin embargo, un factor que tienen en común es la relación que establecieron con las figuras de autoridad, las cuales aparecen no tanto como funcionarios judiciales de la Corona, sino como jueces que actuaban a partir de la información que les era ofrecida. En pocas palabras, el corregidor de Tunja y el escribano de Pasto más que sujetos activos, eran testigos de un conflicto entre las dos partes y su margen de operación era el de la escucha para emitir un fallo.

En este punto vale la pena recordar que en el siglo XVI el estado de la justicia en la Nueva Granada, así como el del Nuevo Mundo en general, era apenas emergente y en términos institucionales, el poder de las autoridades aún estaba en proceso de consolidación. Las gobernaciones y la Real Audiencia llevaban poco tiempo en funcionamiento y la autonomía de acción de las figuras militares, los encomenderos y los mercaderes era el elemento que entraba a solucionar el vacío creado por la ausencia de un gobierno centralizado y eficaz⁹⁹, lo cual explica en cierta medida la existencia de personajes como Marco Pérez y Luis Pacheco.

Es así que al reabrir el proceso, Marco Pérez se encargó de viajar y reunir a distintos testigos en Ibagué, Neiva y Pasto para que hablaran de los diferentes cargos que le imputaba a Álvarez Daza. Según la información que se dilucida indicialmente en la fuente, estas labores eran sustentadas con

⁹⁸ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 955v.

⁹⁹ Sobre estos aspectos puede revisarse el palo de los Bastos, donde sus cartas ofrecen un contexto completo del sistema de justicia y algunas consideraciones de lo que podría llamarse la etapa de la conquista y de la temprana colonización.

recursos propios y aunque su trabajo resultara exitoso, el demandante no recibiría ningún reconocimiento económico por parte del jugador y mucho menos de las arcas reales¹⁰⁰.

Así mismo, Luis Pacheco logró reunir en muy corto tiempo a testigos moradores de Tunja y a uno venido desde Pamplona, con quienes sustentó su caso y logró arrestar a Roque de Lara. La discusión que se desencadenó aludía constantemente a la intención de condenar al jugador, a que el dinero que había apostado fuera retornado a la cámara del rey y a que no volviera a practicar tales deshonrosos oficios. Al igual que en el caso del capitán Pérez, es claro que a lo largo del proceso el alguacil no buscaba reclamar un beneficio material, pues no tenía cómo hacerlo, lo único que pedía era justicia a manos de la legalidad colonial.

Lo anterior sugiere que el despliegue de las travesías en busca del rastro de los tahúres y la búsqueda incesante de testigos era una empresa motivada por un deseo personal de afectar al personaje en cuestión más que por otra cosa. En ambos juicios cristaliza la figura de un demandante dispuesto a pasar por cualquier tipo de prueba, un personaje que a costa de todo esperaba obtener la condena pretendida, de la que no sólo resultaría el quebranto del acusado, sino también la adquisición de un honor ganado frente a las autoridades y la comunidad.

En el caso de Álvarez Daza este rasgo se hace evidente en la mitad del proceso. Desde la prisión de Pasto, el enjuiciado envió una carta al corregidor encargado pidiendo que le fuesen condonadas las deudas y su estancia carcelaria, ya que, por un lado, y según él, las acusaciones del capitán Pérez eran producto de una enemistad gestada tiempo atrás y, por otro, las declaraciones de los testigos presentados por su contraparte no contaban con sustento probatorio de los delitos que se le imputaban¹⁰¹. Posteriormente, en el testimonio presentado por parte del capitán Gómez Hernández, amigo de las dos partes, se dijo que “(...) Marco Pérez es su enemigo porque han tenido entre ellos diferencias (...) Hernando Álvarez le había hecho llevar ciertas cosas y le había hecho gastar un dinero que le debía pagar y no le pagó”¹⁰².

En esta misma línea, aunque con matices distintos, Roque de Lara, representado por su Curador *Adtliten* Sebastian de Ponce, manifestó su descontento frente a las autoridades en vista de que eran

¹⁰⁰ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 432r.

¹⁰¹ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 416v.

¹⁰² AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 495r.

claras las intenciones de Luis Pacheco de hacerle daño, pues, según él “(...) lo que el dicho delator alega es impertinente y sin fundamento y es calumnioso y no perjudica a la mera verdad”¹⁰³.

A pesar de las razones que motivaron a los delatores a desenmascarar a los jugadores, es innegable que ellos fueron quienes le abrieron la puerta al mundo de los juegos de azar a las ansias de fiscalización colonial, ya que en compañía de los testigos presentados como sustento de sus declaraciones, dibujaban ante las autoridades el paisaje de lo que día a día se escapaba a su aún amorfa estructura. De alguna manera, tomando como referencia el análisis de Rodrigo, “se estimulaba entre los propios vecinos una red de vigilancia extraordinaria”¹⁰⁴, así como una conciencia paulatina del poder que ello implicaba frente a las demás personas de la sociedad colonial.

Dicho síntoma, es decir la potencia de la palabra y del testimonio en los casos de Álvarez Daza y de Roque de Lara, da cuenta de que el sistema de justicia en la temprana era colonial en la Nueva Granada se encontraba en un periodo de estructuración, que requirió de la participación de los pobladores de a pie para poder ejercer sus funciones de control. En la medida en que el único mecanismo probatorio era la declaración y la contrastación de las versiones que se presentaban ante la Real Audiencia, la administración monárquica empezó su labor imperial colmada de grietas, de posibilidades de acción que, muchas veces, fueron aprovechadas por los pobladores tanto para el ocio como para la censura.

Los interrogatorios y los testigos

Ocho de Espadas - El segundo elemento que tienen en común ambos casos es la manera como fueron llevados a cabo en términos del trabajo de indagación con los testigos y los enjuiciados mismos. Si el valor de la palabra se presentaba como un arma discursiva elemental a la hora de procesar la práctica de los juegos de azar en el siglo XVI, entonces el modo en que los testimonios eran manejados a través de la elaboración de interrogatorios implicaba un aspecto de cuidadoso arraigo. Por eso, el primer paso que seguían los delatores a la hora de señalar a un tahúr era la construcción escrupulosa de un cuestionario numerado que serviría de guía para ser respondido por los testigos asistentes, en aras de sustentar las múltiples acusaciones expuestas con anterioridad.

¹⁰³ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folios 937r, 937v.

¹⁰⁴ Rodrigo Esteva, María Luz. Pág. 115.

Los testigos que se encuentran en los dos juicios se caracterizan por su heterogeneidad. Provenientes de distintas partes, con edades y oficios diversos, la ‘red de vigilancia’ se postula en los dos casos como las voces de quienes permitieron entrever parte del entramado que rodeó a los tahúres. Por supuesto, teniendo en cuenta que su participación en los procesos era la única herramienta probatoria, los delatores se encargaron de seleccionar cuidadosamente a los personajes que comparecerían ante la Real Audiencia para que contribuyeran en la causa en contra del demandado.

Apenas inició el proceso en contra de Hernando Álvarez Daza, Marco Pérez convocó a dos moradores de la ciudad de Pasto; un criado del enjuiciado, Hernán Méndez de Sotomayor; un reo de la prisión de Ibagué, Francisco de Terán; y un jugador con el que había apostado cierta cantidad de dinero en la misma zona, Diego Pinto¹⁰⁵. Entre los cinco, además de la declaración del demandante, las autoridades se formaron una idea de la magnitud de las actuaciones del acusado y, a partir de ella, emitieron un primer fallo condenatorio por los tres delitos expuestos anteriormente –maltrato a los indígenas de su encomienda, robo de mercancía a nativos que iban hacia Neiva y haber jugado con naipes falsos en Ibagué–, lo cual se tradujo en la encarcelación inmediata de Álvarez Daza¹⁰⁶.

Luego de varias cartas de apelación escritas desde su celda, Hernando Álvarez Daza alegó que “(...) los testigos sobre que los vio su merced e hizo poner la acusación no son fidedignos”¹⁰⁷, razón por la cual, tiempo después y con el aval de las autoridades locales¹⁰⁸, presentó ante la corte sus propios discursos probatorios acompañados por un extenso y puntual interrogatorio que pretendía contrarrestar el efecto de las declaraciones que lo habían puesto en prisión¹⁰⁹. En este punto, las preguntas del cuestionario más que aportar información aclaratoria con respecto a los delitos de los que era acusado el demandado, buscaban desmeritar la credibilidad de los testimonios:

- I. Yten si saben que el dicho Marcos Pérez es mi enemigo capital del dicho Hernando Álvarez como tal en punto y en secreto le ha retado todo el mal e daño que a podido diciendo e haciendo el dicho daño como induciendo a otro que lo hiciesen.

¹⁰⁵ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 484r.

¹⁰⁶ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 413v.

¹⁰⁷ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 476r.

¹⁰⁸ Las autoridades le dieron inicialmente 10 días de plazo para presentar testigos ante la Real Audiencia y luego, tras la petición del acusado, otros 10 días más.

¹⁰⁹ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 471v.

- II. Yten si saben que Francisco Terán es un hombre de poca suerte e que fue sentenciado con tal en esta ciudad.
- III. Yten si saben que el dicho Hernán Méndez de Sotomayor [ex criado de Hernando Álvarez Daza] es un mucho mestizo de edad de quince años poco mas o menos, de poca calidad y tal que haga poca cosa pequeña en contra de la edad¹¹⁰

De este modo, Álvarez Daza, al igual que el demandante, desplegó una búsqueda y selección de testigos, pues presentó ante la corte a personajes venidos desde Santa Fe, Santander y Pasto para que además de señalar la poca honorabilidad de los testimonios de quienes apoyaban a Pérez, hablaran de las múltiples calidades que encontraban en el enjuiciado, de su estatus familiar, de sus labores productivas, de los años en los que había combatido en Perú y en Quito en nombre de la Corona y, en últimas, del buen hombre que era. Es en este punto en el que se devela la relación de fondo que había entre Álvarez y el capitán Marco Pérez, la cual funcionó como marco para el enfrentamiento entre las dos partes.

El anterior ejemplo, así como muchos de los interrogatorios que fueron presentados en los juicios y que se analizaron en el proceso de investigación, funciona para demostrar que los casos eran llevados a cabo por medio de preguntas capciosas, es decir, preguntas dirigidas que, en cierto modo, trataban de manipular al testigo para que diera una respuesta que favoreciera el propósito de quien las formulaba. Es así que gran parte de las respuestas de los declarantes se limitaba a expresiones afirmativas o negativas, lo cual resulta un obstáculo para el historiador a la hora de buscar la voz de los jugadores. A pesar de eso, es precisamente en el límite del silencio donde, en determinadas ocasiones, es posible hallar datos o palabras que al juntarse con otras, con las de otros personajes, construyen un rico panorama de análisis.

Nueve de Espadas - Otro elemento importante para tener en cuenta es que “la feroz competencia por encomiendas y pensiones acentuó la necesidad de exaltar las virtudes propias y de denunciar los vicios ajenos. Por esta razón, la privacidad de las conductas en la temprana sociedad del siglo XVI fue casi un espejismo”¹¹¹. Como se ha dilucidado someramente, en los casos que se han revisado los testimonios cuentan con ese carácter, ya que al existir una conciencia del valor de la palabra ante las autoridades, en el momento en el que se pronunciaba una respuesta a un interrogatorio o se

¹¹⁰ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 489r.

¹¹¹ Córdoba Ochoa, Luis Miguel. (2011) “La elusiva privacidad del siglo XVI”, en Pablo Rodríguez y Jaime Borja (comps.), *Historia de la vida privada en Colombia. Las fronteras difusas del siglo XVI a 1880*. Editorial Taurus, Bogotá, Colombia. Tomo 1. Pág. 47.

manifestaba una inconformidad a través de cartas, había una tendencia tanto al señalamiento enfático del otro como a la defensa victimizante del demandado.

En la misma línea, Roque de Lara, representado por el curador Sebastián de Ponte, en el momento en que fue procesado tuvo en su contra las declaraciones de tres de los jugadores que lo acompañaron durante las noches de apuestas de las que fue acusado, así como también la del dueño de una de las casas en las que se dedicaba al azar, el señor Hernando de Benavente, quien desempeñaba el cargo de teniente alguacil mayor en la ciudad de Tunja¹¹². Llama la atención que a pesar de que todos los testigos en esta causa eran parte del mundo de los juegos y aceptaban abiertamente su participación en las mesas de naipes, lo que competía a las autoridades únicamente recaía en lo referente al demandado, obviando las actuaciones delictivas de los demás personajes y dejándolas impunes al no corresponder al interés directo del delator.

Antes de continuar con la ronda, es necesario hacer un alto para evidenciar un rasgo característico en el universo de los juegos de azar durante el periodo colonial, que constantemente sacó a la luz situaciones como las que se acaba de describir. Era común que figuras de autoridad fueran las promotoras de las infracciones y, en este caso en particular, de escenarios propicios para las apuestas y el azar. Contrario a los parámetros de la normatividad indiana, Hernando de Benavente, alguacil encargado y quien debía hacer cumplir los mandatos impartidos por las autoridades reales, era quien le abría las puertas de su casa a Roque de Lara para que dispusiera los naipes y echara la suerte. A lo largo del proceso se pasó por alto esta situación y se guardó un marcado silencio frente al tema, que ahora se esconde a la mirada de quien tiene interés en saber cómo era en verdad la relación que se establecía entre los *criminales* y los representantes de Rey. Lo cierto es que en este preciso punto era latente la contradicción de la administración monárquica, la cual oscilaba entre lo legítimo y lo ilegítimo y ofrecía un amplio margen de acción a los pobladores y a los funcionarios, quienes día a día escaparon de las manos del control fiscal.

De este modo, al ocultarse el *detalle* de la participación de Benavente en el delito y al existir un énfasis en la manera como Roque de Lara practicaba los juegos prohibidos, las declaraciones de sus compañeros lograron condenarlo a un periodo carcelario, del que no se dice la duración, y al pago de una multa acorde con las cantidades apostadas (sobre este aspecto se hablará más adelante). Por supuesto, tales palabras ante las autoridades fueron apeladas por el curador Sebastián de Ponte, que

¹¹² AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 942r.

no buscó desmeritar los testimonios de los testigos, como en el anterior caso, sino que propendió por presentar a familiares y amigos del menor para que ayudaran a limpiar su imagen.

Con este objetivo, Sebastián de Ponte elaboró un interrogatorio encaminado a dar a conocer las pérdidas de oro y otros elementos que había tenido Roque de Lara en sus jornadas de apuestas, quiénes eran, realmente, los que lo habían incitado al juego y, en especial, cuales eran las actividades productivas del enjuiciado más allá de la tahurería. Una de las preguntas plantea lo siguiente:

- I. Yten si saben que el dicho Roque de Lara es mercader y trata y contrata en mercaderías y esto le han visto tener y tiene por principal granjería y trato y no el de jugador en vivir de juegos. Digan lo que saben¹¹³.

Sin embargo, aunque tanto Hernando Álvarez Daza como Roque de Lara hicieron lo que estaba a su alcance para defender su imagen y su virtuosismo frente a las autoridades y la sociedad colonial, un rasgo que marca una fuerte diferencia entre los dos casos es la confesión que hace el menor de edad. Dentro de todos los juicios que se revisaron y que se verán más adelante, este es el único en el que el enjuiciado acepta sin pudor la mayor parte de los delitos que se le imputan, brinda información sobre el escenario del juego y asume las consecuencias de su honestidad.

Un día después de iniciado el proceso, el 21 de abril de 1595 y luego de que Luis Pacheco convocara a los jugadores para que declararan en contra de Roque de Lara, el denunciado fue interrogado en la cárcel de Tunja. Allí respondió a las preguntas que el escribano le presentó y contó con detalles con quienes había practicado el juego de los naipes, en qué lugares, con qué fin y de qué manera¹¹⁴. Pese a que dicho testimonio fue una pieza clave en la labor de las autoridades para sentenciar al demandado, pareciera que en este periodo no existía la figura de condonación de pena por colaboración a la justicia, ya que fue condenado y no se menciona su colaboración. El testimonio ocupa aproximadamente ocho folios del documento y es una de las partes que más luces ofrece sobre lo que era el universo del jugador durante el siglo XVI, que será explorado con más profundidad en el palo de las Copas.

¹¹³ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 946r.

¹¹⁴ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folios 915v, 916r, 916v, 917r, 917v, 918r y 918v.

Los castigos

Diez de Espadas - Ahora bien, luego de haber dibujado la manera como los jugadores asumieron y afrontaron los procesos que se entablaron en su contra, otro elemento importante para contemplar el modelo de justicia que los señaló son los castigos o las dinámicas punibles que recibieron por sus *hazañas* como tahúres. Este, entonces, se constituye como un tercer elemento en común entre ambos casos, ya que las penas a las que fueron condenados los protagonistas de esta ronda resultan similares y acordes con la preocupación colonial del siglo XVI en otros territorios, es decir ligada a lo fiscal y a lo regulativo.

En su texto, Tereza Lozano Armendares hace un análisis de la normatividad alrededor de los juegos de azar en la Nueva España durante el siglo XVIII. A pesar de que su investigación no corresponde al periodo que atañe a este trabajo, en la primera parte se dedican unas cuantas líneas a describir cómo, en la temprana colonia, la Corona castigaba a quienes osaban lanzar los naipes. Es así que, de acuerdo con la autora, la legislación no estableció penas concretas para sancionar a los tahúres, aunque si estipulaba la necesidad imperiosa de ajusticiarlos para que no se repitieran esos penosos actos. Por esta razón, hubo un patrón seguido en muchas ocasiones por parte de los funcionarios reales y que consistía en:

Por primera vez que se hallara jugando, si se tenían bienes y conforme a las leyes del Consejo de Indias, la imposición de una multa acorde con lo apostado por el tahúr. Por la segunda, una multa que duplicara la anterior. Y por la tercera, la pérdida de la mitad de sus bienes y el destierro perpetuo de estos Reinos. En el caso de no tener bienes en que recibir las penas, se le imponía al infractor el mismo orden la equivalente de seis, ocho y diez años de presidio¹¹⁵.

Para el caso de la Nueva Granada no se tienen referentes de estudios en relación a los castigos que eran impartidos por los tribunales hacia los tahúres, razón por la que el estudio de Armendares se constituye como una base conceptual sobre la que es posible comprender el modo en el que las autoridades reales comprendieron la actuación punitiva sobre estos personajes. De tal manera, nociones como la privación de la libertad, la imposición de multas, el decomiso de los bienes y el destierro fueron las directrices que determinaron las condenas a los fulleros en la Nueva España. Es así que, a partir de ellas, este apartado pretende desglosar las penas que recibieron Hernando

¹¹⁵ Lozano Armendares, Teresa. (2011). “Los juegos de azar. ¿Una pasión novohispana?. Legislación sobre juegos prohibidos en Nueva España siglo XVIII”, *Estudios de historia novohispana*. Universidad Autónoma de México, México. Pág. 171. Disponible en: <http://repositoriodigital.academica.mx/jspui/handle/987654321/11906>. Consultado el 12 de febrero de 2012.

Álvarez Daza y Roque de Lara, de las cuales podrían inducirse los mecanismos de sanción que se manejaron en el escenario neogranadino

La primera condena a la que se enfrentaron los tahúres fue la del encarcelamiento inmediato, privación de la libertad soportada por las voces y los testimonios de los testigos presentados por el delator. Si la práctica de los juegos prohibidos hacía parte de una agencia y de un devenir que se escapaba al control de la administración colonial, entonces resultaba urgente eliminar cualquier atisbo de autonomía y de movilidad del denunciado. De hecho, las declaraciones que en su defensa hicieron Álvarez Daza y Roque de Lara fueron tras los barrotes de las celdas de las prisiones de Pasto y Tunja, de lo cual se infiere que el procesamiento de los delitos se basaba inicialmente en la confianza en la acusación y no en la presunción de inocencia del delatado.

A lo largo del juicio se descubre que en el año de 1558, un año antes del inicio del proceso, Hernando Álvarez Daza había estado preso en la cárcel de Ibagué por haber ganado una amplia cantidad de dinero con naipes falsos al señor Juan Muñoz de Córdoba, de quien no se especifica ningún dato. Aunque en la causa no se dice la cantidad de tiempo que estuvo encerrado en dicha prisión, esta situación implicaba un antecedente en la infracción de la tahurería, lo cual fue señalado enfáticamente por Marco Pérez, quien alegaba la recurrencia de esta práctica por parte del acusado. Es así que con esta información, Álvarez Daza fue nuevamente privado de su libertad por un periodo de aproximadamente un año y medio para responder por los señalamientos del capitán. Por este motivo, el acusado aseguró que “(...) es mucho tiempo que ando fuera de mi casa que pueda a un año y medio y padezco necesidad”.¹¹⁶

Contrario a ese largo periodo, el menor Roque de Lara estuvo preso tres meses en la cárcel de Tunja, de la que permanentemente su curador Sebastián de Ponte intentó sacarlo, alegando todo tipo de argumentos. A diferencia del de Álvarez Daza, este juicio fue mucho más ágil, lo que permitió al acusado llevar algunas de sus labores como mercader desde ese lugar. Aunque sus bienes fueron secuestrados y estaba obligado a pagar determinados gastos, Roque de Lara enviaba dinero con Manuel Román a Sevilla¹¹⁷ y solicitaba que le hicieran llegar a la celda los recibos respectivos. Sin embargo, pasado el tiempo que se mencionó, el enjuiciado recibió el beneficio de la casa por cárcel, luego de que tras la visita del médico Pedro Ruiz se dijo que:

¹¹⁶ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 472r.

¹¹⁷ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folios 963v, 964r.

(...) lo halló con una calentura recia y que (...) si estuviere en la dicha cárcel no se podrá curar bien ni remediar la dicha calentura y se le podría crecer algún peligro de muerte porque la enfermedad requiere regalos de mujer y cama y medicamentos y en la cárcel no los puede tener¹¹⁸.

Once de Espadas - Solucionado el problema de la privación de la libertad del tahúr, la preocupación fiscalizadora de las autoridades no se hizo esperar. A partir de los testimonios de los testigos, el oidor y los alguaciles se disponían a hacer las cuentas necesarias para establecer qué cantidad de dinero se había apostado en las mesas y cuánto de ello había ganado el demandado. Como se planteó en uno de los apartados de este capítulo, la prohibición de los juegos no era sólo un tema de índole moral, sino que su importancia recaía en que la práctica del azar promovía un flujo económico que no pasaba por el control de la Corona y que, por ende, no la enriquecía.

De este modo, los interrogatorios buscaban indagar por cantidades exactas, materiales apostados y las transacciones entre los jugadores. Sin embargo, en la medida en que los testigos estaban expuestos ante la corte al relatar sus pilatunas como tahúres, era común que existieran versiones que se contradecían entre sí al respecto. Por ejemplo, mientras algunos hablaban de apuestas 1.000 pesos, otros aseguraban haber visto en la mesa de envite 800 pesos. A pesar de esto, en los dos juicios las autoridades hicieron una especie de promedio entre las cifras que eran mencionadas, con el propósito de obligar a los acusados a retornar ese dinero a las arcas reales.

En el caso de Hernando Álvarez Daza, se le condenó a “(...) quinientos pesos de buen oro, la tercera parte para la cámara de su Majestad y las otras dos tercias partes para los estrados de su Real Audiencia (...) pague antes que salga de la prisión”¹¹⁹. De acuerdo con las cartas que envió el acusado tras recibir la sentencia, este apeló de manera enfática la cantidad de la multa, alegando que al no haber podido estar en su hacienda durante un largo periodo por el arresto al que había sido obligado, no tenía los recursos suficientes para saldar la deuda. Por esta razón, tras un intercambio constante de comunicaciones, las autoridades accedieron a dejar la sanción en 300 pesos¹²⁰. En este punto llama la atención la importancia de la negociación, pues podría inferirse que esta figura fue un elemento clave a la hora de establecerse un diálogo entre los pobladores y los funcionarios reales. Contrario a esto, en el juicio que se le siguió a Roque de Lara, las cantidades de dinero que las autoridades le exigieron fueron mucho más altas. Si bien es claro que en este caso las apuestas

¹¹⁸ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 957r.

¹¹⁹ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 504r.

¹²⁰ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 508r.

eran bastante cuantiosas, de lo cual se hablará en el siguiente palo, da la impresión de que los recursos jurídicos que se usaron para multar al jugador buscaron no sólo sancionarlo, sino también establecer una pena productiva para la Real Hacienda. Por un lado, apenas fue encarcelado el menor:

Hernando de Benavente, alguacil juntamente conmigo el dicho escribano, en cumplimiento del mandamiento, fue a la tienda del dicho Roque de Lara que tiene en la plaza de esta ciudad de mercaderías de Castilla. En presencia del susodicho se hizo secuestro en la forma y manera siguiente: primeramente cuarenta y seis camisas de ruan de hombre con sus cuellos y puños, diez y ocho pares de medias de colores (diez y siete de lana y unas de seda) y otras cosas que estaban en la dicha tienda de ruan de Holanda, paños, jerguetas, telillas y tafetanes que se avalaron en dos mil pesos¹²¹.

Por otro lado, luego de indagados los testigos, al final del proceso se emitió sentencia de pago de “700 pesos de oro de trece quilates aplicados para la cámara de su majestad”¹²², la cual fue apelada con el argumento de que a pesar de que era cierto que Roque de Lara había jugado a los naipes y había apostado grandes cantidades de dinero, de esa empresa no había resultado, en verdad, ningún beneficio, pues lo ganado estaba perdido tras noches de rondas con otros tahúres, razón por la cuál no debía retornar nada a las arcas reales. Sin embargo, tras la negativa de las autoridades, el denunciado debió pagar lo estipulado poco tiempo después, completando una multa de 2700 pesos, la cual alimentó los intereses coloniales.

En esta parte del juicio se hace evidente que existía una apropiación de las normas, de los mandatos y del manejo de la justicia real por parte de quienes debían defenderse de las acusaciones de los delatores. La argumentación que hizo Sebastián de Ponce para apelar la cantidad monetaria de la multa que le había sido impuesta a Roque de Lara es la muestra fehaciente de que los procesos de negociación partían del manejo discursivo que podía darse de la ley y de las penas, de una actitud de debate y de especulación que enfrentaba a las autoridades y, que en cierto modo, las ponía en aprietos. No era gratuito que en una sociedad con una institucionalidad emergente, débil e ineficaz; los abogados, o en este caso los curadores, buscaran navegar por las grietas de la jurisdicción en aras de obtener un propósito en concreto.

¹²¹ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folios 911v, 912r. En este punto se vuelve a mencionar a Hernando de Benavente, alguacil que le abrió las puertas de su casa a Roque de Lara para se dedicara al juego. Aquí también es clara la contradicción, en tanto la misma persona que presta su morada para la circulación de apuestas es la misma de después se encarga de hacer el secuestro de los bienes.

¹²² AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 952r.

Doce de Espadas - Posterior a las sanciones económicas, la última pena que se estableció en el caso de uno de los tahúres fue la del destierro. A Hernando Álvarez Daza su condena lo obligaba, además de a no volver a practicar nada que tuviera relación con los naipes, a salir de la ciudad de Pasto por un año, lo cual le perjudicaba de manera latente, en tanto su capital y su familia tenían asiento allí¹²³. El proceso no permite conocer si este castigo fue realmente cumplido, pero lo cierto es que al ser esta una de las primeras causa seguidas en contra de un jugador, el señalamiento implacable de la autoridad resultó certero y, en cierto modo, ejemplarizante¹²⁴.

Ahora bien, las normas, los interrogatorios, los delatores y los castigos forman parte de un entramado policial que, de antemano, no tenía las suficientes herramientas para controlar con éxito la práctica de los juegos prohibidos. Como se ha expuesto, la justicia de la Nueva Granada aún estaba por fortalecerse y necesitaba del papel activo de los vecinos de las villas para impartir el orden social. En el siglo XVI, la normatividad emitida desde la península no lograba cumplimiento por parte de los americanos, quienes, con ayuda de las autoridades, lograron construir un amplio entramado al margen de los intereses monárquicos. Sin embargo, para desgracia de los tahúres de esta ronda, sus casos se presentan como excepciones dentro del caos y el contra-orden, en la medida en que salieron a la luz en medio de un panorama oculto, misterioso y contradictorio para los ojos fiscalizadores de la administración colonial de la Nueva Granada. A pesar de eso, son ellos los que abren paso al siguiente palo en el que el juego, las apuestas y los viajes configuran el escenario de lo prohibido.

¹²³ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folios 504r, 504v, 505r, 505v.

¹²⁴ En el artículo de Teresa Armendares, expuesto anteriormente, la figura del destierro era concebido como una última opción punitiva, sólo se condenaba a alguien a esta pena en el caso de que fuera hallado varias veces jugando juegos prohibidos y no acatara las advertencias de las autoridades reales.

III LAS COPAS

Dos de Copas - Si bien es cierto que a las autoridades les interesaba establecer datos para procesar a los delatados jugadores y que sobre ellos es posible reconstruir parte del universo de los tahúres, indagar acerca de los códigos propios de la práctica del juego de naipes en la Nueva Granada durante el siglo XVI representa un reto investigativo por la poca información que ofrecían los testigos al respecto. Por un lado, muchos de los declarantes seguramente no tenían la intención de desenmascarar por completo ese entramado y, por el otro, pareciera que las minucias de dicho escenario tampoco constituían una fuente de curiosidad para los funcionarios reales. Sin embargo, a partir de pequeños indicios es posible desprender aristas de análisis en aras de inquirir las maneras en las que el ocio y el azar se encontraban en las mesas de apuesta. Este palo, entonces, tiene por objeto seguir el juego respondiendo cómo se jugaba a los naipes, con qué materiales y bajo qué condiciones. Para esto, los casos de Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara serán escrutados con el fin de develar algunos datos que pueden contribuir a pensar el mundo de los tahúres. Pese a las diferentes condiciones que rodearon a cada uno de los dos casos, entre ambos logran demostrar dinámicas particulares de sentir y enfrentarse a la suerte.

Los naipes falsos

Tres de Copas - En el caso de Hernando Álvarez Daza se sugiere que sus juegos en Ibagué eran practicados con naipes falsos, fabricados por él mismo para robar o ganar en las apuestas a sus contrincantes tahúres. Esta situación era un agravante dentro del juicio en su contra, pues además de quebrantar la prohibición, la manera como lo hacía atacaba directamente al mercado que estaba implementando la Corona en sus colonias americanas. Sorpresivamente, pese a que las autoridades no avalaban esta dinámica social por razones económicas y morales, eran ellas las que abastecían las barajas e intentaban crear un monopolio de impresión de naipes a su favor. Tal como lo plantea María Isabel Grañén Porrúa:

La Corona intentó prohibir los juegos de apuesta bajo estrictas condiciones, mas sus propósitos no tuvieron eficacia. Era imposible mantener un control total en el reparto inicial de los pasatiempos, por lo que, a mediados de siglo XVI, Felipe II decidió convertir un divertimento, como el juego de los naipes, en una fuente de ingreso para la Real Hacienda. Así, el 13 de septiembre de 1552, el rey mandó establecer un estanco encargado de la

producción y distribución de las barajas en las Indias, tal como funcionaba en Europa, el cual debía proporcionar una renta estable a las cajas reales¹²⁵.

Para proteger el negocio de la monarquía, una de las cédulas reales emitidas en 1538 ya prohibía el transporte de naipes y dados a las Indias Occidentales, lo que promovía su monopolizada comercialización¹²⁶. Sin embargo, se presentaron varios problemas a la hora de adquirir las barajas elaboradas por la fábrica real española. El primero era la demora en el envío de cartas desde Europa hacia América y “(...)la afición americana era constante como para esperar varios meses a que llegaran los naipes del viejo continente”¹²⁷, y, el segundo, eran los altos precios que un interesado debía pagar para comprarlas¹²⁸. Ambas circunstancias promovieron una oleada de falsificadores, quienes buscaron una multiplicidad de mecanismos para crear sus propias cartas de juego. De acuerdo con López Cántos:

Las tiradas fueron cortas y muy caras. No estaban al alcance de cualquier bolsillo. Y además, las nuevas barajas venían a complicar con su uniformidad a los tahúres. Con ellas era más difícil trampear, lo que determinó que se siguieran fabricando artesanalmente durante mucho tiempo después¹²⁹.

Cuatro de Copas - De hecho, teniendo en cuenta un fragmento de uno de los pilares de la literatura española *El Periquillo Sarniento*, en la Península Ibérica era costumbre construir de forma magistral cartas para el juego, a través de “unos cuadrilonguitos de hojalata, unas tijeras finas, una poquita de cola de boca y un panecito de tinta china”¹³⁰. En la misma línea, tal como lo describe Grañén Porrúa, los nuevos pobladores americanos usaban desde pieles hasta cortezas de árboles como herramientas para la fabricación de naipes, los cuales circularon no sólo por el territorio de la Nueva Granada, sino por todas las Indias Occidentales¹³¹. En el caso de Hernando Álvarez Daza, algunos testigos que habían jugado con él describieron de qué manera estaban elaboradas las cartas con las que apostaba el demandado diciendo que “(...) las espadas tenían con tinta una raya sutil y

¹²⁵ Grañén Porrúa, María Isabel. (1997). “Hermes y Moctezuma, un tarot mexicano del siglo XVI”, *Estudios de cultura Náhuatl*, N° 27. México. Pág. 371.

¹²⁶ Para tener más detalle, puede mirarse la Tabla 1, en el palo de los Bastos, en la que se hace una recopilación cronológica de las cédulas emitidas durante el siglo XVI.

¹²⁷ *Ibid.* Pág. 369.

¹²⁸ Aunque no se tiene referencia del precio de las barajas en la Nueva Granada, sobre el valor de los naipes en la Nueva España véase Lozano Armendares, T. Pág. 161.

¹²⁹ López Cántos, Ángel. Pág. 280.

¹³⁰ Texto citado en López Cántos, Ángel. Pág. 279.

¹³¹ Grañén Porrúa, María Isabel. Pág. 369.

eran pintados y los bastos tenían a la banda de arriba sin sello y los otros, en el medio del naipe, tenían óvalos”¹³².

Es así que a partir de estas declaraciones, Hernando Álvarez Daza, además de ser procesado por haber jugado a los naipes, también tenía en su contra la acusación de ser falsificador, como lo muestra su costumbre, según los testigos, de cargar tres o más barajas en los recorridos que hacía por los territorios de la Nueva Granada¹³³. De hecho, una vez apresado en la ciudad de Ibagué, Francisco Toro, reo de dicha prisión, dijo ante las autoridades que algunos alguaciles habían recibido uno de los juegos de cartas que el demandado tenía y que con él habían empezado sus hazañas como tahúres¹³⁴. Esto indica que hubo un flujo y una circulación constante de estos materiales desde mediados del siglo XVI y que entre más medidas de control oficial había, mayor fue el desarrollo de las dinámicas clandestinas de juego.

El parar

Cinco de Copas - Si bien hasta este punto las fuentes han ofrecido información sobre gran parte del universo de los jugadores, en la documentación en la que se basó este trabajo una de las ausencias está marcada por el desconocimiento de las dinámicas propias que se efectuaban a través de los naipes. Es decir, poco se sabe de los juegos practicaban los tahúres. Sin embargo, junto a la presencia de naipes falsos en el caso de Hernando Álvarez Daza, el proceso de Roque de Lara permite aproximarse a la respuesta que tanto se ha buscado. Se trata de uno de los juegos que se consumaba cotidianamente entre los fulleros, conocido comúnmente por la población en general como “El Parar”¹³⁵. Aunque no se describe dentro del documento cómo era tal práctica, en el estudio que hace Teresa Lozano Armendares se define como un “juego de cartas en el que se saca un naipe para el jugador y otro para el banquero, y gana la primera el que hace pareja con las que van saliendo de la baraja”¹³⁶.

Como se verá en el siguiente capítulo ‘El Parar’, también llamado ‘Carteta’¹³⁷, era uno de los más comunes en las dinámicas de taurería en la Nueva Granada, pues atravesó las mesas de apuestas a

¹³² AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 464r.

¹³³ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 412r.

¹³⁴ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 134, folio 463v.

¹³⁵ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 910v

¹³⁶ Lozano Armendares, T. Pág. 180.

¹³⁷ Definición contenida en el Diccionario de Autoridades de la Real Academia. Consultado el 15 de enero de 2013.

lo largo del periodo colonial. De acuerdo con el libro de María Inés Chamorro¹³⁸, esta práctica hacía parte de lo que ella llama ‘los juegos de estocada’, que agrupaban a las partidas que arriesgaban grandes pérdidas y en las que se apostaba fuertemente, razón por la que eran perseguidos y prohibidos al ser de máximo riesgo, en tanto en “un abrir y cerrar de ojos dejaban al hombre sin habla, sin dinero y sin aliento”¹³⁹. Resulta interesante que al buscar su significado no sólo para el siglo XVI, sino en otros periodos temporales, se define como “cierto juego de naipes usado entre la gente baja”¹⁴⁰. En el capítulo que continúa y que corresponde al siglo XVII, se encontrarán más elementos y referencias a este tipo de actividad.

Los jugadores

Seis de Copas - Es así que siguiendo con las maneras y las configuraciones que marcaron las apuestas de la temprana era colonial en la Nueva Granada, los jugadores, más allá de los tahúres que ya han sido señalados, se presentan en los juicios de manera difusa, pero oportuna para este trabajo. En los dos casos es evidente la diversidad de los personajes tanto por sus oficios como por sus edades y lugares de origen. A continuación, esta tabla pretende hacerlos visibles con el fin de alumbrar algunas ideas que surgen respecto a quiénes eran los que participaban en las mesas de apuesta:

Tabla 3.
Jugadores que acompañaron a Álvarez Daza y Roque de Lara.

Caso	Jugador	Procedencia	Edad	Oficio
Hernán Álvarez Daza	Gaspar Tabera	Ibagué	No se dice	Capitán
	Juan de Bermeo	Ibagué	No se dice	Capitán
	Pedro de Meneses	Ibagué	No se dice	Capitán
	Francisco Toro	Ibagué	27 años	Alguacil de la prisión.
	Diego Pinto	Santa Fe	45 años	No tiene
Roque de Lara	Bartolomé de Cepeda	Tunja	40 años	No se dice
	Bartolomé de Velazco	Pamplona	29 años	No se dice
	Hernando Domínguez	Tunja	45 años	No se dice
	Anónimo	Suesca	No se dice	Soldado

¹³⁸ Chamorro, María Inés. (2005). *Léxico del naipe del Siglo de Oro*. Ediciones Trea, España.

¹³⁹ *Ibid.* Pág. 52.

¹⁴⁰ Definición en el Diccionario Gallego-Castellano de la Real Academia Galega (1913-1928). Disponible en: http://sli.uvigo.es/ddd/ddd_pescuda.php?pescuda=carteta&tipo_busca=lema

De acuerdo con este listado, es importante señalar que un elemento en común entre los jugadores que acompañaron las andanzas de Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara es que tenían un cargo militar o de control social. Esto podría explicarse porque, como se indicará más adelante, los dos tahúres practicaban estas actividades de ocio a lo largo de recorridos comerciales, razón por la que se podría entender su contacto permanente con personajes que también acostumbraban a viajar y que tuvieran el dinero suficiente para apostar con ellos. En ese sentido, la figura del capitán y del soldado sugiere un contrincante común, capaz de sortear los desafíos que la suerte le presentara en aras de pasar la rutina de las exploraciones coloniales.

En su artículo *La afición de funcionarios, militares y religiosos a los juegos de azar: entre la trasgresión y el buen ejemplo*¹⁴¹, Roger Pita hace un análisis de cómo este tipo de personajes siempre estuvieron presentes en el universo de los juegos de azar, muy a pesar de su condición social:

La actitud de los funcionarios ante este asunto fue en algunas ocasiones muy ambivalente por cuanto se batieron entre el control y la trasgresión. Así las cosas, era muy poca la autoridad moral que les quedaba para fiscalizar los abusos cuando ellos mismos se encargaban de violar la regla. Desde muy temprano, en la metrópoli se recibieron quejas que precipitaron la inmediata adopción de correctivos tendientes a conjurar la desparpajada simpatía de estos servidores por los juegos de azar¹⁴².

Sin embargo, fue esta la ambivalencia que configuró la delgada línea que unió y a su vez separó el orden y el contra orden en el escenario colonial. En la medida en que quienes debían hacer cumplir la norma eran los primeros en promover y ejercer su infracción, recordando también el caso del alguacil Hernando de Benavente que le abrió las puertas de su casa a Roque de Lara, el universo de los tahúres logró abarcar con astucia la contradicción fundante del control monárquico sobre la sociedad del Nuevo Mundo, un ideal utópico *infectado* desde sus orígenes del *virus* del ocio y de una libertad que gozaron en conjunto autoridades reales y pobladores de a pie.

¹⁴¹ Pita Pico, Roger. (2007). *La afición de funcionarios, militares y religiosos a los juegos de azar: entre la trasgresión y el buen ejemplo*. Publicado en Revista Credencial Historia. Noviembre, edición 215. Bogotá.

¹⁴² *Ibid.* Pág. 64.

Las apuestas

Siete de Copas - La diferencia de edad entre los jugadores no significó un problema a la hora de arriesgar el dinero o cualquier tipo de bienes. Desde los 18 años, como es el caso de Roque de Lara, hasta los 45 años, los tahúres se sentaban a jugar para disfrutar, construyendo un entramado en el que las relaciones de poder o de autoridad pasaban a un segundo plano. En medio de esto, además de los naipes, las apuestas se constituyeron como otro de los factores esenciales del vértigo que acompañó al azar. En consecuencia, se estableció una especie de mercado negro de manera paralela a las jugadas y a las cartas y con él la prevalencia de lo prohibido adquirió cada vez más importancia.

Tanto Hernando Álvarez Daza como Roque de Lara eran mercaderes con un capital establecido. Venidos desde España, los dos estaban acostumbrados a los viajes y a buscar en cada camino la manera de agrandar las propiedades, ya fuese abriendo rutas de comercio o apostando con los naipes ciertos montos de dinero. En este sentido, el papel de los comerciantes en la temprana era colonial fue en doble vía. Por un lado, promovieron el crecimiento económico por medio del envío constante de grandes cantidades de bienes y de moneda al continente europeo, aportando al sostenimiento de la sociedad peninsular. Pero, en contraste, por el otro lado, fueron ellos los que se encargaron a su vez de inaugurar escenarios que le restaron riqueza a las arcas reales¹⁴³. A pesar de que la mayoría de los contrincantes que acompañaron a los enjuiciados pertenecían a las líneas de control social que usaba la Corona para regular el funcionamiento de las colonias, y que no manejaban la misma diversidad de objetos con la que ellos contaban para colocar encima de las mesas de juego, la variedad de elementos que se pusieron en juego develan un mercado alterno que circuló por las vías del ocio durante el siglo XVI.

Ocho de Copas - Para revisar con cuidado dicho indicio, vale la pena presentar qué y en qué lugares apostaron los dos tahúres su suerte, con el fin de dilucidar parte de su lógica a la hora de lanzar las cartas. La siguiente tabla pretende hacer una reconstrucción, de acuerdo con los testimonios de los testigos, de las cantidades y los elementos que fueron puestos en las mesas de envite:

¹⁴³ Comellas, José Luis. (1992). *Sevilla, Cádiz y América. El trasiego y el tráfico*. Editorial Mapfre, Madrid, España. Págs. 123-125.

Tabla 4.
Apuestas de los jugadores del siglo XVI.

	Jugador	Apuesta	Lugar
Hernán Álvarez Daza	Gaspar Tabera	30 pesos de Oro y ropa.	Ibagué
	Juan de Bermeo		
	Pedro de Meneses		
	Francisco Toro		
	Diego Pinto	Ganado.	Neiva
Roque de Lara	Bartolomé de Cepeda	Tejo de oro ¹⁴⁴ de 800 pesos.	Tunja
	Bartolomé de Velazco	340 pesos en escritura de Alonso Calvo.	Tunja
	Hernando Domínguez	Tejo de oro de 900 pesos.	Tunja
	Sebastián Suarez	99 pesos.	Tunja
	Otros	2500 pesos.	No se dice
	Anónimo	No se dice.	Suesca

Según lo señalado por los testigos, y tal como se evidencia en el cuadro, Hernando Álvarez Daza jugó oro, ropa y ganado. Aunque aparentemente no apostó grandes cantidades de dinero, no se tiene claro cuántas prendas arriesgó en total, así como tampoco la equivalencia monetaria del ganado que fue puesto en medio del azar con Diego Pinto. Sin embargo, es necesario aclarar que a lo largo del juicio no se cuenta con las declaraciones de Gaspar Tabera, Juan de Bermeo y Pedro Meneses, jugadores con quienes Álvarez Daza intercambió 30 pesos y ropa. La información sobre esas partidas estuvo dada por personajes que habían escuchado noticias al respecto. De este modo, no se tiene claridad acerca de la especificidad de las rondas, es decir lo jugado con cada uno de ellos, y podría sospecharse que los montos hubieran podido ser mayores con respecto a los estipulados en el documento.

Nueve de Copas - Contrario a esto, Roque de Lara da cuenta de una dinámica mucho más ágil y cuantiosa en torno a las apuestas. Su relación con las cantidades de dinero que ponía sobre la mesa, así como la manera en que eran saldadas las deudas de juego ofrecen un panorama de sumo interés. Si se compara con el caso de Álvarez Daza, se podría afirmar que el menor sevillano tenía pleno interés en enriquecerse a través del juego y de que las sesiones que departía a lo largo de sus recorridos, más allá de ser puros ratos de ocio, le ofrecieran la posibilidad de lo productivo. De hecho, uno de los datos que explica este hecho es el permanente envío de dinero que hacía el jugador a su familia. De acuerdo con uno de sus empleados, el mestizo Manuel Román, apenas

¹⁴⁴ De acuerdo con la definición que da la RAE, el tejo es un pedazo de oro en pasta.

Roque de Lara ganaba algo lo mandaba directamente a su tío Francisco de Lara en Cartagena de Indias o a su familia en Sevilla¹⁴⁵.

Es así que sorprende sobremanera lo costoso que resultaban las jornadas con los naipes y la amplia capacidad de endeudamiento de quienes se sentaron con Roque de Lara. Uno de los casos que se expone en el proceso es el de Bartolomé de Velazco, quien al perder el dinero apostado con Roque de Lara decidió pagarle la cantidad acordada a través una escritura de una deuda que tenía pendiente con el señor Alonso Calvo, quien días después sería testigo del juicio seguido en contra del tahúr para corroborar que, en efecto, había saldado su compromiso al cubrir lo establecido en el pagaré en mención¹⁴⁶.

Diez de Copas - Esta situación permite ver la multiplicidad de herramientas que se usaron para darle vida a las mesas de juego, en las que se apostaba dinero en distintas presentaciones, prendas de ropa, ganado y hasta escrituras. Sin duda, un mercado alternativo, al margen y en el epicentro del contraorden, adquirió especial fuerza a manos de las jornadas entre los tahúres, quienes antes que tener voluntad de diversión para enfrentarse al azar, debían contar con los recursos necesarios para saciar los intereses de enriquecimiento de los jugadores. No saldar una deuda o no poder soportar una apuesta fue muchas veces motivo de riñas y de insultos violentos, situación que preocupaba abiertamente a las autoridades y que demostraba el grado de seriedad que impregnaron a sus pasos los clandestinos fulleros, lo cual también se expone en el siguiente capítulo.

Los recorridos

Once de Copas - De este modo, otro de los factores que sustentan con más énfasis la configuración de un mercado alternativo al de la Corona es el carácter móvil que acompañó a las apuestas. Como se ha mencionado a lo largo del palo, Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara no jugaban en un solo escenario o en una sola ciudad. A pesar de que los juicios que les siguieron en su contra se centran en lugares específicos, su empresa como tahúres estaba marcada por el oficio de mercader, lo que requería la apertura de rutas, de caminos y de horizontes, condición compartida con la mayoría de sus compañeros de mesa. El intercambio de cantidades de oro y los elementos que se arriesgaban al azar tenían un carácter dinámico, no sólo por la diversidad de las apuestas sino

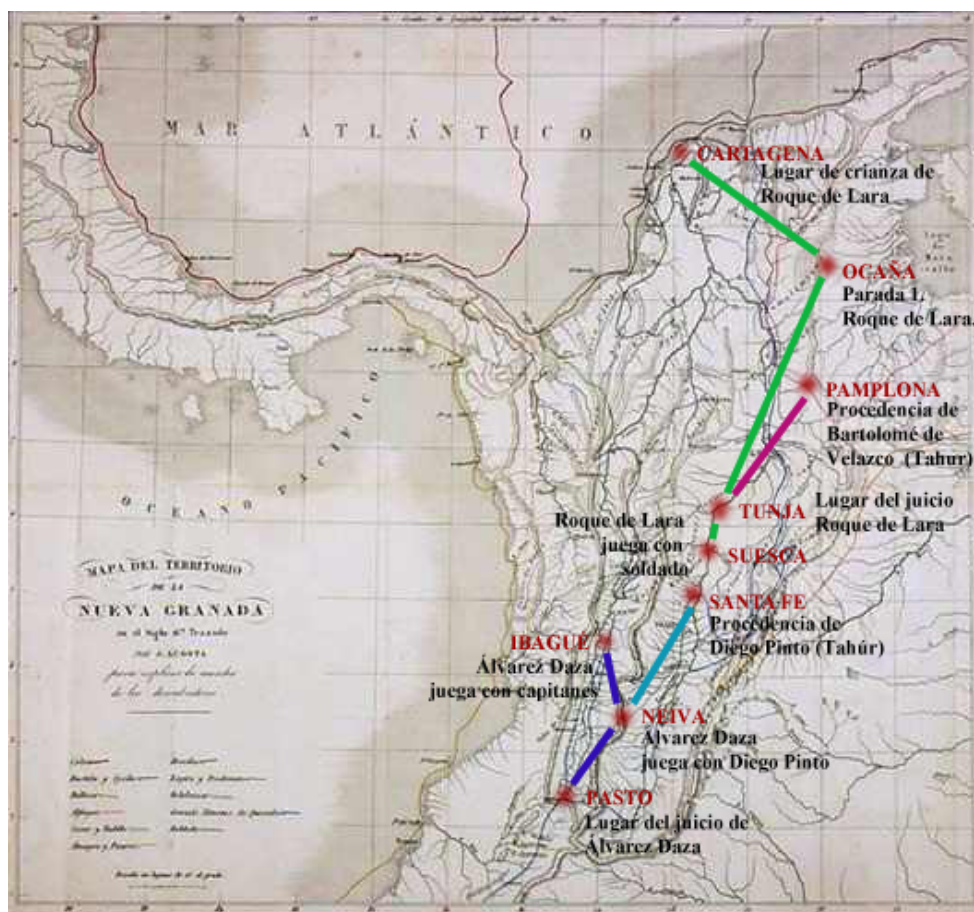
¹⁴⁵ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 932v.

¹⁴⁶ AGN. Fondo Juicios Criminales, Sección Colonia, Rollo 160, folio 928r.

también porque se hizo presente a lo largo de los territorios de la Nueva Granada. El siguiente mapa pretende dibujar con mayor claridad lo expuesto:

Ilustración 3.

Los recorridos de los tahúres en el siglo XVI¹⁴⁷.



Como se ve en el mapa, los recorridos que hicieron Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara, así como el de algunos de los tahúres que los acompañaron en las jornadas de apuestas, ocupan gran parte del territorio de la Nueva Granada. De norte a sur, los jugadores del siglo XVI atravesaron el territorio neogranadino y con ello llevaron los naipes, las barajas y la pasión por el juego a lo largo de los pueblos, las ciudades y las villas que lo configuraron. Esa movilidad fue uno de los atributos más importantes de la práctica de las cartas en el siglo XVI, pues se postula como el inicio de una apropiación cultural marcada por el ocio y por las exploraciones que le abrieron paso al mundo de lo prohibido.

¹⁴⁷ La línea verde indica el camino recorrido por Roque de Lara. La roja, del jugador Bartolomé de Velazco, con quien Roque apostó en Tunja. La azul oscura refiere los pasos de Hernando Álvarez Daza. Y la azul clara es la ruta de Diego Pinto, que llegó a Neiva, donde se encontró con Álvarez Daza. Imagen tomada de la página: http://www.larochela.unal.edu.co/invitados_02.html. Consultada el 21 de diciembre de 2012.

Desde Cartagena hasta Pasto, los juicios que han sido analizados a lo largo de este capítulo dan cuenta del carácter nómada que determinó el universo de los tahúres. En este caso, se trata de una característica seguramente propiciada por la condición que acompañaba día a día a los jugadores, quienes establecieron un estilo de vida que combinaba el oficio de mercader o de militar, con el de mordaces fulleros. Allí, en medio de la ambivalencia entre lo lícito y lo ilícito, estos personajes configuraron una red de relaciones sociales alrededor de las apuestas y el azar. Dicho tejido, además de cimentar una cotidianidad inmersa en lo clandestino, no sólo en términos de las conductas, sino también en lo referente a lo fiscal y lo comercial, permeó las zonas neogranadinas sin pudor ni límite alguno.

Está claro que esta movilidad no habría podido coexistir con el sistema colonial de no haber sido por la ineficacia administrativa de la Corona, que para el caso de la Nueva Granada, aún estaba tratando de consolidar un sistema institucional, el cual sólo hasta el siglo XVII empezaría a funcionar con regularidad y sostenimiento normativo. La afición de funcionarios reales al juego y su relación constante con los tahúres que recorrían los caminos neogranadinos, manifestó la latente contradicción que inauguró desde su génesis el impulso imperial, una empresa sacada adelante no tanto por un engranaje oficial, sino por los intereses de particulares que ensancharon sus bolsillos en nombre del Rey.

Doce de Copas - Hasta este punto, los tres palos de la baraja y las cartas que en las diversas rondas de juego se han lanzado, han tratado de dibujar con acierto algunos de los rasgos del universo de los tahúres en el siglo XVI, a través (y bajo el pretexto) de las experiencias de Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara. Sin lugar a dudas, ambos fueron hijos de un contexto complejo en el que el azar y la suerte viajaron de la mano de los conquistadores para asentarse en el Nuevo Mundo. Sus voces y su devenir como *criminales* acudieron a nuestro llamado por conocer parte del contraorden colonial y de las aristas de un entorno que marcó gran parte del futuro americano. Ahora bien, a continuación las vivencias narradas hasta este punto entrarán al escarnio de lo teórico. En el siguiente palo -el último en el fajo de cartas este capítulo- el contexto, los juegos, los recorridos, los personajes y las apuestas pasarán al análisis desde las categorías expuestas en la introducción, en aras de develar los elementos que aún escapan a la mirada.

IV LOS OROS

Síntesis de los palos

Dos de Oros – Para dar paso a la reflexión teórica, es necesario hacer una revisión panorámica de lo que hasta este punto se ha desarrollado. De tal manera, al principio del capítulo, específicamente en el palo de los Bastos, se describió parte del contexto que rodeó a los fulleros y su andanzas. El punto de inicio fue el impulso imperial de la Corona, que en medio de una necesidad latente por obtener recursos para cubrir las necesidades del momento, emprendió una empresa de conquista con la ayuda de pobladores de todo tipo, quienes llevaron consigo el universo de los naipes al Nuevo Mundo.

Fue cuestión de tiempo esperar la consolidación del caos, que sumado a las dificultades de la distancia y a la preeminencia de los intereses particulares de los conquistadores por encima de la causa peninsular, marcó el devenir de la colonia y determinó las líneas de escape sobre las que los tahúres construyeron su propio universo. Bajo estas circunstancias, los múltiples intentos de control y fiscalización por parte de la monarquía, por lo menos en lo referente a los juegos de azar, fracasaron abiertamente, evidenciando las consecuencias de una ausencia institucional.

Tres de Oros – Dentro de este panorama surgieron los casos de Hernando Álvarez Daza (Pasto, 1561) y Roque de Lara (Tunja, 1595), quienes fueron señalados y procesados por parte de las autoridades reales por haber practicado el juego de naipes. Es así que, en el palo de las Espadas, se hizo un seguimiento a la manera como fueron llevados a cabo los juicios, a partir de los que se encontraron ciertas características. La primera es que en ambos existió la figura de un delator, o demandante, que, motivado por intereses personales, se encargó de ajusticiar al condenado tahúr. En esa medida, los jueces y funcionarios coloniales demostraron ser figuras débiles, en tanto eran intermediarios que se seguían las declaraciones dirigidas de los testigos y avalaban las pretensiones de los delatores.

La segunda característica es que en este periodo fue sumamente importante el uso de la palabra, pues se constituyó como la única herramienta probatoria con la que contaron los representantes del Rey, a la hora de juzgar a un poblador. De tal manera, los testimonios y los interrogatorios estuvieron guiados por un interés ya fuese de desprestigio a ciertos personajes o de enaltecimiento

de las cualidades, con el fin de congraciarse frente a las autoridades coloniales. Y el tercer elemento alude a que los castigos que recibieron los fulleros –encarcelación, multa y destierro- pretendían erradicar las posibilidades de acción, retornar al erario real los dineros apostados en las partidas y establecer medidas ejemplarizantes para que no volvieran a repetirse este tipo de prácticas.

Cuatro de Oros – Después de revisar las condiciones bajo las cuales se siguieron los procesos en contra de los tahúres, se dio paso a la reconstrucción de sus prácticas de juego. De este modo, los casos sacaron a la luz ciertos rasgos interesantes del universo de la taurería neogranadina en el siglo XVI. El primero fue el recurrente uso de naipes falsos por parte de los jugadores que, promovidos por el difícil acceso y el costoso expendio de las barajas que se dio en el Nuevo Mundo, dedicaron parte de su tiempo a elaborar cartas artesanales con las que pudieran solventar su pasión, a pesar de las prohibiciones y la constante promulgación de cédulas reales relacionadas con esta dinámica.

El segundo elemento a resaltar es que muchos de los contrincantes de los fulleros eran las autoridades militares, quienes tenían a su disposición los recursos económicos y las condiciones de movilidad necesarias para hacer parte del entramado de los juegos de azar. Por supuesto, este fenómeno agudizó en gran medida la implementación de medidas de control por parte de la monarquía, pues los responsables en hacer cumplir la norma eran los primeros en incentivar su desacato. De tal modo se estableció un entorno social enmarcado dentro de una constante contradicción entre lo lícito y lo ilícito.

El tercer aspecto se refiere al gigantesco intercambio monetario que circuló a través de las apuestas, constituyéndose como una red económica al margen del sistema colonial y que claramente afectaba el enriquecimiento monárquico. Y, como un último atributo, está el carácter móvil que determinó el devenir de los jugadores –en su mayoría mercaderes y soldados-, que paralelo a sus recorridos comerciales, establecieron escenarios para el disfrute del azar.

Juego

Cinco de Oros – La categoría de juego ha sido tomada de la obra de María José Martínez, *El tablero de la oca*, anteriormente citada. En su análisis del concepto, ella establece cinco características, la cuales serán retomadas de la introducción para dar paso a la reflexión teórica:

Libertad, el carácter voluntario de la decisión, por parte de los jugadores, de participar o no; *incertidumbre*, la tensión propia de no poder predecir lo que acontecerá; *improductividad*, la preeminencia de una finalidad intrínseca que no le aporta a lo externo; *reglamentación*, la construcción de acuerdos comunes de comportamiento; y *ficción*, la anulación de la realidad y la creación de una paralela.

De tal manera, iniciando con la primera, para el siglo XVI la posibilidad de lanzarse al azar se planteaba como una decisión voluntaria, en especial teniendo en cuenta que implicaba actuar en contra de ciertos principios y de la normatividad real. En ninguno de los casos se hace referencia a una coacción, sino que de antemano estaba clara la conciencia plena del riesgo que involucraba el echar los naipes, la cual se manifestaba muchas veces en la negación de haber estado dentro de la práctica de los juegos de azar o en la recurrente negociación que se dio en los procesos con la justicia real. Ser tahúr era, en gran medida, ser libre, ser dueño de su tiempo y asumir las respectivas consecuencias de ese ímpetu.

Como se planteaba en uno de los apartes del capítulo, los fulleros de este periodo se caracterizaron por su movilidad, por su capacidad de recorrer caminos y por su habilidad para establecer escenarios clandestinos de juego. Por eso, uno de los castigos era el encierro, la anulación de su autonomía, que irónicamente equivalía al reconocimiento de una libertad que atentaba contra el orden del cuerpo colonial.

Seis de Oros – Es así que en medio de esa libertad o ímpetu de decisión para construir lugares temporales de juego, la incertidumbre también atravesó la experiencia de los tahúres coloniales durante el siglo XVI. En la medida en que los fulleros eran viajeros permanentes y que su devenir estaba ligado no sólo a su oficio, sino también a la trasgresión abierta del orden establecido, es claro hubo un estatuto de inestabilidad en la experiencia del azar. De acuerdo con los casos analizados, estos personajes podían enfrentarse con contrincantes nuevos todos los días y de ahí, de una inseguridad incubada bajo el nomadismo de los jugadores, la suerte era el único recurso al cual acudir para dar vuelo a las hazañas con los naipes.

Siete de Oros – Teniendo en cuenta que una de las características más evidentes de los juegos en el periodo colonial fue su amplio campo de intercambio monetario y mercantil, la noción de improductividad se establece para dar cuenta de su lugar frente a los intereses monárquicos. Sin lugar a dudas, la tahurería en la Nueva Granada implicó un punto de fuga en la economía, porque establecía un mercado y un escenario de intercambio que no favoreció al enriquecimiento de la

metrópoli. Una clara muestra de ello fue la preocupación latente en los casos de Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara por imponer multas que le ‘retribuyeran’ lo perdido a la Corona.

Sin embargo, el rasgo de la improductividad sólo funciona para comprender la relación que había entre la práctica de los juegos de azar y la búsqueda de fiscalización monárquica. Pero, en el caso del entramado interno del universo de los tahúres, los naipes no tenían un carácter de inutilidad económica, pues fue evidente que además de ser un escenario propicio para el ocio y la diversión, también permitían el enriquecimiento de los que participaban allí. Para personajes como Roque de Lara jugar era una actividad productiva alterna a la de mercader, de la que dependía el envío de dinero a su familia en Cartagena y en Sevilla.

Ocho de Oros – Aunque no es clara la construcción de acuerdos de comportamiento dentro del entramado de los juegos en el siglo XVI, se podrían establecer dos indicios de reglas comunes entre los tahúres. El primero es que, al existir la figura del delator, como el único medio por el que el mundo naipesco entró en el ojo vigilante de las autoridades reales, es viable considerar que sólo un agente externo era el que podía causar un desequilibrio en las redes de la tahurería. Si quienes se sentaban a apostar eran por lo general mercaderes y militares, quienes tenían plena conciencia de la trasgresión de sus actos, un principio de sobrevivencia sería el del silencio para no enfrentar el peso de la justicia colonial.

Un segundo acuerdo que pudo haber entre los fulleros fue el pago oportuno de las apuestas. Si bien, como se ha dicho, se construyó un escenario de circulación monetaria y mercantil al margen del colonial a través del evite, uno de los aspectos que más debía cuidarse era el del saldo de las deudas. En las fuentes, esta idea se evidencia por la multiplicidad de figuras utilizadas a la hora de la cancelación de lo pactado, que iban desde oro hasta escrituras. Así mismo, también puede sustentarse en la preocupación que mostraron las autoridades por la presencia de riñas, muchas veces causadas por eludir determinados compromisos.

Nueve de Oros – Los anteriores elementos dan cuenta de que el universo de los juegos de azar en el periodo colonial fueron un escenario de contraorden y de trasgresión, que bajo ninguna circunstancia logró ser cooptado por los intereses monárquicos. Por esta razón, puede afirmarse que en la Nueva Granada hubo un mundo paralelo al del cuerpo social, determinado por la anulación del entorno, en tanto vigilante y policivo.

Zona temporalmente autónoma

Diez de Oros – Como se explicó en la introducción, la zona temporalmente autónoma (TAZ) es una operación que libera un área –de tierra, de tiempo, de imaginación– y entonces se auto-disuelve para reconstruirse en cualquier otro lugar o tiempo, antes de que una figura de autoridad pueda aplastarla. Tal definición no podría explicar mejor la dinámica del universo de la tahurería en el siglo XVI. Durante este periodo, los juegos de azar fueron un virus que infectó el panorama colonial, no sólo porque llegaron junto con los conquistadores, sino también porque su éxito recayó en su agilidad para filtrarse en el cuerpo social, a pesar de la múltiple y diversa normatividad en su contra. En la Nueva Granada, teniendo presentes los casos analizados, los naipes viajaron con los fulleros, quienes establecieron escenarios de apuesta a lo largo de sus recorridos. En este sentido, tales entornos fueron temporales y autónomos, apareciendo y desapareciendo paulatinamente por la extensión del territorio neogranadino, para luego volver a emerger en lo inhóspito de los caminos. La TAZ de las apuestas neogranadina fue nómada, incansable, inagotable y, por supuesto, libre.

Paralaje entre lo público y lo privado

Once de Oros – De acuerdo con la perspectiva de Philippe Ariés, existen dos variables a la hora de comprender la separación entre lo público y lo privado. La primera es el paso de un modo de sociabilización marcado por lo colectivo, por la solidaridad y por una visión extensa de la vida en comunidad, a un entorno mucho más restringido e individual. De tal manera, en este caso en particular, se puede considerar que hubo un tránsito que empezó a partir del establecimiento de relaciones limitadas, fijadas por los criterios de un nomadismo, en el que los tahúres seleccionaban con cuidado a sus contrincantes. Las fuentes estudiadas dilucidan que en el siglo XVI no hubo una colectividad configurada alrededor de las mesas de apuesta, razón por la que la persecución de las autoridades apuntó a personajes concretos y libres, mas no a grupos en concreto.

Doce de Oros – Ahora bien, la segunda variable se vincula con la emergencia estatal. En la medida en que hay una ausencia del Estado, se establecen relaciones directas entre los pobladores, en aras de dar solución a problemas específicos y en el ámbito de lo público. Por el contrario, la consolidación de un gobierno central, equivale en gran parte a la ruptura de lazos sociales, en la medida en que los conflictos se solucionan a través de un intermediario que marca la génesis de lo privado. Bajo este postulado, la colonia neogranadina fue un escenario de completa ausencia estatal.

El otorgamiento de tierras a los conquistadores y, con ello, el levantamiento de zonas de encomienda, generó un amplio margen de autonomía política a los peninsulares establecidos en América, quienes ejercieron su poder, muchas veces, en contra de los intereses monárquicos. Así mismo, la experiencia de la constante TAZ de la tahurería neogranadina, denotó un alto grado de ineficacia normativa, lo que constituyó un paisaje próspero para las apuestas y los naipes.

Sin embargo, la debilidad institucional resultó ambigua en el caso de los jugadores, pues su enfrentamiento con la justicia fue motivado por rencillas personales con figuras que, con el propósito de afectarlos, los demandaron y utilizaron a las autoridades para satisfacer sus deseos pasionales. Esta situación plantea un rasgo complejo, una especie de hibridación entre lo público y lo privado, en tanto la presencia de la Corona, más que una institución de control, resultó una herramienta para señalar o condenar a alguien y para lograr cumplir un interés particular.

Esto denota una apropiación astuta del papel de la justicia por parte de los pobladores indios, que, de algún modo, disfrutaron y aprovecharon en todos los sentidos posibles la condición ambigua de una presencia-ausente del gobierno colonial. Presente, para enjuiciar a quienes molestaban dentro de una comunidad, la cual, consiente de su contexto, los empujaban al abismo del escarnio; y ausente, para la constante configuración de escenarios de libertad, tales como las mesas de apuesta, que pulularon por todo el territorio del Nuevo Mundo y de la Nueva Granada.

CAPÍTULO 2

EL JUGADOR SEDENTARIO



Ilustración 4.
Jugadores de naipes¹⁴⁸

*En cierto lugar famoso de Andalucía, donde,
como unos fulleros ganasen cantidad de dinero a gente honrada y rica,
les echaron a las manos un picarillo que sabía mucho más,
y vistiéndole de ropa limpia, pudo entrar de modo que no le conocieron,
hasta que los dejó sin blanca;
donde, para mayor castigo suyo, se les descubrió la flor [la trampa],
que fue bien celebrada, ellos confusos y el pícaro con dinero de su trabajo.¹⁴⁹*

¹⁴⁸ Rombouts, Théodore. (1635) *Jugadores de naipes*. Óleo sobre lienzo, 100 x 223 cm. Ubicado en la colección permanente del Museo del Prado, Madrid

¹⁴⁹ Fragmento del texto *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* de Fajardo Francisco Luque en 1603. Retomado del libro de Chamorro, María Inés. (2005) *Léxico del naipe del Siglo de Oro*. Ediciones Terea, España. Pág. 47.

I

LOS BASTOS

Lo que podría entenderse como el jugador del siglo XVII

As de Bastos - Entre casas de juego, chicherías, mesas de truco y en medio de una colonia que ya tenía unas bases marcadas por el tiempo, los tahúres de la Nueva Granada se asentaron para dar libertad a sus apuestas. Los recorridos y los viajes habían quedado atrás, junto con las ansias por descubrir el territorio americano. Lo que permanecía ya no era la deriva exploratoria, sino el proceso de adaptarse como la sociedad emergente a la que la Península Ibérica le apostaba su suerte. Llenos de contradicciones, de encuentros y desencuentros, los pobladores se dispusieron a construir un entramado organizado de ocio durante el siglo XVII, el cual configuró un nuevo escenario de lo clandestino.

En las tiendas de comercio ubicadas en el centro de las ciudades o en las casas de truco¹⁵⁰ establecidas en las recorridas periferias de las poblaciones, el jugador del siglo XVII pasaba el tiempo arriesgándose con los naipes y construyendo relaciones sociales marcadas por el goce y por la consolidación de códigos propios de comportamiento que se escapaban continuamente al control de la Corona. A pesar de que, a diferencia del anterior siglo, en este periodo prevaleció el carácter estático de las mesas de juego, el sistema de control y regulación colonial no logró monitorear con certeza la dinámica de estas prácticas y, de nuevo, se vio en aprietos a la hora de fiscalizar las diversiones americanas.

Dos de Bastos - Es así que una vez implantado el *virus* de la herencia de la tahurería española, se reprodujo una estructura cultural determinada por una especie de mestizaje temprano¹⁵¹ en el que no sólo la religión y la lengua tenían cabida, sino también la pasión por las apuestas y el azar. De este modo, este capítulo tiene como propósito lanzar las cartas en la segunda ronda de juego, con el fin de dilucidar las transformaciones que acompañaron el devenir de los jugadores en la Nueva Granada durante el siglo XVII, a partir de tres juicios seguidos contra propietarios de casas de truco

¹⁵⁰ De acuerdo con la definición de la RAE, casa de truco es sinónimo de casa de juego o tahurería.

¹⁵¹ Con esto me refiero a un proceso de apropiación cultural por parte de los nuevos y antiguos pobladores del territorio americano, en el que se establecieron nuevos patrones y perspectivas de lo que implicaba la vida en sociedad. “El mestizaje no fue sólo yuxtaposición o adición. Pudo generar formas culturales que se ubicaron más allá de la tradición americana y de las importaciones occidentales”. Cita tomada de Gruzinski, Serge. (2011). *Las repercusiones de la conquista en la Nueva España*. Texto compilado en *Descubrimiento, conquista y colonización de América a quinientos años*. Fondo de Cultura Económica, México.

en las ciudades de Santa Fe y Tunja. Tales casos corresponden a los años de 1615, 1630 y 1631, por lo que sólo se cuenta con referentes del primer tercio del siglo XVII¹⁵².

Llama la atención que al revisarse con cuidado la totalidad de los documentos relacionados con los juegos de azar en el fondo de Juicios Criminales, estos se presentaron únicamente dentro del lapso temporal mencionado (es decir, desde 1615 hasta 1633, aproximadamente), lo cual abre la pregunta por ¿qué pasó con la persecución a esta práctica en las siguientes décadas? Es así que este fenómeno da cabida a hipótesis en torno a una distensión en las dinámicas de vigilancia en la Nueva Granada o a un fortalecimiento de las *hazañas* clandestinas de los tahúres. Sin embargo, la respuesta a esta pregunta merece cuidado y de seguro ha de ser objeto de otra investigación.

Continuando con lo que atañe a este trabajo, al tratarse de allanamientos a los establecimientos de apuestas, vale la pena anticipar que más allá de la vida de los tahúres en concreto y de sus mecanismos de diversión, los documentos ofrecen luces en torno a los espacios que los recibieron sin pudor. Por esta razón, se parte de la premisa de que durante la etapa media de la era colonial, el fullero estaba determinado por el entorno y no por la autonomía de sus pasos. Es decir, a diferencia del siglo XVI en el que el apostador recorría rutas y, a través de ellas, practicaba su encuentro con el azar, para el siglo XVII la configuración de casas de juego transformó radicalmente la experiencia con los naipes. De tal manera, esta parte del trabajo se proyectará hacia una búsqueda indicial guiada por el desenmascaramiento de los personajes a través de los lugares de ocio y de lo que allí acontecía.

Tres de Bastos - Para este propósito, esta ronda tratará de hacer un seguimiento al contexto que señaló a los jugadores y a los propietarios de las casas de juego en el siglo XVII, con el fin de entrever de qué manera hubo cambios y/o permanencias en las normatividades al respecto tanto en el Nuevo Mundo como en la península Ibérica. Resulta interesante develar cómo en este periodo se enfatizó abiertamente la importancia de la moral por encima del espectro de lo fiscal, materializándose en la publicación de múltiples textos religiosos dedicados a la crítica de las prácticas de tahurería, los cuales serán expuestos más adelante.

¹⁵² AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia. Rollos 7, 102, 217. Folios 1-17, 973-989, 523-546. Es necesario señalar que estas tres causas fueron seleccionadas de entre siete que se encuentran en el fondo de Juicios Criminales. Dicha escogencia se basó en la posibilidad de trabajar con los documentos que mayor información ofrecía.

De igual forma, otro elemento importante para dilucidar las transformaciones de la normatividad con respecto a los juegos ilícitos en el tránsito del siglo XVI al XVII es el del fortalecimiento de los sistemas de control. Después de haber conocido el escenario político y social que determinó el futuro de personajes como Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara, en el que gran parte de las labores policiales fueron llevadas a cabo por los pobladores de a pie, se propenderá por revelar la manera en la que las autoridades reales cambiaron su dinámica, en aras de consolidar una justicia mucho más ágil y autónoma frente a las acusaciones de los vecinos.

Un vistazo a las demás cartas

As de Espadas - En el palo de espadas, las casas de juego se abrirán para seducir los sentidos hacia el universo de los naipes. A partir del *desenmascaramiento* de las causas seguidas contra los propietarios de los establecimientos en los que los jugadores buscaban su suerte, el contexto normativo será desnudado ante su experiencia en lo cotidiano y de cara a la apropiación que de la ley hicieron los pobladores americanos. En esta etapa, los interrogatorios, los testigos y los alegatos entrarán en la mesa para narrar la forma en la que los protagonistas de este capítulo enfrentaron la justicia e hicieron valer su lugar para sobrepasar los impedimentos que la Corona opuso a su devenir clandestino.

As de Copas - Ahora bien, desglosados algunos de los aspectos esenciales de la forma en que el encuentro entre el orden y el contraorden tuvo lugar en la vida de nuestros personajes, se pasará a la indagación por la manera en la que los tahúres practicaban sus artes, el intercambio monetario, el oscuro pasaje de su suerte y la multiplicidad de lazos que fueron construidos alrededor de las mesas de apuesta. En este punto, el ambiente de los fulleros y de las casas de truco será dibujado en medio de las voces que lo describieron, ecos venidos desde las celdas que permitieron un leve asomo hacia el universo de la latente clandestinidad colonial.

As de oros - Y por último, al igual que en el anterior capítulo, hecho el recorrido por los tres palos de la baraja se planteará un diálogo entre la propuesta teórica de este trabajo con los episodios de las historias ocurridas intramuros en las casas de juego. Además de responder las preguntas acerca de las particularidades de las prácticas de ocio en el siglo XVII, este aparte se lanzará a reconocer las transformaciones que vivieron los jugadores en su universo de acción y las diferencias con respecto a la experiencia del azar por parte de los tahúres en el siglo XVI, apuntando a comprender el devenir dinámico de lo que se conoce como la sociedad colonial.

El contexto que rodeó al jugador del siglo XVII

Cuatro de Bastos - Para la metrópoli, el siglo XVII fue un periodo de múltiples contradicciones. Por un lado, los desastrosos conflictos bélicos que se estaban viviendo al interior del territorio hispano -los llamados motines de subsistencia, las luchas por la descentralización legislativa y la participación en la guerra de los ‘Treinta Años’, entre otros episodios- contribuyeron de manera decisiva al deterioro de una situación económica, que en el anterior siglo, se había anunciado prometedora¹⁵³. Tal como se expuso el primer capítulo, durante el siglo XVI, la monarquía española había promovido con ahínco el despliegue de una empresa imperial, que aunque débil en muchos aspectos, estaba destinada a solventar los problemas sociales que se presentaban en la península en ese momento. Sin lugar a dudas, a pesar de los intereses privados de los conquistadores, la llegada de los nuevos pobladores enriqueció las arcas reales a costa de la explotación minera, agrícola y humana en América.

Sin embargo, en 1605, el rey Felipe II, que de manera clara mantuvo una fuerte unión con los preceptos eclesiásticos, expulsó a los moriscos del territorio peninsular, dejando sin mano de obra a muchas de las zonas agrícolas de su reino. Por su puesto, sumado a los problemas antes nombrados, se dio comienzo a una crisis política que permaneció hasta mediados del siglo XVII¹⁵⁴ y que a su vez generó un incremento acelerado en el sistema tributario¹⁵⁵. Una descripción bastante clara que lo que significó este periodo para la sociedad hispana, la ofrece Fernando Martínez Gil en el libro *Muerte y sociedad en la España de Los Austrias*:

Continuas crisis de mortalidad, frecuentemente unidas a las de subsistencia y a enfermedades como el tifus, así como el proceso de despoblación de extensas zonas rurales y la disminución de la renta de la tierra, fueron algunos de los exponentes de esa crisis que dio al traste con casi dos siglos de crecimiento¹⁵⁶.

Cinco de Bastos - No obstante, por el otro lado, la experiencia del siglo XVII en el Nuevo Mundo se presenta como un periodo de consolidación de la sociedad colonial, la cual tenía unas bases administrativas establecidas y estaba configurada a partir de ciertas directrices que

¹⁵³ Domínguez Ortiz, Antonio. (1963) *La sociedad española del siglo XVII: El estamento nobiliario*. Instituto Balmés de Sociología, Madrid. Pág. 6.

¹⁵⁴ Karmen, Henry. (1981) *La España de Carlos II*. Crítica, Barcelona.

¹⁵⁵ Domínguez Ortiz, Antonio. Pág. 20.

¹⁵⁶ Martínez Gil, Fernando. (2000). *Muerte y sociedad en la España de los Austrias*. Universidad de Castilla – La Mancha, Albacete.

determinaron el futuro del continente. El caos y el descontrol, que protagonizaron el devenir del anterior siglo, desaparecieron someramente para inaugurar un nuevo escenario, en el que gran parte de los intereses de la Corona estaban dándose por cumplidos y lo que quedaba por delante era la solidez de mantener la marcha hacia una soberanía territorial y cultural¹⁵⁷.

El incremento en la exportación de metales preciosos en Nueva España, el fortalecimiento del comercio textil en Perú y una estabilidad económica en el caso de la Nueva Granada, entre otros aspectos productivos de la América hispánica, funcionaron como los motores de un entramado que poco a poco fue adquiriendo rasgos particulares de auto-sostenimiento y que dieron origen a una sociedad completamente distinta a la del siglo XVI. Como lo afirma la historiadora Rosario Sevilla en su artículo *La minería americana y la crisis del siglo XVII*:

Existió una grave crisis económica en el siglo XVII. Pero fue una crisis española y europea, no americana. América siguió produciendo grandes cantidades de plata en esta centuria. Descendieron las remesas a la península pero, a cambio, una mayor cantidad de ingresos públicos quedaba en las colonias para gastos de administración y defensa¹⁵⁸.

Es así que, sobre esa aparente estabilidad productiva, en América comenzó a darse lo que algunos autores denominan el ‘Barroco hispanoamericano’, un entramado de elementos que agrupó manifestaciones intelectuales, literarias, religiosas y sociales que denotaron la configuración de una sociedad inmersa dentro de la diada de lo impuesto-apropiado y lo auténtico-propio. Es decir, un mestizaje cultural, siguiendo la perspectiva de Serge Gruzinski, que se fue asentando sobre la base de un contexto en el que el tiempo había logrado una especie de engranaje entre el mundo americano y el europeo, que aunque nunca dejó de ser conflictivo, consolidó un escenario común. El código culto, alegórico y ornamental del Barroco, expresado en la fisionomía misma de la ciudad virreinal o a través de certámenes, ceremonias religiosas, ‘alta’ literatura, poesía devota o cortesana, constituyó, durante el periodo de estabilización virreinal, el lenguaje oficial del Imperio¹⁵⁹.

Fue precisamente en este siglo que aparecieron personajes como sor Juana Inés de la Cruz, quien ofrecen un panorama de análisis que tiende a identificar el carácter de esa nueva sociedad emergente en el Nuevo Mundo, que, así como da cuenta de este tipo de exponentes literarios,

¹⁵⁷ Sevilla Soler, Rosario. (1990). “La minería americana y la crisis del siglo XVII”, *Historiografía y bibliografía*. Núm. 2. Págs. 61-80.

¹⁵⁸ *Ibíd.* Pág. 72.

¹⁵⁹ Moraña, Mabel. (1988). “Barroco y conciencia criolla en Hispanoamérica”, en *Revista de Crítica Literaria Hispanoamericana* N° 28 , págs. 229-245

también fue testigo de un incremento en el flujo de libros europeos, por supuesto tempranamente censurados por parte de la Corona. Tras la crisis económica, uno de los aspectos del intercambio cultural entre América y Europa fue la amplia difusión de textos que no tenían mercado al interior de los territorios del viejo continente. De tal forma, esta situación promovió la descrita ola del Barroco colonial, augurando matices de compleja apropiación cultural¹⁶⁰.

Sin embargo, vale la pena considerar que, si bien hubo una consolidación del orden colonial en términos económicos y culturales, la llegada del Barroco no significó de manera automática la extinción de los saberes tradicionales, ni de las manifestaciones del contra-orden indiano. Por el contrario, si algo atravesó la cotidianidad del Nuevo Mundo fue la configuración de una estructura de control agrietada, plena de escenarios clandestinos, donde los indígenas, los africanos, los mestizos y, en general, la población del *recién descubierto* continente ejercieron abiertamente su libertad. En pocas palabras, paralelo al fortalecimiento y la *sofisticación* de los sistemas coloniales, en términos de la implantación del modelo europeo al contexto americano, emergieron mecanismos de acción ajenos al esquema ibérico.

La moral

Seis de Bastos - Ahora bien, para comprender con mayor acierto el contexto del siglo XVII, tanto en el escenario peninsular como en el americano, es necesario poner sobre la mesa de juego la preponderancia del estamento moral. Como lo plantea Antonio Domínguez, la Península Ibérica estuvo abiertamente marcada por la presencia de la iglesia católica, que después de reformular y fortalecer muchos de sus principios a través del Concilio de Trento:

Impuso una moralidad muy estricta, sobre todo en el aspecto sexual, con profundas repercusiones literarias (el Teatro casi desaparece, asfixiado por ese ambiente, demasiado pacato) y en los campos científico, filosófico y técnicos, que se mantuvieron apartados del gran movimiento de renovación que por entonces operaba en el resto de Europa¹⁶¹.

¹⁶⁰ Sobre este tema véase Rueda Ramírez, Pedro. (2005). *Negocio e intercambio cultural. El comercio de libros con América en la Carrera de Indias. Siglo XVII*. Universidad de Sevilla, CSIC Escuela de Estudios Hispano, Sevilla.

¹⁶¹ Domínguez Ortiz, Antonio. (1963). Pág. 6.

Bajo el mandato de Felipe II, la monarquía hispánica aceptó los acuerdos a los que llegaron los clérigos, –tras de celebrar las 25 sesiones del Concilio, en las que se discutieron los temas más álgidos del momento-, y que establecieron un nuevo camino para el ejercicio del cristianismo¹⁶². De este modo, en el siglo XVII los lineamientos que determinaron el modo de vida de los peninsulares giraron en torno a la preocupación por la salvación o la condenación del alma¹⁶³. El cumplimiento de los sagrados sacramentos, la confesión y el obrar de acuerdo a los mandatos divinos, no fueron prácticas que se limitaron solamente al terreno de lo religioso, sino que, al ser acatadas por la esfera política, se convirtieron en fundamentos del comportamiento del cuerpo social. Por ende, ese *cuerpo* que nacía desde el temor a la muerte, hijo de la búsqueda incesante de la ‘gratificación celestial’¹⁶⁴, no podía, bajo ninguna circunstancia, cobijar en su lecho a quienes se salieran de los parámetros establecidos. Por esta razón, podría considerarse a esta emergente configuración *intolerante por naturaleza*¹⁶⁵.

Siete de Bastos - Es así que, teniendo en cuenta la entrada del Barroco al espectro del Nuevo Mundo, entendida como una de las manifestaciones más interesantes dentro del proceso de consolidación del sistema colonial, la visión que se expandió por parte de la Corona fue la de propender por un orden marcado tanto por una especie de funcionalidad con respecto al modelo organizativo y productivo como por una preocupación latente por el cuidado de la moral. Es así que, como plantea la historiadora María Piedad Quevedo Alvarado, “(...) el discurso de las virtudes tenía valor tanto en el ámbito civil como en el de la fe, y pretendía mostrar un ideal de comunidad y de comunión con Dios”¹⁶⁶.

De tal manera, así como se hizo viva la intolerancia ibérica por antonomasia al interior de la península, su despliegue también tuvo lugar en el escenario indiano. Si bien, de antemano el choque cultural entre los dos mundos implicaba un desafío para el control colonial, posiblemente hayan sido los habitantes del Nuevo Mundo quienes hayan ofrecido la expresión más vital de la complejidad barroca en su tiempo. De la convivencia e interacción de blancos, indígenas y negros,

¹⁶² Llorca, Benardino. (1979). “Participación de España en el Concilio de Trento”, en *Historia de la Iglesia en España. Tomo I*. Biblioteca de Autores Cristianos, España. Págs. 385-502.

¹⁶³ Fernández Vargas, Valentina. (1978). “*La calidad de vida en la España del siglo XVII*”, en *Arbor*, n. 386, págs. 93-101.

¹⁶⁴ *Ibid.* Pág. 94.

¹⁶⁵ La expulsión de los moros, la desarticulación de colectivos protestantes, el señalamiento de prácticas religiosas ajenas al cristianismo, la persecución de ‘brujas’ y las misiones que trataron de borrar la cosmogonía de los pueblos indígenas, son manifestaciones clara de esta intolerancia. Referencia.

¹⁶⁶ Quevedo Alvarado, María Piedad. (2005). “El cuerpo ausente: el lugar del cuerpo místico en la Nueva Granada del siglo XVII”, en *Memoria & Sociedad*, Vol. 9 No. 19. Julio – Diciembre. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C. Pág. 69.

necesariamente vino la fusión de elementos impares, que produjo un conglomerado étnico y cultural de lo más variopinto¹⁶⁷.

Sobre esta constelación de tipos raciales que produjo el ‘crisol barroco’ del mundo colonial, España impuso y se mantuvo fiel al axioma político ‘divide y gobierna’; al ser artificialmente contrapuesto por el sistema, blancos, negros y castas no podían formar un frente común contra el dominio de la metrópoli¹⁶⁸.

Sin embargo, no se trataba únicamente de suprimir frentes unidos en contra de la Corona, sino también figuras como la del jugador, que además de constituir una parte infructuosa dentro del entramado social, alteraba las buenas costumbres. Por esto, en contraposición al discurso de la virtud, el tahúr se definía como un personaje “vicioso, llevado por la adicción a las apuestas y al mal vivir, que continúa mucho las casas de juego y es diestro en jugar, a veces con trampas y engaños”¹⁶⁹. Así, un personaje de estas características no podía ser *tolerado* dentro del organicismo colonial¹⁷⁰ y, por ende, estaba destinado a desaparecer, pues, como se vio en el anterior capítulo, quien se dedicaba a los naipes se alejaba completamente de Dios, lo ofendía y pecaba en todos los sentidos posibles.

Ocho de Bastos - De este modo, así como en el siglo XVI la iglesia se enfocó en publicar libros dedicados a la satanización de los juegos de azar, en el siglo XVII continuó con su labor, por medio de la escritura de obras que trataban de regular las fiestas peninsulares. Es así que, retomando el trabajo de recopilación de fuentes hecho por López Cantos¹⁷¹, el primer referente con el que se cuenta es *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*¹⁷², (Ilustración 5¹⁷³), escrito en 1603 por el sacerdote español Francisco Fajardo de Luque. El texto es un instructivo dedicado a los confesores

¹⁶⁷ Escandón, Patricia. (2006). “La cultura barroca en Indias: La visión de Mariano Pijón Salas”, en *Latinoamérica*. Núm. 42. Universidad Autónoma de México, México. Págs. 35-49.

¹⁶⁸ *Ibid.* Pág. 43.

¹⁶⁹ Definición tomada del Diccionario de Autoridades de 1739. Para profundizar sobre los discursos morales en la construcción de los diccionarios españoles véase Forgas Berdet, Esther. (2003). “Vicios y virtudes en el Diccionario académico: ¿es el DRAE un manual de buenas costumbres?”, en *Archivo de Filología Aragonesa*, Núm. 59. Instituto Fernando El Católico, Zaragoza. Págs. 405-421.

¹⁷⁰ Expresión que hace una analogía del comportamiento de una sociedad con el de un cuerpo biológico. Tomada de Castaño Pareja, Yoer Javier. (2005). “Rinden culto a Baco, Venus y Cupido: Juego y actividades lúdicas en la Provincia de Antioquia y otras zonas neogranadinas. Siglos XVII-XVIII”, en *Historia Crítica*, Núm. 30, Julio-Diciembre. Universidad de los Andes, Colombia. Págs. 115-138.

¹⁷¹ CDR que acompaña el libro de López Cantos, Ángel. (1992) *Juegos, fiestas y diversiones en la América española*. Editorial Mapfre, España.

¹⁷² De Luque Fajardo, Francisco. (1603). *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*. Impreso en la casa de Miguel Serrano de Vargas, Madrid, España. Esta edición fue reimpressa en el año de 2009 por la Editorial Maxtor.

¹⁷³ Tomada de López Cantos, Ángel. Documento 07 del CDR que acompaña el libro.

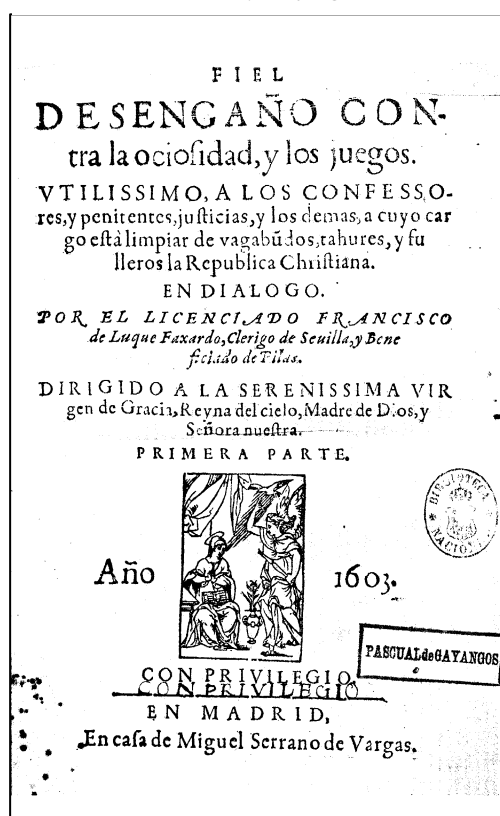
y las autoridades encargadas de ‘limpiar’ a los vagabundos, tahúres y fulleros, en la medida que, de acuerdo con el clérigo, requerían de herramientas para velar por el buen obrar de este tipo de personajes. En este manuscrito, surge la noción del vicio del juego como una ‘enfermedad’ y se usa, como herramienta narrativa, la historia de Florino y Laureano, dos jóvenes andaluces que sirven de ejemplo a lo largo de la obra para ilustrar cómo de pequeños las buenas diversiones son la fuente de la diversión, pero con el paso del tiempo los ingenios encaminan hacia a la ociosidad.

Este libro, compuesto por tres capítulos generales, contribuye, por un lado, a ver cómo se desarrollaban las prácticas de juego en la Península Ibérica en ese momento, donde era evidente la permanencia y el crecimiento de escenarios como las casas de juego, y, por el otro, a comprender cómo la Iglesia fue desarrollando estrategias para que quienes no actuaran de acuerdo a los mandatos divinos, pudieran ser rescatados e insertados dentro del orden social, con ayuda de la palabra y la intervención eclesiástica.

El segundo libro que está dentro de la compilación de López Cantos es una obra publicada en la ciudad de Ávila en 1613, por el religioso jesuita Pedro de Guzmán, consultor calificado del ‘Santo Oficio de la Inquisición’ y titulada *Los bienes del honesto trabajo y daños en la ociosidad en ocho discursos*¹⁷⁴. En el texto, además de hacerse un análisis del por qué no dedicarse a las labores productivas es fuente de pecado, el autor trata de estudiar las distintas diversiones que se practican en España, con el propósito de dilucidar la amenaza latente para el bienestar del cuerpo social que se concentra en ellas. Como lo plantea Guzmán:

Ilustración 5.

Portada del libro *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*.



¹⁷⁴ López Cantos, Ángel. Documento 09 del CDR que acompaña el libro.

Tomé la pluma para escribir contra el ocio, descubriendo todos los principios, efectos y circunstancias de él. Y determíneme a ello en una conversación con una persona religiosa, en tratamos de los muchos daños que la ociosidad hace en las Repúblicas de España¹⁷⁵.

De este modo, desde la perspectiva de Pedro de Guzmán, los juegos de azar no eran las únicas actividades en las que el pecado se hacía presente, sino que era el ocio en sí el causante de los daños a la moral. Dormir de más, asistir a eventos recreativos y, por supuesto, apostar en las mesas de naipes eran dinámicas que debían controlarse, en aras de configurar una sociedad verdaderamente *pura y limpia*. En este texto, el discurso de la virtud entra con fuerza a señalar todo tipo de actividades y, por ende, el uso del tiempo libre se convierte en un problema a resolver.

Por esta razón, aparece en 1623 *Entretenimientos, juegos honestos y recreaciones cristianas*, libro escrito por el padre Fray Alonso Ramón en Madrid. En él, se hace un listado de las actividades que podían desarrollarse “para que, en todo género de Estados, se recreen los sentidos, sin que se estrague el alma”¹⁷⁶. Con este texto, y tras revisar someramente los otros dos, se hace evidente que durante el siglo XVII la Iglesia se esforzó por insertarse dentro de todos los aspectos de la vida social, asumiendo un papel no sólo de vigilancia moral, sino también de control de las actividades cotidianas, a través de la categorización y el estudio cuidadoso de lo permitido y lo no permitido dentro del entramado del cuerpo barroco, realidad descrita anteriormente.

El juego y la moral en América

Nueve de Bastos - Sobre la base de la preponderancia de la moral por encima de los demás aspectos del entorno social, la Corona buscó cuidar el buen funcionamiento de sus colonias. Para esto, aunque, desde el anterior siglo, se habían establecido un sinnúmero de mandatos, las crónicas de los viajeros y la información que le llegaba a los monarcas, luego de las visitas de las autoridades designadas, promovió tanto la emisión continua de cédulas reales, como la futura Recopilación de Leyes de Indias en 1680¹⁷⁷. Frente a esto, en relación con la práctica de los juegos de azar, en el siglo XVII se promulgaron únicamente dos ordenamientos al territorio de las Indias Occidentales,

¹⁷⁵ Guzmán, Pedro de. (1613). *Los bienes del honesto trabajo y daños en la ociosidad en ocho discursos*. Ávila. Pág. Prólogo al lector.

¹⁷⁶ Ramón, Alonso (1623). *Entretenimientos, juegos honestos y recreaciones cristianas*. Madrid. Pág. Prólogo al lector.

¹⁷⁷ López Cantos, Ángel. Pág. 295.

de seguro porque desde el siglo XVI se habían difundido aproximadamente nueve disposiciones reales tendientes a su control y prohibición¹⁷⁸.

Bajo esa perspectiva, es decir, guiada no sólo por la preocupación fiscal sino también por la búsqueda de control moral, un real decreto emitido por el rey Felipe III en el año de 1609, en respuesta al crecimiento permanente de las dinámicas de diversión, estableció la prohibición de las casas de juego en todas las poblaciones del Nuevo Mundo, ya que se había vuelto extensiva la tendencia de “juntarse a jugar en tablajes públicos mucha gente ociosa de vida inquieta, y de depravadas costumbres, de quienes han resultado muy grandes inconvenientes y delitos atroces en ofensa de Dios nuestro Señor con juramentos, blasfemias, muertes y pérdidas de hacienda”¹⁷⁹.

En esta misma línea, otro de los mandatos emitido en 1609 por Felipe II, prohibía a las autoridades y a los ministros coloniales que participaran de estos ociosos oficios y que permitieran en sus casas tablajes públicos, en tanto eran ellos quienes debían dar ejemplo a la población americana. De este modo, resulta interesante ver que, a partir de la prohibición, la Corona denunció en la normatividad que este tipo de actividades eran cada vez más comunes y que era inaceptable ver que a esos lugares asistían “todo género de gentes, hombres y mujeres, donde de día y de noche se perdían y aventuraban honras y haciendas”¹⁸⁰.

Diez de Bastos - Ahora bien, al comparar ambas normas es clara la presencia de las casas de juego, esto es, lugares dedicados a las apuestas. No obstante, pese a que existían desde hacía más de un siglo en los territorios de la Península Ibérica, al parecer apenas empezaban a establecerse en las poblaciones americanas. Así, para el llamado *siglo del oro*, solamente en la ciudad de Sevilla “existían más de trescientas casas de juego”¹⁸¹. De hecho, en el *Fiel desengaño contra la ociosidad y el juego*, escrito por el sacerdote español Francisco de Luque Faxardo en 1603, se estipulaba que:

¹⁷⁸ Sobre esto puede volverse al primer capítulo, en el que se presenta una tabla con las reales cédulas que fueron promulgadas en el siglo XVI.

¹⁷⁹ Este mandato emitido en 1609 fue posteriormente retomado en la Recopilación de Leyes de los Reinos de las Indias. Capítulo *De los juegos y jugadores*, ubicado en el séptimo libro, título segundo. Disponible en: <http://fondosdigitales.us.es/fondos/libros/752/14/recopilacion-de-leyes-de-los-reynos-de-las-indias/>. Consultado el 21 de diciembre de 2012.

¹⁸⁰ *Ibíd.* Ley tercera.

¹⁸¹ Chamorro Fernández, María Inés. (2005) *Léxico del naípe del Siglo de Oro*. Ediciones Trea, España. Pág. 34. En esta parte ella cita el trabajo de *J. Deleito y Piñuela La mala vida en la España de Felipe IV*.

En las casas de juego se derrochan inútilmente el tiempo y el talento, se arruinan las amistades y se pierde el dinero y el respeto. Por estos motivos éstas constituyen un peligro no sólo para el jugador, sino también para su familia y para todo el reino¹⁸².

Este tipo de alusiones resultaban comunes en la Península Ibérica. Como se mostró en el anterior capítulo, desde el siglo XIII hubo mandatos en contra de las casas de juego, como fue lo promulgado por Alfonso XI en el llamado *Ordenamiento de las Tafurerías*, en el que se trataba de controlar este tipo de establecimientos. Así mismo, en la reglamentación en Sevilla, para las primeras décadas de la centuria del 1500, se emitieron normatividades que las prohibían en todo el territorio del Reino y que las calificaban como el epicentro de la decadencia y la degradación del cuerpo social¹⁸³. Sin embargo, como era de suponer, las leyes que pretendían desterrar estos pasatiempos de semejantes lugares no se cumplieron, convirtiéndose el asunto en una carrera de obstáculos, en la que siempre vencieron los trasgresores.

A pesar de que de acuerdo con López Cántos, las casas de apuesta funcionaron en el Nuevo Mundo desde los primeros años de la conquista, y que en los casos de los tahúres *desenmascarados* en el primer capítulo, se hablaba de casas que prestaban algunos personajes para la tahurería, como el caso del alguacil Hernán de Benavente, que abrió las puertas de su morada para que Roque de Lara apostara a los naipes, “Los tablajes, por lo general, constituyeron los centros donde se divertían las clases bajas. Las personas de calidad, aunque también acudían a ellos, normalmente aprovechaban las múltiples reuniones que celebraban en sus domicilios”¹⁸⁴.

Así, pese a la existencia de dichos establecimientos desde comienzos del periodo colonial, todo indica que no fue sino hasta el siglo XVII que se percibieron escenarios configurados únicamente para tal fin y que, a su vez, constituían una oportunidad de lucro para sus propietarios. Algunos militares pusieron tablas en los cuarteles y convirtieron sus propias casas en garitos y, para mediados de este periodo, “había treinta y seis casas de juego, sólo en Potosí, para aniquilarse unos y enriquecerse otros”¹⁸⁵. Un enriquecimiento que, en este caso, no se refería sólo a los fulleros que se lanzaban a la suerte, sino también a los propietarios de los lugares, quienes en poco tiempo disfrutaron de las ganancias de su negocio¹⁸⁶.

¹⁸² De Luque Fajardo, Francisco. Pág. 76.

¹⁸³ Sobre esto puede volverse al primer capítulo, específicamente al palo de los Bastos.

¹⁸⁴ López Cantos, Ángel. Pág. 297.

¹⁸⁵ Martínez Vela, B. Pág. 53.

¹⁸⁶ López Cantos, Ángel. Pág. 295.

Según Julián Vargas Lesmes, y de acuerdo con lo analizado por María Luz Rodrigo para el medievo español, algunos de esos escenarios contaban con permisos especiales para su funcionamiento en el Nuevo Mundo, ya fuese en festividades concretas, reales o religiosas, o con el compromiso del pago de ciertas cantidades a la Corona¹⁸⁷, la cual, en vista de no poder erradicar las actividades de ocio, buscó a toda costa beneficiarse de ellas. López Cantos lo describe así:

Los emplazamientos se situaban en parajes públicos. Podían ser al aire libre, por ejemplo, la plaza mayor de San Sebastián de los Reyes, en Venezuela, o las calles de La Habana en día de San Francisco, donde colocaban las mesas de naipes o los tenderetes. De igual manera sucedía en México en las fiestas de San Agustín y la Virgen de Guadalupe. Allí, en las explanadas que rodeaban el templo, florecían garitos por doquier¹⁸⁸.

Es así que, para el caso concreto de Santa Fe en la Nueva Granada, existían épocas más propicias para sacar las barajas y las mesas de truco, las cuales coincidían con las *solemnidades* coloniales. “Fue práctica inveterada de los santafereños el desbordarse en los juegos de azar en las épocas de carnestolendas, semana santa, celebraciones monárquicas, San Juan, etcétera, tanto clandestina, como públicamente”¹⁸⁹. Los lugares en donde era permitido el juego fueron llamados los Patios de Barra, que usualmente se ubicaban en casas en las que se pudieran desarrollar actividades como el truco, un antecesor del actual billar, y las barras, una dinámica similar a lo que ahora se conoce como el turmequé. Este tipo de establecimientos, que en muchas ocasiones llegaron a funcionar en conventos, fueron concurridos principalmente por gente de ‘baja condición’ que no tenían lugares privados para dedicarse a sus entretenimientos¹⁹⁰.

Once de Bastos - Además del otorgamiento de licencias para las casas de juego, otro de los recursos que utilizó la Corona para beneficiarse de las diversiones americanas fue la monopolización de la impresión de las barajas de naipes, tal como se expuso en el capítulo anterior. Sin embargo, para este periodo este negocio del estanco estaba absolutamente afectado por el contrabando de cartas¹⁹¹, que se dio especialmente en las zonas caribeñas, ya que desde muy temprano el comercio legal de la monarquía dio muestras de no poder cumplir con el propósito de

¹⁸⁷ Vargas Lesmes, Julián. (1990). *La sociedad de Santafé colonial*. Cinep, Bogotá. 349.

¹⁸⁸ López Cantos, Ángel. Pág. 298.

¹⁸⁹ Vargas Lesmes, Julián. Pág. 354.

¹⁹⁰ *Ibid.* Pág. 357.

¹⁹¹ Lozano Armendares, Teresa. (2011). “Los juegos de azar. ¿Una pasión novohispana?. Legislación sobre juegos prohibidos en Nueva España siglo XVIII”, en *Estudios de Historia Novohispana*. Universidad Autónoma de México, México. Disponible en: <http://repositoriodigital.academica.mx/jspui/handle/987654321/11906>. Consultado el 12 de febrero de 2012.

suministrar en cantidad y calidad las necesidades de la Nueva Granada¹⁹². En esta misma línea, la gran demanda también provocó que se imprimieran en Indias. Así, se establecieron, entre otras, imprentas en México, que producía anualmente nueve mil docenas, así como en Cartagena y Santa Fe.¹⁹³

Por esta razón, el gremio de los asentistas del ramo español enviaban permanentemente solicitudes a las autoridades reales para que se legalizaran los juegos de azar, tanto en la península como en el Nuevo Mundo, en aras de contrarrestar el mercado negro que giraba a su alrededor y que claramente estaba afectando sus posibilidades de comercio. Lo anterior sumado y puesto bajo el contexto de la grave crisis económica expuesta anteriormente. Sin embargo, tal como lo expone la autora Armendares:

Parece ser que los virreyes sentían la obligación moral de vigilar las costumbres de sus vasallos, pues nunca consintieron en levantar las prohibiciones, probablemente porque consideraban que al hacerlo contribuirían al aumento de una serie de desórdenes que intentaban remediar y, por lo tanto, prefirieron la tranquilidad de las colonias al enriquecimiento del erario¹⁹⁴.

En este punto se evidencia de nuevo un vuelco hacia lo moral, que por encima de las necesidades fiscales y de los intereses económicos de la Corona –posiblemente agudizados por el álgido momento que pasaba-, se hizo presente en las decisiones políticas y administrativas hacia las colonias. De esta manera, la configuración de los sistemas de control y de vigilancia fueron distintos a los que refirió el capítulo de *El Jugador Nómada*, pues para el siglo XVII era necesaria una institucionalidad mucho más sólida, que propendiera por las buenas costumbres, el buen recaudo de la hacienda y, en últimas, la consolidación del ideal utópico de un Reino cobijado por los preceptos divinos.

Doce de Bastos - De tal modo, en la medida en que la sociedad colonial se adentró en la visión de mantener la armonía y el orden en sus territorios, resultaba necesario establecer medidas más rigurosas a la hora de enfrentar la amenaza de los tahúres. Es así que, como lo afirma

¹⁹² Laurent, Muriel. (2003). “Nueva Francia y Nueva Granada frente al contrabando: reflexiones sobre el comercio ilícito en el contexto colonial”, en *Historia Crítica*, Núm. 25. Universidad de los Andes. Págs. 137-156.

¹⁹³ Patiño, Víctor Manuel. (1990-1993) *Historia de la Cultura Material en la América Equinoccial. Vestidos, adornos y vida social. Tomo 4*. Instituto Caro y Cuervo, Bogotá.

¹⁹⁴ Lozano Armendares, Teresa. Pág. 161.

Kalmanovitz en su texto *Las instituciones, la ley y el desarrollo económico en Colombia*, en el siglo XVII el sistema legal era muy elaborado, sistematizado, concordante, solemne y formal. Heredera de un agudo modelo burocrático, la Corona se encargó de regular desde la distancia los múltiples procesos y problemáticas que se presentaban en el Nuevo Mundo. De tal forma, “como toda la actividad económica y política de los súbditos debía ser estrechamente controlada, la legislación incluía demasiadas circunstancias posibles, dando lugar a una tradición legal de casuismo sofocante”¹⁹⁵.

La consolidación de las Reales Audiencias, la relativa estabilidad económica y el establecimiento de una sociedad ‘mestiza’ en las Indias Occidentales, fueron los elementos que denotaron el surgimiento de un nuevo conjunto social, inmerso en la paralaje entre el caos y la armonía interna. Ese panorama, aún desde la época de la conquista, fue testigo de la implementación de un régimen centralista que, preso del desconocimiento generado por las distancias espaciales y culturales, siempre desconfió de sus subordinados. En los siglos XVI y XVII hubo un sistema legal que acataba pero que no se cumplía, en la medida en que la Corona no estableció lineamientos acordes con el escenario colonial. Sin lugar a dudas, durante este periodo se recogió una tradición de simulación, en la que se cubría la apariencia, pero se evadía el contenido¹⁹⁶. Fue por esto que, como se ha argumentado a lo largo del trabajo, las grietas del contra-orden eran parte inherente de este entramado, que cobijó con constancia el universo de los naipes.

A pesar de esto, a diferencia del siglo XVI, en el que el ejercicio de la justicia dependía en gran parte de la colaboración de los vecinos, el siglo XVII demuestra una mayor autonomía de las instituciones de vigilancia, pues se configuraron dinámicas de policía que, entendida como la preocupación latente por el orden social, pretendían el examen constante de las actividades cotidianas. “Cualquier aspecto del diario vivir estaba sujeto a un control bastante estricto por parte de las autoridades en los territorios indios. La cuestión era convivir a son de campana, congregados en orden y alrededor o cerca de una iglesia”¹⁹⁷. No obstante, vale la pena señalar que dicha autonomía institucional no significó la separación entre la comunidad de las poblaciones y el devenir de los funcionarios, sino que estuvo marcado por el hecho de que los vecindarios

¹⁹⁵Kalmanovitz, Salomón. (1997) *Las instituciones, la ley y el desarrollo económico en Colombia*. Serie borradores semanales de economía, Subgerencia de estudios económicos del Banco de la República, Bogotá. Disponible en: <http://www.banrep.gov.co/docum/ftp/borra069.pdf>. Consultado el 13 de enero de 2013. Pág. 5.

¹⁹⁶ Ibid. Págs. 6-7.

¹⁹⁷ Munive Contreras, Moisés. (2005). “Por el buen orden: el diario Vivir en Cartagena y Mompox colonial”, en *Historia Crítica*, Núm. 28. Universidad de los Andes.

empezaron a ejercer una especie de fiscalización no sólo hacia sus semejantes, sino también frente a quienes debían hacer cumplir las normas¹⁹⁸.

En ese contexto, las rondas fueron uno de los recursos más comunes de las autoridades reales, quienes, en colaboración con algunos pobladores, inspeccionaban con cuidado los rincones de las ciudades. Estos recorridos, que día a día hacían alcaldes y alguaciles, buscaban penetrar en la intimidad de zaguanes y alcobas para prevenir desórdenes callejeros¹⁹⁹. Es así que, teniendo en cuenta el trabajo de Vargas Lesmes con respecto a los juegos de azar en Santa Fe, se puede contemplar el afán de las autoridades por vigilar el buen funcionamiento moral y el cuidado de los bienes de los señores propietarios:

Un buen ejemplo de lo que acontecía en las noches santafereñas del siglo XVII nos lo traen algunos documentos que reseñan las rondas efectuadas por los alguaciles, oidores y otros funcionarios que se encargaban de cuidar las buenas y las malas costumbres de los habitantes, así como salvaguardar los bienes de comerciantes, vecinos y demás estantes de la ciudad²⁰⁰

Bajo esta perspectiva, fueron precisamente esas rondas y recorridos que caminaron los oidores en compañía de los alguaciles las que sacaron a la luz los casos que se presentan en este capítulo. De no haber sido por sus pasos inquisidores, seguramente la imagen de los patios y de las mesas de juego no estarían en el escenario de lo accesible para trabajos como este, que a pesar de la contradicción a la que lo arrojan las fuentes, tratará de comprender la manera en la que los propietarios de las casas de apuesta y los tahúres afrontaron el sistema de normas que los rodeó. A continuación, se seguirá la partida indagando por los procesos y las aristas que ellos ofrecen.

¹⁹⁸ *Ibid.* Pág. 132.

¹⁹⁹ Colmenares, German. (1990) “El manejo ideológico de la ley”, en *Historia Crítica*, Julio-Diciembre. Págs. 5-45.

²⁰⁰ Vargas Lesmes, Julián. Pág. 349.

II LAS ESPADAS

Dos de Espadas - Ahora bien, después de haber visto el contenido de los Bastos, es decir el contexto que determinó el devenir de los jugadores y de los dueños de las casas de juego, a continuación se *delatarán* los tres casos que protagonizan la ronda del siglo XVII. De este modo, este palo abre sus cartas para conducir la mirada hacia el encuentro entre el orden y el contraorden, entre la ley y su apropiación o su ejercicio en lo cotidiano.

La casa de Pedro Díaz

Tres de Espadas - El primer caso del que parte este trabajo para lo referido al siglo XVII fue el de Pedro Díaz, mercader que, al parecer, para estrenar su nueva casa en Santa Fe decidió abrir un lugar de apuestas. A pesar de que para esta época dicha ciudad es identificada como un escenario ‘estático y pobre’, en algunas referencias se le contempla con una atmósfera de incipiente surgimiento urbano y social²⁰¹. Por esta razón, valdría la pena suponer que tal emergencia promovió la existencia de lugares dedicados al ocio, que como se ha mencionado, eran un negocio de grandes cuantías para sus propietarios. Es así que, de acuerdo con el documento, a las 6 de la tarde del 17 de noviembre de 1615, en una de las rondas realizadas por el ‘oidor y alcalde’ de esta población, el señor Lesmes de Espinosa Saravia, halló jugando en ese lugar a varios tahúres, quienes, por orden de las autoridades, debieron comparecer ante la justicia real²⁰².

El informe de allanamiento presentando por Lesmes de Saravia relata que algunos de los personajes que estaban en el lugar, al escuchar la voz de las autoridades, escaparon por una de las tapias de la casa y saltaron hacia la tienda de Mateo Bolívar²⁰³. Por esta razón, uno de los intereses evidentes a la hora de escuchar las declaraciones de los tahúres fue el de establecer la identidad de los fugados, a quienes se les reconoció pocas horas después de haber sido apresados sus compañeros. Contrario a lo que sucedía con los juicios que se presentaron en el siglo XVI, este sólo duró tres días y tras el pago de las multas estipuladas, los prisioneros fueron liberados. Tal premura indica una labor ágil por parte de la justicia, en especial teniendo en cuenta que la Real Audiencia llevaba

²⁰¹ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 1r.

²⁰² AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 2r.

²⁰³ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 2v.

aproximadamente medio siglo en funcionamiento y que había logrado, con esfuerzo, establecer una solvencia oportuna²⁰⁴.

Esta vez, el proceso se dirigió en contra del propietario de la casa, sino que se enfocó en sacar testimonios de los jugadores que allí se encontraron. Por esto, este juicio cuenta con las versiones de los tahúres, las razones por las que estaban en el lugar, la cantidad de las apuestas, el tipo de juegos que se practicaron en las partidas y los datos concretos en torno a sus oficios. De tal modo, el documento ofrece la posibilidad de revisar la diversidad de personajes que participaban en las mesas (de las cuales se profundizará más adelante) y la forma en la que se relacionaron con el escenario que los rodeó.

La casa de Alonso Albarracín

Cuatro de Espadas - En la ciudad de Tunja, el 7 de agosto de 1630, fue allanada la casa del señor Alonso Albarracín, de 50 años, sargento de infantería española que había luchado en la guerra de los Pijaos y, que tras cumplida su labor, se había dedicado, desde hacía 15 años, a ofrecer el servicio de préstamo de una mesa de truco en su morada a quienes estuvieran interesados en pasar un rato de ocio. Con este trabajo, el español argumentaba que lograba el sustento para su esposa y sus diez hijos, quienes dependían económicamente del éxito de esta empresa²⁰⁵.

De acuerdo a las fechas de este proceso, se puede observar que Alonso Albarracín pasó una temporada de aproximadamente cuatro meses en la cárcel, luego de haber sido señalado por varios testigos que aseguraban que a su casa asistía todo tipo de personal indeseable y que, además, se permitía la entrada a ‘hijos de familia’²⁰⁶. Desde la prisión de Tunja, el acusado solicitó traslado del caso a la Real Audiencia de Santa Fe, donde esperaba lograr una mayor agilidad en los trámites con la justicia y la revisión cuidadosa de su situación, con el objetivo de que no fuese privado de sus fuentes de ingresos.

Representado por el señor Bartolomé Delgado de Vargas, el enjuiciado argumentó constantemente frente a las autoridades que lo que se practicaba en su morada eran juegos permitidos y que quien se

²⁰⁴ Díaz, Rafael. (2004). “Establecimiento de la Real Audiencia: nace el Nuevo reino. Pasó medio siglo antes de que se formalizara el poder político en el territorio neogranadino”, en *Revista Semana*, Núm. 1.152, Mayo-Jun, Bogotá D.C. Págs. 52-53.

²⁰⁵ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folios 982v.

²⁰⁶ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folios 976r.

había encargado del allanamiento, el teniente corregidor Joan de Ortégón, lo había denunciado por un desconocimiento de su tarea, en vista de que llevaba más de diez años prestando en su domicilio la mesa de truco y nunca antes había tenido ningún tipo de problema con respecto a la licencia de funcionamiento²⁰⁷.

A diferencia del anterior, en este juicio no se presentó como testigos a ningún jugador o visitante de la morada, ya que en su mayoría habían logrado escapar tras el allanamiento. Por esto, las declaraciones fueron hechas por personas de autoridad que habían acompañado al teniente corregidor a hacer la inspección, así como por habitantes de Tunja que tenían algún tipo de conocimiento sobre el lugar y sobre lo que allí acontecía cotidianamente. A pesar de esto, lo interesante del caso recae en que ofrece indicios con respecto a la manera en que eran vistos los juegos de azar por parte de la sociedad colonial, que para este siglo demostró una latente preocupación por temas como la familia y las conductas delictivas de los tahúres.

La casa de Cristóbal de la Cruz

Cinco de Espadas - El tercer caso se presentó de nuevo en Santa Fe, entre los años de 1631 y 1632, fechas que corresponden a dos allanamientos que se llevaron a cabo en la casa de Cristóbal de la Cruz, “mulato tratante, casado en Cartagena de Indias y actualmente divorciado”²⁰⁸. De antemano, llama la atención la condición social del propietario, que en medio una ciudad abiertamente esclavista²⁰⁹, había logrado establecer un capital, materializado en un lugar de vivienda y en un *próspero* negocio. Sin tener ningún sustento sobre la fuente, sólo los indicios que ella ofrece, es posible considerar que al venir de una de las poblaciones más importantes de los puertos caribeños, por su dinamismo comercial, social y cultural²¹⁰, este personaje traía consigo una historia de oportunidades que le habían permitido andar con libertad hasta asentarse en la capital neogranadina.

Sin tener claridad al respecto y siguiendo con la presentación del caso, el primero de los registros del juicio sucedió en la tarde del 13 de noviembre de 1631, cuando el ‘oidor’ Gabriel Tapia y Carvajal hacía una de sus acostumbradas rondas por la ciudad. Al pasar cerca de dicha morada, el

²⁰⁷ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folios 979v.

²⁰⁸ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folios 981r.

²⁰⁹ Díaz, Rafael. (2001). *Esclavitud, región y ciudad: El sistema esclavista urbano-regional en Santafé de Bogotá, 1700-1750*. Centro editorial de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C

²¹⁰ Vidal Ortega, Antonio. (2000). “El mundo urbano de negros y mulatos en Cartagena de Indias entre 1540 y 1680”, en *Historia Regional*, Vol.2, Núm. 5. Universidad del Atlántico. Págs. 87-102.

funcionario real escuchó un escándalo y vio a varios jugadores que pasaban el tiempo en las mesas del lugar, apostando a los naipes ciertas cantidades de dinero. Por esta razón los mandó, junto con el propietario del lugar, directamente a la cárcel.

De acuerdo con las declaraciones de las autoridades que participaron en el allanamiento, se comprobó que Cristóbal de la Cruz ya había estado dos veces antes en la prisión por el mismo motivo y que en ninguna de las detenciones había hecho caso de los mandatos emitidos por las autoridades, las cuales le habían prohibido enfáticamente la licencia de su establecimiento. Sin embargo, luego del pago de una fianza y del compromiso de no volver a usar su casa para la práctica de juegos prohibidos, el propietario salió libre junto con los tahúres que habían sido arrestados²¹¹.

A pesar de la promesa hecha por Cristóbal de la Cruz, dos meses después, a las 11 de la mañana del 11 de enero de 1632, el mismo funcionario real que antes lo había apresado, volvió a hacer un allanamiento en su morada, donde encontró no sólo a varios tahúres que estaban apostando, sino a otros que los miraban jugar. Tal situación hizo que el tratamiento del caso fuera mucho más riguroso y que las autoridades dedicaran más tiempo a escuchar a testigos, con el fin de no permitir que se repitiera el incumplimiento reiterado por parte del acusado propietario. Por este motivo, el juicio duró aproximadamente mes y medio, fecha en la que se emitió sentencia. En esta ocasión, tampoco se contaron con las declaraciones de los tahúres, salvo dos personas que habían estado en el lugar a la hora de la inspección, pero sí se congregó a funcionarios que ofrecieron información acerca del lugar y de las actividades que allí se realizaban²¹².

Las rondas y los arrestos

Seis de espadas - Los tres casos de allanamiento aluden a las rondas como una práctica generalizada por parte de las autoridades y que se hacían a lo largo del día. Como se expuso en el palo de los Bastos, específicamente en la duodécima carta, estas fueron un recurso recurrente por parte de las autoridades reales para mantener el orden social. Aunque es común la referencia a que, por lo general, este sistema de control se llevaba a cabo en las noches²¹³, lo evidente en los procesos es que desde la mañana hasta horas de la madrugada, los funcionarios se encargaban de vigilar continuamente el comportamiento de los vecinos. Tanto en la causa seguida contra Pedro

²¹¹ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 217, folios 523v.

²¹² AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 217, folios 528v.

²¹³ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 217, folios 523v.

Díaz en 1615 como en la de Alonso Albarracín en 1630, los testigos afirmaron que la acometida por parte de los funcionarios había sido a la media noche, lo que había permitido que algunas personas que se encontraban en el lugar escapasen saltando las tapias de la casa²¹⁴. A su vez, en el proceso contra Cristóbal de la Cruz en 1631 se efectuaron dos inspecciones distintas, la primera a las 7 de la noche y la segunda, dos meses después, a las 11 de la mañana.

Según Vargas Lesmes, las rondas no buscaban al azar, pues “el chismoseo usual entre la gente común y corriente era transmitido a las autoridades con fines tal vez vindicativos, para señalar casas donde se jugaba o se holgaba ilegalmente”²¹⁵. Esto indica que la privacidad en las poblaciones no era mucha y que, al igual que en el siglo XVI, todo el mundo sabía la vida íntima de sus vecinos y, en ocasiones, el poder de la palabra era usado para perjudicar a alguien en particular. Sin embargo, un elemento que marca distancia con respecto a lo analizado en el anterior capítulo es que, en este contexto, las autoridades no trabajaban como intermediarias entre las partes de un conflicto, lo cual ocurrió en los casos de Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara al enfrentarse a sus respectivos delatores, sino que su labor consistía en hacer cumplir las normas y en enjuiciar a quienes era necesario. Por eso, en los tres casos que se analizan para este siglo, fueron los funcionarios quienes, en pleno uso de sus funciones, se encargaron de hacer las gestiones investigativas y de presentación de testigos, con el propósito de velar por la justicia, mas no motivados por intereses personales.

Siete de Espadas - Los tres juicios presentan algunas diferencias que vale la pena destacar. En el primero, luego del allanamiento hecho en la casa de Pedro Díaz, se arrestó a varias personas que se encontraban en el lugar en el momento de la inspección, quienes, tras los barrotes de la cárcel real de Santa Fe, proporcionaron sus declaraciones a las autoridades. Esta vez, a diferencia de los documentos que se analizaron para el siglo XVI, los interrogatorios no estaban diseñados para buscar respuestas dirigidas, sino que podrían entenderse como una herramienta mucho más práctica, a través de la cual se podía saber qué hacía cada personaje en la estancia allanada, qué cantidad de moneda había jugado y con qué compañeros. Esta es una parte del cuestionario:

- I. Diga como se llama, de donde es natural, edad y oficio.
- II. Diga si es verdad que ayer martes estuvo jugando al juego de los naipes en la casa de Pedro Díaz y allí fue hallado por el Señor Doctor Lesmes de Espinosa Saravia, oidor de esta Real Audiencia.

²¹⁴ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 217, folios 533r.

²¹⁵ Vargas Lesmes. Pág. 346.

III. Declare la cantidad de pesos que jugó y qué personas más jugaban²¹⁶.

Es importante señalar que, entre el contenido de los documentos consultados, el de Pedro Díaz es el único juicio que contiene información completa con respecto a los jugadores que asistían a las casas de juego, sus oficios, sus edades y los intereses que los habían llevado a concurrir dicho establecimiento. Sobre esto, el próximo palo profundizará el análisis, en aras de definir cómo podría entenderse al tahúr del siglo XVII. Sin embargo, llama la atención el hecho de que a pesar de que en este caso no hubo ninguna indagatoria al dueño del lugar, sí se le cobró una multa por haber abierto las puertas de su morada para tan viciosas actividades.

Lo anterior induce a pensar que mientras en el tránsito del siglo XVI, las autoridades se centraron en perseguir a la figura del tahúr, en tanto era él quien afectaba la estructura social y fiscal -los juicios presentados en el *Jugador nómada* dan cuenta de ello-, como se verá en las siguientes cartas, entrado el siglo XVII, el fullero se vuelve difuso, esquivo dentro del sistema de control social, razón por la que el énfasis vigilante pasó a los propietarios de las casas de juego. En últimas, resultaba más fácil erradicar los establecimientos donde se congregaban los jugadores, en lugar buscar uno por uno a estos personajes.

Los alegatos

Ocho de Espadas - Tal como se planteó, para la década del 30 del siglo XVII, en vista del aumento de lugares de truco donde se congregaban los apostadores, la justicia trató de contrarrestar con mayor fuerza el escenario de juego en pro de eliminar los espacios para el ejercicio de esta práctica. Por esto, como se verá a continuación, los enjuiciados, en su mayoría, ya no eran los tahúres, sino los dueños de los locales. Es así que, en los procesos hechos entre los años de 1630 y 1632, los cuales se llevaron a cabo en las ciudades de Tunja y Santa Fe respectivamente, la voz de los dueños de las casas de juego se hizo visible a través de cartas y alegatos dirigidos a las autoridades, con los que buscaban defender la permanencia autorizada de estos lugares. Alonso Albarracín, residente de Tunja, representado por Bartolomé Delgado, consideraba que sus servicios debían contar con la licencia de funcionamiento necesaria, en vista de que allí sólo se jugaba “juego lícito y no de los prohibidos y que sólo sirve de entretenimiento para los días de fiesta”²¹⁷.

²¹⁶ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 8r.

²¹⁷ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folio 988r

En la misma línea, el caso del mulato residente de Santa Fe, Cristóbal de la Cruz, alude a dos allanamientos hechos a finales de 1631 y principios de 1632. La casa de la que era dueño estaba ubicada en la esquina de una de las calles del centro de la ciudad, razón por la que los gritos y los escándalos de los jugadores llamaban la atención de las autoridades. A lo largo del proceso, el enjuiciado, al igual que su colega tunjano, negaba que en su morada se jugaran juegos prohibidos y aseguraba que “soy pobre y está mi tienda sola y arriesgo de que me roben lo poco que tengo, por lo cual pido a vuestra alteza y suplico me mande salir de la dicha prisión”²¹⁸. Días después, en vista de que continuaba privado de su libertad, el acusado comenzó a aceptar los cargos y a ofrecer información a las autoridades con respecto a los tahúres que solían asistir a su domicilio.

Es importante recordar que constantemente hubo una discusión con respecto a qué juegos eran permitidos y cuáles no, por lo que, en este tipo de situaciones, quienes estaban implicados en los casos podían alegar tal debate. De acuerdo con Teresa Armendares, “lo que convertía a un juego lícito en ilícito era básicamente el monto de la apuesta”²¹⁹ y que, como en los juicios que sirven de objeto de análisis para este propósito no se indagó a profundidad sobre el tema, resultaba complicado establecer hasta qué punto la cantidad de dinero que se arriesgaba en el establecimiento conducía a considerar que se trataba de una actividad prohibida. No obstante, de antemano al hablarse de los naipes o los dados se conducía a verlos como una dinámica vetada:

La prohibición de los juegos se explica porque perturbaban el orden social: se jugaban grandes cantidades, lo que ocasionaba la ruina de muchas familia y la desunión de estas; muchas personas no acudían al trabajo por pasarse el día en las casas de juego, amén de las riñas e incluso muertes que allí sucedían²²⁰.

De este modo, podría inferirse que, así como sucedió en el siglo XVI, desde el comienzo del XVII hubo una clara apropiación de la norma por parte de los enjuiciados, quienes permanentemente entablaron su defensa acudiendo a las leyes y sacando provecho de las grietas que ellas contenían. En este punto es claro que la experiencia cotidiana de las reglas coloniales estuvo determinada por la contradicción de un gobierno en el que los mandatos se establecían, pero pocas veces se cumplían. Aunque en el palo de los Bastos se explicó el carácter casuístico de la normatividad colonial, es pertinente retomar una idea de Kalmanovitz, quien analiza a profundidad los rasgos de

²¹⁸ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 9r.

²¹⁹ Armendares, Teresa. Pág. 152.

²²⁰ *Ibid.* Pág. 165.

ese “sistema de simulación”²²¹ y argumenta la herencia de una “picardía española, expresada en su literatura como desobediencia frente a la ley y la religión, pero actuada en forma simpática, bufonesca. Se trata, pues, de una ‘idiosincrasia’, en la que se actúa sobre todo cuando el otro no está mirando y en la que el engaño entre las personas y la autoridad es mutuo y permanente”²²².

Nueve de Espadas - Bajo esta perspectiva, al dedicarse a indagar sobre los propietarios de las casas de juego, los alegatos que recibieron las autoridades no sólo se enfocaron en la defensa del tipo de actividades que se llevaban a cabo en los lugares de apuesta, sino también en la pretensión de proteger la permanencia de las moradas a través de argumentos concernientes a la forma como se impartían las prohibiciones relacionadas con los juegos de azar y los establecimientos de envite.

Desde la prisión, Alonso Albarracín declaró que “en lugares más cortos y limitados que la dicha ciudad de Tunja se permite que haya una mesa de trucos para el entretenimiento de los vecinos de ella”²²³, razón por la que no comprendía por qué no podía recibir la licencia necesaria, en especial cuando en los dos periodos anteriores, el alcalde de la ciudad no había tenido ningún problema con su actividad productiva, con la que llevaba 15 años sosteniendo a su esposa y a sus diez hijos²²⁴. De este modo, resulta interesante encontrar que aparentemente la unidad territorial y administrativa de la Nueva Granada, no tenía una materialización concreta en lo cotidiano, ya que en este caso es claro que el control sobre los juegos dependía de cada población y de la autoridad que impartiera la norma.

Como se evidenció en el anterior capítulo, la empresa de la conquista promovió el empoderamiento de encomenderos y hacendados que, como fue el caso de Hernando Álvarez Daza en la ciudad de Pasto, establecieron grupos aristocráticos al margen del gobierno neogranadino. Las amplias distancias, la dificultad de los caminos y el poco éxito del centralismo impartido desde Santa Fe fueron los factores que contribuyeron a una expandida autonomía de las provincias y a que el acatamiento de las normas dependiera del criterio de cada región²²⁵.

²²¹ Es decir, que cubría la apariencia, pero se evadía el contenido. Kalmanovitz, Salomón. Pág. 77.

²²² *Ibid.* Pág. 79.

²²³ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folios 988r, 988v.

²²⁴ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folios 989v.

²²⁵ Colmenares, Germán. Pág. 35.

Los testigos

Diez de Espadas - Los juicios procesados entre los años de 1630 y 1632 muestran un cambio con respecto al trato hacia los jugadores. En ambos, el énfasis de las autoridades estaba puesto en los propietarios más que en quienes visitaban las casas de juego y los testimonios que fueron usados para señalarlos, en su mayoría, eran de las autoridades o de residentes que conocían de cerca el entramado de las relaciones que día a día se construían allí. Los tahúres aparecen en los documentos únicamente para reclamar la libertad perdida tras los allanamientos, negando a toda costa su interés en los naipes o en el azar. Por esa razón, es importante comprender cómo fueron esas declaraciones y qué aspectos guiaban el punto de vista de los testigos.

En el siguiente cuadro se hace un listado de las personas que declararon en las causas seguidas contra Alonso Albarracín y Cristóbal de la Cruz²²⁶, con el fin de ver con mayor detalle el tipo de testigos que ofrecieron sus testimonios a lo largo de los procesos:

Tabla 5.
Testigos en los casos de Alonso Albarracín (Tunja, 1630) y Cristóbal de la Cruz (Santa Fe, 1631)

Caso	Testigo	Oficio	Edad
Alonso Albarracín	Joan de Ortegón	Teniente Corregidor	No se dice
	Juan de Osa	Teniente Corregidor	No se dice
	Juan Maldonado	Alguacil Mayor. Alcalde de la cárcel de Tunja.	20 años
	Antonio de Balensuela	Morador de Tunja	50 años
	Toribio Díaz	Morador de Tunja	38 años
	Fernando Alonso	Morador de Tunja	21 años
	Domingo Fernández	Morador de Tunja	24 años
Cristóbal de la Cruz	Bartolomé Felipe Rondón	Alguacil.	48 años
	Baltasar Ramírez	Alguacil.	40 años
	Antonio Machado	Alguacil Mayor. Alcalde de la cárcel de Santa Fe.	48 años
	Francisco Sánchez – Matapuercos	Morador de Santa Fe	40 años
	Alonso Decante	Jugador preso	No se dice
	Francisco Pérez	Jugador preso	No se dice
	Juan Pacheco	Jugador preso	No se dice

²²⁶ Sólo se tuvo en cuenta estos dos casos porque, como se ha dicho, en el juicio de Pedro Díaz, procesado en 1615, los testigos fueron los jugadores que se encontraron durante el allanamiento. De tal manera, en el siguiente palo, que se enfoca en comprender los escenarios y los personajes del universo del juego, se muestra un listado completo de quienes estaban allí.

En los dos juicios, los tenientes corregidores, los alguaciles y los alcaldes de las cárceles de Tunja y Santa Fe presentaron declaraciones relacionadas con los allanamientos, la manera como se llevaron a cabo, los horarios de inspección y las personas que se encontraron en las moradas confiscadas. Una relación que, en definitiva, respondía a las funciones como empleados coloniales, esto es, la aplicación de la justicia, la persecución de los delincuentes, la ejecución de las órdenes de aprehensión y la incidencia en las decisiones que los jueces encargados tomaran al respecto²²⁷.

A pesar de que los oidores y los alguaciles tenían claridad de las funciones que debían cumplir y de que el sistema administrativo y de control estaba mucho más consolidado, en comparación con el que se tenía en el siglo XVI en la Nueva Granada, aún se conservaba la tradición vigilante de los moradores de las ciudades. Como se ha mencionado anteriormente, en la colonia había una “red de vigilancia”, que, en aras de congraciarse frente a los representantes del rey en América, se encargaba de señalar a determinados personajes de la comunidad y de colocarlos en la palestra pública²²⁸.

En los informes de allanamiento, los testimonios de las autoridades reales dan cuenta de que, en muchas ocasiones, eran informadas por parte de los vecinos de a pie sobre de la práctica de juegos prohibidos en las casas de truco. Eran ellos quienes asistían a los procedimientos que se seguían y, posteriormente, daban fe de la labor de los funcionarios reales. En este sentido, se hace evidente lo que en los Bastos se planteó acerca de una fiscalización por parte de los pobladores, no sólo hacia sus semejantes sino también frente a quienes debían hacer cumplir las normas²²⁹. Dentro de ese entramado, la preocupación por lo moral adquirió especial atención, ya que dentro de los testimonios que fueron brindados a lo largo de los juicios, se hace mención permanente al daño que causaban las casas de juego a las buenas costumbres. En el caso de Alonso Albarracín, uno de los declarantes, el teniente corregidor Joan de Ortigón, consideraba que:

(...) al dicho tablaje ocurren muchos hijos de familia, criados y otras personas de casa principales que hacen deshonor al quitar los bienes de su casa para llevaros a los dichos juegos de truco y de naipes (...) en los dichos juegos hay todo en deservicio de Dios nuestro señor²³⁰.

²²⁷ García Hernández, Rodolfo. (S.F). *El alguacil mayor en el Nuevo Mundo*. Disponible en: http://www.iifl.unam.mx/pnovohispano/uploads/memoxviii/05_art_18.pdf. Consultado el 3 de enero de 2013.

²²⁸ Sobre este tema se profundiza en el anterior capítulo.

²²⁹ Munive Contreras, Moisés. Pág. 65.

²³⁰ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folio 977r.

Así mismo, Antonio de Balensuela, un veterano morador de Tunja que había asistido al allanamiento tras delatar las actividades que ocurrían en el lugar, pedía que no funcionara más el establecimiento en vista de que sabía que “hijos de familia que juegan en la casa de Alonso Albarracín se han huido y ausentado de esta ciudad y quitándoles a sus padres el dinero solo vienen para ocurrir al dicho juego”²³¹. De este modo, en la sentencia que posteriormente se emitió en contra del acusado, se estipuló que muchos jóvenes asistían a su morada a costa del robo de menaje y otros bienes, razón por la que en ese espacio se daba un “mal ejemplo a la República”²³².

En estos términos, los declarantes que hablaron en el juicio en contra del mulato Cristóbal de la Cruz, especialmente en el testimonio de uno de los alguaciles que habían hecho el allanamiento a la casa de juegos, plantearon que el lugar le hacía daño a la ciudad porque “muchos jugadores quitan a sus mujeres vestidos, mantas y otras cosas y juegan allí con los hijos de familia y suceden muchos inconvenientes y escándalos”²³³. De igual manera, el alcalde de la cárcel de Santa Fe, en donde estaban bajo arresto tres tahúres que habían sido encontrados en la morada de Cruz, catalogó el espacio como una “tienda que es el paradero de la gente ociosa y de mal vivir”²³⁴.

Es así que resulta claro cómo, por encima del dinero que gastaran los jugadores a la hora de acercarse a las mesas de apuestas, el énfasis se ponía en la moralidad y en un modo de vida acorde con las leyes de Dios. De nuevo, aparece la oposición virtud-vicio que, abiertamente, arrojó a los tahúres a un escenario en el que sus actividades fueron señaladas como dañinas para la armonía y el orden social. Sobre este concepto, es decir el del vicio, giraron un sinnúmero de consideraciones, no sólo en el ámbito colonial, sino también como un síntoma de larga duración histórica. En el texto *Preludio de las genealogías del Nuevo Reino de Granada*²³⁵, se hace una detallada indagación por los orígenes de las nociones morales que guiaron el discurso barroco, ofreciendo reflexiones filosóficas como: "Ninguna cosa tanto ofende al bueno como el vicio", de Erasmo, y "El vicio pierde la honra", de Fray Diego de Estela²³⁶. Es así que, de acuerdo con dicha *Genealogías*, a partir de este tipo de postulados se configuró una distinción entre lo noble y lo plebeyo, que, a la postre, resultó en la condenación de personajes como los fulleros.

²³¹ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, Folio 983v.

²³² AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, Folio 985r. En este periodo la República hace referencia a la comunidad cercana, al cuerpo social.

²³³ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 217, Folios 528v, 529r.

²³⁴ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, Folio 15r.

²³⁵ Flórez de Ocáriz, Juan. (1672). *Genealogías del Nuevo Reino de Granada* Disponible en: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/gennrgun/gennrgun9a.htm>. Consultado el 5 de febrero de 2013.

²³⁶ *Ibid.*

La permanencia de las penas y la transformación de la justicia

Once de Espadas – Ahora bien, luego de haber descrito y analizado los mecanismos que dieron paso al señalamiento en contra de los jugadores y de los propietarios de las casas de juego, las penas y los castigos pasarán al lente de nuestro estudio, pues a través de ellos se hicieron visibles las actuaciones de la justicia y el modo en que enfrentaron las autoridades a quienes quebrantaron las normas. En este punto, la cárcel, las multas y el destierro fueron las figuras que le sirvieron a la Corona para reprimir a las personas que hacían parte del universo de los juegos de azar. Idénticas a las del siglo XVI, las herramientas punitivas permanecieron intactas y trataron de controlar lo que día a día se escapaba de sus manos. De este modo, así como se describió en el capítulo anterior, la privación de la libertad fue el primer castigo que ejercieron las autoridades para atacar las actividades de los practicantes de juegos de azar. De nuevo, se hace visible el interés de la justicia real por coartar las vías de acceso a las apuestas a través del encarcelamiento, el cual, además de controlar los movimientos de los *criminales*, sirvió para resguardar a los implicados mientras se llevaban a cabo los juicios respectivos.

Es así que, apenas Pedro Díaz, mercader y dueño de una casa de juegos en Santa Fe, recibió en su morada a las autoridades en el año de 1615, los jugadores que estaban en ella fueron encarcelados de inmediato en la prisión de la ciudad. Durante tres días, los tahúres respondieron desde sus celdas a las preguntas de los corregidores y de los oidores, ofrecieron sus versiones sobre su presencia en el lugar y, al final, pagaron una fianza de 20 pesos que fueron destinados “a la cámara de su majestad”²³⁷. Después de comprometerse a no volver a este tipo de espacios y de jamás practicar ninguna diversión vinculada con el azar, los fulleros dejaron los barrotes para retornar a su vida cotidiana. Sin embargo, llama la atención que después del informe de allanamiento no se vuelve a hacer mención del propietario del establecimiento, lo que indica que no tuvo estancia en la cárcel real, ni que haya debido contribuir a las arcas coloniales. Es así que no se conoce qué tipo de correctivo fue usado en su contra, además del escarnio público al que fue sometido su hogar, lo cual soporta con mayor solidez la idea de que este caso hace parte de la transición entre el siglo XVI y XVII, en la que la mirada de las autoridades se enfocó en los fulleros y no en los garitos²³⁸.

Contrario a este caso, Alonso Albarracín y Cristóbal de la Cruz debieron pagar las consecuencias de sus negocios por medio del encarcelamiento. Tras los allanamientos, los propietarios de la

²³⁷ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folios 2r.

²³⁸ Garito es el dueño de la casa de juego. La referencia a esta hipótesis se encuentra en la carta siete de Espadas.

morada debieron defenderse desde las prisiones de Tunja y Santa Fe, donde sus voces fueron escuchadas y registradas por las autoridades. En el juicio de Albarracín, él debió pasar aproximadamente tres meses preso mientras se esclarecía el proceso. A pesar de que de manera constante el acusado trató de agilizar la causa al pedir un traslado a la capital, el resultado de su esfuerzo sólo se logró después de saldada la multa que se le había impuesto por el valor de 50 pesos de a nueve reales²³⁹.

Así mismo, Cristóbal de la Cruz fue apresado varias veces. En el proceso seguido en su contra, como se ha mencionado, se describen dos allanamientos. En el primero, hecho en 1631, fue privado de su libertad durante tres días y, tras el pago de una multa de 4 pesos y la promesa de no volver a prestar el servicio de truco en su casa, lo dejaron libre. En el segundo encuentro del mulato con la justicia, en el año de 1632, las autoridades se mostraron mucho más fuertes a la hora de hacer cumplir las normas, así como con el tratamiento de las penas. Esta vez, el acusado estuvo encarcelado por casi mes y medio, periodo en el que se escucharon las versiones y los testimonios de jugadores, vecinos y funcionarios que habían participado de la inspección al establecimiento. Al final de la estancia carcelaria, Cristóbal de la Cruz fue mandado a finalizar las labores de su negocio y al pago de una fianza de 20 pesos, la cual fue asumida por el sastre Antonio de Toro, de quien no se ofrecen datos, que tomó las riendas del caso para que dejaran libre al propietario.

Continuando con las penas que se impartieron en contra de los propietarios de las casas de juego, el último castigo que aparece es el del destierro. Como se explicó en el capítulo anterior, esta figura se utilizaba cuando se cometían faltas muy graves o cuando se recaía en un delito de manera recurrente²⁴⁰. Se podría decir que esta era la última opción punitiva a la que acudían las autoridades reales. En el siglo XVI, se había impuesto esta figura en el caso de Hernando Álvarez Daza, a quien se le obligó a abandonar la ciudad de Pasto durante un año, debido a los múltiples delitos por los que había sido condenado. Ahora bien, para este periodo fue Cristóbal de la Cruz quien debió dejar su hogar durante dos años, a causa de su renuencia a la hora de quitar el servicio de la casa de apuestas.

Doce de Espadas - El análisis de los casos y de las penas permite comprender cómo se mantuvieron intactas las figuras punitivas de control en contra de quienes pertenecían al universo de los juegos prohibidos durante los siglos XVI y XVII. La prisión, las multas y el destierro

²³⁹ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folios 977r, 977v.

²⁴⁰ Armendares, Teresa. Pág. 124.

marcaron la línea de acción de las autoridades a la hora de encarar a los tahúres y los propietarios de las casa de truco. Sin embargo, vale la pena señalar algunas diferencias con respecto a la manera en la que se impartieron los castigos, en especial si se tiene que cuenta que para esta época la estructura de control y punitiva de la colonia estaba impregnada de otros tintes, más cercanos a la preocupación moral y a la consolidación de una justicia oportuna en la configuración de un cuerpo social armónico, y cada vez mas ajenos a la fiscalidad monetaria.

Por ejemplo, en comparación con el siglo XVI, es claro que en el XVII las multas que fueron establecidas a los acusados eran mucho menos cuantiosas. Al analizar los casos, este fenómeno se podría explicar porque en el anterior periodo los montos de las sanciones se calculaban de acuerdo con las apuestas que habían hecho los jugadores y la cantidad de dinero que habían ganado en la mesa de juego. Como se vio en los juicios contra Hernando Álvarez Daza y Roque de Lara, en estas causas estaba presente la idea del ‘retorno de los recursos’, es decir, de la devolución de capital, que a través de actividades ilícitas no había llegado a las arcas reales. Sin embargo, en vista de que en los casos de este periodo los tahúres no eran cuestionados a fondo, no existía un control sobre el valor monetario que circulaba en las casas de truco y resultaba difícil calcular esas sumas. Por esta razón, en la medida en que la justicia se enfocó en acusar a los dueños de los establecimientos y en cuidar los aspectos morales de la sociedad neogranadina, las multas fueron manejadas de una manera distinta, en la que el honor primó por encima del fisco.

No obstante, en el siglo XVII emerge de los casos un elemento interesante, el cobro a los enjuiciados por los servicios prestados por la justicia real a la hora de seguir los procesos, así como por los gastos públicos incurridos en la imposición de las penas. Un ejemplo de ello es que, al finalizar los juicios, se estipuló el pago de las estancias carcelarias y de los elementos usados durante la estadía de los reos. Alonso Albarracín, después permanecer tres meses en la prisión de Tunja, fue obligado a saldar una pena de “seis pesos para el gasto del agua que se trae a esta ciudad”²⁴¹, ya que, de acuerdo con las autoridades, era su responsabilidad subsidiarse mientras estuviese privado de su libertad. En esta misma línea, en una revisión rápida de causas seguidas durante el siglo XVIII²⁴², también se contemplaron estas medidas, lo cual indica un fenómeno de especialización de la justicia, sustentado sobre una lógica en la que lo público estaba dado por lo construido y sostenido por los pobladores, mas no por lo otorgado por parte de la Corona.

²⁴¹ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folio 984v.

²⁴² AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia.

III LAS COPAS

Dos de Copas - Ahora bien, luego de haber recorrido el palo de las espadas, de haber dispuesto las cartas de las normas, los procesos y las penas, se dará inicio a la siguiente ronda para abrir las puertas de las casas de truco. La realidad intramuros será develada para reconstruir el ambiente que resguardó a los tahúres en el siglo XVII y, con ello, posibilitar el encuentro con los fulleros, las dinámicas propias de los juegos de naipes, las apuestas y el entorno que configuró el universo del ocio y de lo prohibido. De este modo, en principio se planteará el contexto de los establecimientos de apuesta y las características de los casos que atañen a este capítulo. Posteriormente, se pasará a analizar a la figura del jugador y sus mecanismos de acción, con el fin de comprender sus particularidades y los modos en los que se disponía al azar; y, por último, las apuestas y los intercambios dibujarán el panorama del mercado que circuló a través de los escenarios de la tahurería.

La casa de juegos

Tres de Copas - Como se ha dicho a lo largo del capítulo, la casa de truco fue la protagonista de las dinámicas clandestinas de ocio en el siglo XVII. Los juicios indican que, después de haberse practicado el juego de naipes a lo largo de recorridos comerciales y exploratorios en los territorios de la Nueva Granada, los tahúres se asentaron para construir espacios en los que el azar tuviera cabida. Este cambio implicó la organización de los escenarios de ocio, a través de los cuales las condiciones para los fulleros eran mucho más estables, en tanto garantizaban la permanencia de las prácticas prohibidas. De este modo, la configuración de lugares dedicados a las apuestas y a los naipes, además de promover el ejercicio constante de los juegos de azar y el intercambio monetario al margen del orden administrativo, motivó la configuración de grupos sociales unidos por el ánimo y la afinidad hacia la tahurería. De acuerdo con la definición que ofrece María Inés Chamorro en su libro:

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 nombrarlas²⁴³

²⁴³ Chamorro, María Inés. Pág. 36.

Tempranamente en la Península Ibérica se habían establecido un sinnúmero de lugares de apuesta y, a lo largo de la Edad Media, se intentó combatir su expansión por el territorio europeo. Sin embargo, con la herencia de la pasión por los naipes, las casas de juego se fueron instaurando paulatinamente en las colonias americanas. Tal como fue planteado en la primera parte de esta ronda, dichos escenarios funcionaron en el Nuevo Mundo desde los primeros años de la conquista y, en ciudades como Potosí, la cantidad de tablares superaba los treinta, lo que auspiciaba la consolidación de un negocio lucrativo para los emergentes garitos indianos.

En el caso de la Nueva Granada, y según Vargas Lesmes, “el escenario bien podía ser el salón de alguna casa de habitación, aunque era preferible la reunión más clandestina; el trasfondo de alguna tienda o chichería, y al calor de las botijas de vino o de las múcuras, según fuera el caso y prestancia de los concursantes”²⁴⁴. En general, lo más importante en estos espacios era la posibilidad de su ocultación, el ingrediente de lo oscuro para consolidar un universo erigido bajo los parámetros de un contraorden dispuesto a trasgredir las normas detrás de las puertas cerradas de las estancias prohibidas.

En su artículo *Rinden culto a Baco, venus y cupido*²⁴⁵, Yoer Castaño hace un estudio sobre los juegos y las actividades lúdicas en la provincia de Antioquia entre los siglos XVII y XVIII, dilucidando la aparición y el dinamismo mercantil de los tablares o de las casas de truco en el contexto neogranadino. De este modo, el autor señala que en estos espacios, viajeros y forasteros hallaban un lugar para dejar sus tareas ordinarias y para escapar de la racionalidad de la vida práctica. A pesar de las prohibiciones monárquicas, era común que allí se reunieran artesanos, labriegos e hijos de familia, entre otros²⁴⁶, razón por la que estos establecimientos eran vistos como un foco de descontrol y degradación social. Así mismo, de acuerdo con testigos y referencias sobre el tema, en muchas ocasiones las noches de apuestas resultaban en riñas o en muertes, en escándalos y afrentas contra el orden de las ciudades o de las villas y, en últimas, contra la moral colonial.

Sin embargo, a pesar de que los espacios de apuesta constituían el epicentro del contraorden, se generaron establecimientos como los patios de barra, descritos y definidos en el palo de los Bastos, en los que era lícito el ejercicio de juegos como el de la pelota o de bolos y que congregaban una

²⁴⁴ Vargas Lesmes, Julián. Pág. 354.

²⁴⁵ Castaño Pareja, Yoer Javier. (2005). “Rinden culto a Baco, venus y cupido. Juegos y actividades lúdicas en la provincia de Antioquia y otras zonas neogranadinas, siglos XVII y XVIII”, en *Historia Crítica*, Núm. 30. Universidad de los Andes. Págs. 115-138.

²⁴⁶ *Ibid.* Pág. 102-121.

gran cantidad de clientela. No obstante, durante el siglo XVII, estos lugares “se volvieron objeto de atención de las autoridades locales”²⁴⁷, ya que promovían comportamientos indeseables como el robo de bienes e inseguridad en las ciudades, en nombre de la afición por los juegos. Por esta razón, aunque hubo una serie de licencias para el funcionamiento de casas de ocio, los permisos cada vez se volvieron más escasos y, en esa medida, el promedio de prácticas clandestinas incrementó de forma considerable²⁴⁸, probablemente porque la desbordada pasión por los naipes que demostraron los tahúres neogranadinos no les permitía la espera del permiso real.

Cuatro de Copas - Como se ha narrado, de las tres casas allanadas, dos quedaban en Santa Fe y una en Tunja. Es así que teniendo en cuenta el trabajo de Vargas Lesmes y de Luis Eduardo Wiesner²⁴⁹, es claro que en ambas ciudades era común la apertura de espacios dedicados al ocio, en especial porque tenían una alta densidad poblacional y eran zonas visitadas por comerciantes o viajeros que recorrían los territorios neogranadinos. Para este siglo, Tunja presentaba un auge en la presencia de mercaderes con un amplio capital, quienes expedían su mercancía en tiendas ubicadas en la Calle Real y aportaban al crecimiento económico de la urbe²⁵⁰. Un ejemplo al respecto es Roque de Lara, que tenía una tienda de artículos de lujo en dicha ciudad, donde fue apresado por apostar con otros tahúres. Así mismo, Santa Fe estaba contemplando una etapa de consolidación urbana, en la que las obras públicas y el incremento en el trabajo de infraestructura le significaron la configuración de un paisaje dinámico de incipiente crecimiento²⁵¹.

De este modo, aunque los juicios que funcionan de pretexto para este capítulo son distantes en el tiempo y en el espacio, la configuración de los establecimientos de apuesta que se describen son similares. Como un primer referente, en el caso de Pedro Díaz, mercader acusado en 1615 por recibir a tahúres en su morada, se trataba de una casa nueva que, para ser inaugurada, abrió sus puertas a los juegos de azar. Aunque no se informa en el documento qué otro tipo de actividades productivas se llevaban a cabo allí, resulta evidente que, en medio de la oscuridad o de una iluminación difusa por las pocas velas encendidas, se daban cita un gran número de personas para hablar y lanzarse a la suerte. En este allanamiento, hecho en las horas de la noche,

²⁴⁷ Vargas Lesmes, Julián. Pág. 359.

²⁴⁸ *Ibid.* Pág. 354.

²⁴⁹ Wiesner, Luis Eduardo. (2008). *Tunja, ciudad y poder en el siglo XVII*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja, Colombia.

²⁵⁰ *Ibid.* Pág. 124.

²⁵¹ Vargas Lesmes, Julián. (1991). *Historia de Bogotá. Tomo I. Conquista y colonia*. Villegas editores. Bogotá D.C.

aproximadamente 12 personas fueron atrapadas y encarceladas por parte del corregidor y de los alguaciles locales, quienes interrogaron a los imputados en la prisión de Santa Fe²⁵².

El segundo escenario que se tiene como referencia es el de Alonso Albarracín, quien, luego de ser preso en la cárcel de Tunja, alegó que llevaba más de 10 años trabajando con una mesa de truco en su casa y que nunca antes había tenido problemas con las autoridades reales para obtener los permisos necesarios. De acuerdo con la información que arroja la fuente, este personaje había participado en la guerra de los Pijaos y, posteriormente, se había establecido en dicha ciudad, donde se había casado y tenido diez hijos. En las descripciones que se hacen de la morada, se alude a la poca iluminación con la que contaba, a un ventanal por el que se escapaban los jugadores en los momentos de peligro y a las varias mesas que tenía el propietario dispuestas para el uso de los tahúres²⁵³. Uno de los testigos del caso de Alonso Albarracín señalaba que, en el momento del allanamiento, la casa “tenía como luminarias diez velas encendidas y las puertas de la calle abiertas, no como otras veces que las tenía cerradas”²⁵⁴.

Por último, la tercera casa a la que se hace referencia en los juicios era la perteneciente al mulato Cristóbal de la Cruz en la ciudad de Santa Fe. A lo largo del caso, se plantea que su negocio era reconocido en la ciudad y que en el fondo de la morada, “a un lado de la tienda o en la

Ilustración 6.
Los jugadores de cartas.



trastienda”²⁵⁵, estaban instaladas varias mesas de tablaje en las que las autoridades habían encontrado a jugadores dedicados a las apuestas. De acuerdo con los testimonios, en este lugar “es ordinario que de noche y de día se juegue los dichos juegos”²⁵⁶, lo cual se evidencia por los dos allanamientos que se llevaron a cabo allí, que oscilaron entre las 11 de la mañana y las 8 de la noche. Resulta interesante

²⁵² AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folio 983v.

²⁵³ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folio 986v.

²⁵⁴ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 217, folio 519r.

²⁵⁵ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 1r.

²⁵⁶ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 217, folio 512v.

preguntarse por la manera en la que este tipo de establecimientos convivían con la cotidianidad de la ciudad, pues a pesar de ser un escenario clandestino, en apariencia era completamente visible para los pobladores santafereños.

Este cuadro (Ilustración 6²⁵⁷), elaborado por Adriaen Brouwer, pintor belga que se enfocó en hacer representaciones de la vida cotidiana, activo en Flandes y en las Provincias Unidas de los Países Bajos en el siglo XVII, ilustra una casa de juegos que podría acercarse a las que se han descrito en esta carta. En esta imagen se retrata una reunión de juego en un espacio público, con las puertas y ventanas abiertas, la cual permite al espectador preguntarse por el carácter de lo oculto en una sociedad en la que, siguiendo la expresión de Córdoba, la vida privada era un espejismo²⁵⁸. Tal como lo describía Vargas Lesmes, los vecinos y las autoridades reales percibían de cerca la realidad cotidiana del ocio, la conocían y convivían con las prácticas prohibidas a las que se arrojaban los tahúres. Los casos que llegan a hasta la actualidad a través de los juicios fueron excepciones, volviendo a la perspectiva microhistórica de Carlo Ginzburg, pequeñas muestras de un entramado dinámico y continuo, que atravesó el periodo neogranadino. Pese a que la casa de juegos era un escenario inmerso en el contraorden, su encanto recayó en su capacidad infinita de permanecer invisible en medio de la obviedad de su existencia, una especie de secreto guardado a viva voz.

Los jugadores

Cinco de Copas - Como lo plantea María Inés Chamorro “el tahúr era la figura central en la casa de juego”²⁵⁹, por esto, luego de haberse dibujado el ambiente que resguardó a los apostadores, la tarea que continúa para este trabajo es la de explorar qué tipo de personas asistían a las casas de truco, cómo era su relación con ese espacio y de qué manera podría trazarse una idea sobre lo que era un fullero durante el siglo XVII en la Nueva Granada. De tal forma, el siguiente cuadro pretende hacer una relación de los personajes que fueron encontrados en los allanamientos hechos a las moradas de Pedro Díaz, Alonso Albarracín y Cristóbal de la Cruz, con el fin de develar su edad, oficio y los motivos por los que alegaron estaban allí.

²⁵⁷ Brouwer, Adrien. (1632). *Los jugadores de cartas*. Óleo sobre tabla. 25 x 39 cm. Ubicado en el Museo Koninklijk, Antwerp

²⁵⁸ Córdoba Ochoa, Luis Miguel. (2011) “La elusiva privacidad del siglo XVI”, en Pablo Rodríguez y Jaime Borja (comps.), *Historia de la vida privada en Colombia. Las fronteras difusas del siglo XVI a 1880*. Editorial Taurus, Bogotá, Colombia. Tomo 1.

²⁵⁹ Chamorro, María Inés. Pág. 35.

Tabla 6.
Asistentes a las casas de juego.

	Jugador	Oficio	Edad	Motivo
Pedro Díaz - Santa Fe - 1615	Bartolomé Sánchez	Sombrero	18 años	Iba a empeñar una espada.
	Francisco Ardila	Sombrero	24 años	Iba buscar a alguien para cobrar una deuda.
	Benito del Río	Viene de las Islas Canarias.	28 años	Iba a buscar a alguien.
	Simón de la Curain	Escribiente	25 años	Iba a buscar a alguien para hacerle una notificación.
	Juan Camacho	Escribiente	17 años	Iba buscar a alguien para cobrar una deuda.
	Juan Suarez de Orejuela	No tiene.	25 años	Jugaba
	Cristóbal Rodríguez	Herrador. Viene de Pasto.	27 años	Jugaba
	Agustín Valverde	Estudiante	22 años	Entró a hacer una rifa
	Antonio de la Cueva	No tiene.	27 años	Jugaba
	Luis Mendoza	Hijo del propietario. Estudiante.	22 años	No se dice
	Juan de Arce	Viene de León. España.	35 años	Jugaba, mientras esperaba a un sacerdote que estaba en el lugar.
	Andrés Melo	Militar Guerra de los Pijaos.	25 años	Jugaba
	Francisco Salazar	No se dice.		Se escapó.
	Francisco de Aragón	No se dice.		Jugaba. Se escapó.
AA ²⁶⁰	Tomas de Estrada	Hijo de familia.		Jugaba.
Cristóbal de la Cruz - Santa Fe - 1631 y 1632	Cruz Callejas	No se dice.		Jugaba. Se escapó.
	Francisco López	No se dice.		Jugaba. Se escapó.
	Francisco Pérez	Sombrero		Jugaba - Miraba jugar.
	Felipe de Santiago	Tratante		Jugaba.
	Bartolomé Delgado	Procurador		Jugaba.
	Antonio de Coronado	No se dice.		Miraba jugar.
	Juan Gutiérrez	Presbítero		Jugaba.
	Bernavé Pedraza	No se dice.		Jugaba.
	Juan Pacheco	No se dice.		Miraba jugar.
	Fulano Ríos	No se dice.		Miraba jugar.
	Hernando de Pedraza	No se dice.		Miraba jugar.
	Diego de Billarva	No se dice.		Miraba jugar.
	Antonio de Lara	No se dice.		Jugaba.

Aunque no se cuenta con información más detallada para el juicio seguido contra Alonso Albarracín, de antemano llama la atención ver el número de personas que fueron encontradas en las casas de juego (26 concursantes), ya que con ello se infiere que el flujo de clientes de estos

²⁶⁰ Esta fila de la tabla hace referencia al caso de Alonso Albarracín – Tunja – 1630.

establecimientos era amplio y continuo. Por supuesto, el listado que se ha presentado en la tabla es apenas una muestra de quienes solían asistir a este tipo de espacios, lo cual supone que la cantidad de personajes que estaban relacionados con el universo de los juegos prohibidos era bastante grande y, seguramente, seguía en continuo crecimiento. De no ser así, negocios como el de Alonso Albarracín, quien llevaba más de 10 años dedicado al préstamo de una mesa de truco para el sostenimiento de su extensa familia, no hubiese prosperado.

Como se mencionó anteriormente, en la medida en que la atención de las autoridades locales se centró en procesar a los propietarios de la casa y no a los jugadores, por lo menos entrado el siglo XVII, la indagación acerca de las actividades diarias de los asistentes pasó a un segundo plano. Por esta razón, en los juicios contra Alonso Albarracín y Cristóbal de la Cruz es poca la información que puede sistematizarse al respecto. A pesar de esto, un segundo elemento que resulta interesante analizar es que quienes asistían a las casas de juego eran personas con distintos oficios, edades y procedencias. Si bien María Inés Chamorro aludía a que estos establecimientos eran un sistema complejo²⁶¹, es necesario agregar que lo eran en gran medida por la diversidad de sus participantes.

Sombrereros, militares, herreros, estudiantes, escribientes, viajeros y eclesiásticos se ponían cita en los lugares de apuesta para dedicarse al azar o para pasar los ratos de ocio. Allí, las líneas de lo permitido y lo prohibido se perdían para dar paso a la construcción de una sociedad al margen de los estatutos fiscales y morales, pues, en apariencia, los cargos de autoridad no eran un impedimento a la hora de sentarse en las mesas de truco junto con los demás compañeros tahúres. La sola posibilidad de imaginarse que quien ofrecía las misas en la mañana era quien en la noche se encontraba con sus creyentes para lanzar los naipes, expone la contradicción que acompañó permanentemente la cotidianidad colonial. Como lo plante López Cantos:

El clero, el alto y el bajo, participó también de la tendencia general. El que un eclesiástico fuera tahúr era considerado por el derecho canónico como una falta muy grave. En los concilios se castigaba con la pena más grave que la Iglesia suele imponer: la excomunión. Sin embargo, durante el periodo colonial la actitud de muchos eclesiásticos no varió. No tuvieron en cuenta las innumerables y constantes disposiciones que se promulgaron para terminar con la afición. Se originó un curioso paralelismo entre las prohibiciones y el papel protagónico de los funcionarios religiosos en las mesas de juego²⁶².

²⁶¹ Chamorro, María Inés. Pág. 231.

²⁶² López Cantos, Ángel. Pág. 310.

De este modo, en el momento en el que los establecimientos de juego eran descubiertos por las autoridades, se siguieron ciertos parámetros para encubrir a la figura del presbítero. En el caso de Cristóbal de la Cruz, luego de que los oidores y los alguaciles habían hallado a uno de los representantes de la iglesia y de la fe cristiana apostando junto con tahúres de oficios menores, se trató de pasar por alto el *impasse* y, a lo largo del proceso, aunque se alude constantemente a los fulleros, no se le volvió a mencionar. De este modo, uno de los funcionarios reales que participaron en el allanamiento dijo que habían encontrado a “una persona eclesiástica que por serlo no puso su nombre”²⁶³.

Seis de Copas - Aunque en este caso la justicia tenía un trato especial hacia un personaje en particular, en los demás no se hacía ningún tipo de excepción para aplicar la pena carcelaria a quienes fueran encontrados en las casas de juego. Por esta razón, un fenómeno generalizado en lo referente a los tres casos que se estudiaron en este capítulo fue el del escape. Visitantes cogidos infraganti optaban por esconderse en los corrales y debajo de las mesas o por saltar las paredes de los establecimientos.

La poca iluminación de las moradas y la manera en que estaba dispuesto el espacio ayudaban a quienes estaban en las casas de juego a evadir a la justicia real. En varias ocasiones, las tiendas aledañas, como las de Mateo Bolívar²⁶⁴ y la de Salvador Turista²⁶⁵, recibían a los prófugos que lograban salir libres del problema con las autoridades locales. Por ejemplo, en el juicio en contra de Alonso Albarracín, uno de los testigos que presencié el allanamiento, señalaba que “de improvisto unos hombres apagaron dos velas que allí estaban encendidas y huyeron subiendo por las tapias y tejados. Parecían mosquitos y monos”²⁶⁶.

Este recurso, usado cotidianamente por parte de los tahúres, denota una habilidad ganada con el tiempo. A partir del indicio que establece la presencia de personajes fugados en los tres casos estudiados, se puede inferir que existían estrategias trazadas dentro de la comunidad fullera para eludir el peso de la justicia real. Casas de juego con poca iluminación y atajos para una oportuna huida fueron parte de un sistema de acción colectiva, en el que se tenían claros ciertos mecanismos de evasión, que, en últimas, permitirían la permanencia y la clandestinidad del universo de las apuestas, la suerte y el azar en el entorno neogranadino.

²⁶³ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 14v.

²⁶⁴ En el caso de Pedro Díaz

²⁶⁵ En el caso de Cristóbal de la Cruz.

²⁶⁶ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 102, folio 982r.

Siete de Copas - Ahora bien, un último elemento interesante que surge al revisar el listado, y que permite indagar por el universo de los juegos de azar en el siglo XVII, es que para este periodo es claro que no todas las personas que asistían a las casas de apuesta estaban interesadas en la práctica de la tahurería. Mirones u otro tipo de personajes llegaban a los establecimientos para buscar a ciertos clientes o para disfrutar del espectáculo de los naipes. De acuerdo con sus versiones, su lamentable suerte era la de estar en el lugar y momento equivocados, en tanto no estaban infringiendo ninguna norma.

Este aspecto implica un cambio importante con respecto a lo que se presentaba en siglo XVI, en el que los juicios señalaban únicamente a quienes estaban participando directamente de lo ilícito a través de las apuestas. Se podría inferir que, al sedentarizarse esta clandestina dinámica, emergieron nuevas figuras, además del tahúr, que hicieron parte del entramado del ocio y de la suerte. Juan de Zabaleta, escritor español del siglo XVII, describía en sus textos la multiplicidad de aristas que configuraban las casas de juego en España, las cuales albergaban a personajes como los ‘mirones’:

A las casas de juego van unos a jugar, otros a entretenerse y otros a que les den barato. A los últimos llaman mirones, y estos van las más de las veces sin delito porque los lleva la necesidad, pero ellos tienen bien mala fortuna. Estos son los más desdichados de los pobres, pues no tienen oficio con que ganar de comer ni ánimo para pedirlo²⁶⁷.

De tal manera, en uno de los juicios seguidos en contra de los propietarios de las casas de truco se hace referencia continua a varias personas que se dedicaban a ver a los tahúres en acción. Se trata del caso de Cristóbal de la Cruz, en el que uno de los alguaciles dijo que “halló mucha gente de todos los estados, unos que estaban jugando y otros que miraban jugar”²⁶⁸. De acuerdo con el estudio de López Cantos, estos personajes eran reconocidos, a veces, como unos ‘mosqueteros de la suerte’, que expectantes contemplaban los encontrados avatares de las partidas. En ocasiones, los fulleros ligaban su suerte a los que detrás de ellos observaban, por lo que les ofrecían parte de sus ganancias cuando los naipes los favorecían²⁶⁹.

Ocho de Copas - En esta misma línea, los documentos muestran que varias de las personas que se encontraban en las moradas de los propietarios tenían fines ajenos a los juegos de azar. Sobre este aspecto, el caso de Pedro Díaz ofrece luces, en tanto contiene las versiones de los implicados. Es así

²⁶⁷ Zabaleta, Juan de. (1654) *Día de fiesta por la mañana*. Madrid. Pág. 341. Este libro se encuentra reeditado por la editorial Castalia en 1983.

²⁶⁸ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 4r.

²⁶⁹ López Cantos, Ángel. Pág. 274.

que, de acuerdo con esta fuente, muchos de los concursantes asistieron al lugar en busca de un cliente en particular que tenía una deuda que saldar o para hacer una actividad productiva ya fuese el empeño de un objeto o una rifa.

Por ejemplo, en la casa de Pedro Díaz, los concursantes Francisco Ardila y Juan Camacho, arrestados tras el allanamiento, alegaron que su interés al estar allí era únicamente el de esperar a alguno de los asistentes que apostaba en las mesas de juego, con el fin de que les pagara un dinero que tenían pendiente. Así mismo, Juan de Arce, otro de los detenidos, dijo que el motivo por el que se encontraba en el establecimiento era que necesitaba a un sacerdote que estaba en el lugar y que este le iba a unos cuantos pesos²⁷⁰.

Lo anterior apunta a considerar que, al establecerse un espacio concreto de juego, las relaciones que tejía la sociedad colonial a su alrededor iban mucho más allá del tema del azar. Puede pensarse que, al ser reconocidos estos escenarios por parte de los vecinos, se constituían en las áreas más favorables para cobrar los compromisos económicos, en especial porque quien podía apostar dinero o bienes, seguramente también tenía los medios para responder por las obligaciones que tenía. En este orden de ideas, las casas de juego no sólo eran apropiadas espacial y culturalmente por parte de los tahúres y de los propietarios, sino que también se insertaron en la vida cotidiana de la sociedad del siglo XVII.

Esa noción de la casa de juegos como un escenario inmerso en las dinámicas de ciudades como Santa Fe y Tunja, también puede sostenerse con mayores elementos si se tienen en cuenta las demás actividades productivas que se desarrollaban allí. Ya se ha dicho que, en ocasiones, las mesas de truco estaban ubicadas en el interior de las chicherías o de las tiendas y que la práctica del azar era considerada una labor auxiliar. Sin embargo, un nuevo dato que anuncian los testigos del caso en contra de Pedro Díaz es el uso que se le dio a estos almacenes por parte de los pobladores de a pie. Es así que el sombrerero Bartolomé Sánchez aseguró que estaba en el lugar en el momento del allanamiento porque tenía la intención de empeñar una espada y que su propósito no era más que el de lograr que alguien le ofreciera una cantidad considerable por dicho objeto²⁷¹. A su vez, el estudiante Agustín Valverde, otro declarante en el proceso, dijo que su objetivo al visitar el establecimiento era el de hacer una rifa con la ayuda de quienes estuvieran allí²⁷².

²⁷⁰ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 15v.

²⁷¹ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 13r.

²⁷² AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 11v.

De este modo, resulta claro que la casa de juegos era mucho más que un lugar en el que los tahúres apostaban su suerte. Allí se tejían relaciones sociales y productivas que bordeaban permanentemente el límite entre lo legal y lo ilegal, el orden y el contraorden. Alrededor de las mesas de truco se construyeron vínculos de distinta índole entre los asistentes y se consolidó paulatinamente un universo de diversas magnitudes. No obstante, aunque no todos los participantes de este mundo sumergido en lo clandestino estaban ligados con los naipes y las apuestas, a la hora de encarar un proceso contra las autoridades se perdían las líneas que los dividían y los castigos y las penas eran las mismas para todos.

Los juegos

Nueve de Copas - Ahora bien, luego de haber visto las características de los jugadores que asistieron a las casas de truco, se dará paso a la manera como los naipes eran colocados sobre las mesas de apuestas. Aunque no es fácil hacer un seguimiento de los juegos que practicaban los tahúres, en los juicios que se han estudiado aparecen dos dinámicas particulares que eran ejercidas en los ratos de ocio. La primera es la de ‘El Parar’, de la que ya se había establecido un referente, y la segunda es la denominada ‘Las Pintillas’. Retomando lo que se mencionó en el anterior capítulo, ‘El Parar’ era un juego de cartas en el que se sacaba un naipe para el jugador y otro para el banquero, y ganaba la partida el que hacía pareja con las que iban saliendo de la baraja²⁷³. Así mismo, esta práctica hacía parte de ‘los juegos de estocada’, que agrupaban las dinámicas naipescas que arriesgaban grandes pérdidas y en las que se apostaba fuertemente²⁷⁴.

Vargas Lesmes hace una mención sobre esta práctica, indicando que era abiertamente prohibida y que las autoridades reales sancionaban a los tahúres por dicho juego²⁷⁵. Es así que, en el juicio seguido a los jugadores hallados en la casa de Pedro Díaz, se alude a que esta era una de las actividades más usuales del lugar y a que era habitual que los fulleros se dedicaran a apostar sobre las mesas jugando en rueda²⁷⁶. Es decir, aunque en la definición se plantea como una dinámica entre dos personas, en este caso se hacía entre varias.

Diez de Copas - El segundo referente de juego que ofrecen los documentos es el de ‘Las pintillas’, de la que no hay ningún tipo de descripción o referente concreto que lo defina. Sin embargo, en las

²⁷³ Lozano Armendares, T. Pág. 180.

²⁷⁴ Chamorro, María Inés. Pág. 52.

²⁷⁵ Vargas Lesmes, Julián. Pág. 354.

²⁷⁶ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 12r.

declaraciones de Cristóbal de la Cruz, así como de algunos testigos que habían presenciado uno de los allanamientos hechos a su morada, se expone a los jugadores como practicantes de esta dinámica, en la que, aparentemente, no se apostaban grandes cantidades de dinero²⁷⁷.

El mercado en las casas de juego

Once de Copas - Ahora bien, después de revisar la atmósfera de las casas de juego, sus asistentes y algunas de las dinámicas que se practicaban, se pasará a revelar el carácter del intercambio monetario que allí se dio. Sin embargo, volviendo a la premisa de que hubo una transformación en el énfasis de las autoridades en el transcurso del siglo XVI al XVII, los casos analizados para este periodo no contienen mucha información sobre las apuestas que lanzaban los tahúres. A pesar de eso, en los juicios, especialmente en el de Pedro Díaz, se ofrecen algunos indicios sobre los que se procederá para continuar con nuestra indagación.

En las indagatorias que los funcionarios reales les hicieron a los tahúres detenidos en 1615 en Santa Fe, todos coincidieron, no se sabe si por estrategia o por apego a la verdad, en que las apuestas que estaban encima de la mesa de juego no superaban los “ochos pesos de a un real”²⁷⁸. Tal monto, en comparación con lo expuesto acerca de lo que acontecía en las partidas del siglo XVI, en las que se arriesgaba desde ganado hasta mil pesos, habla de un cambio radical en la manera como se llevaba a cabo el intercambio monetario en las casas de truco. En cierto modo, las cuantías declaradas permiten pensar que no había un verdadero interés de lucro por parte de los fulleros, sino que su estancia en la casa de Pedro Díaz, en este caso en particular, tenía propósitos ligados con el entretenimiento o con el mero divertimento entre los compañeros de envite.

No obstante, pese a que no es clara la presencia de apuestas de gran monto, surgen para este siglo otro tipo de actividades productivas vinculadas con el entramado social que día a día configuraban las casas de juego. El cobro de deudas, el empeño de objetos, la venta de boletas para rifas, así como el paralelo movimiento de los negocios auxiliares (expendio de chicha, por ejemplo), dan cuenta de que alrededor del universo de la tahurería giró un negocio alterno al de la Corona, una especie de mercado negro que permitía la circulación de todo tipo de elementos o fuentes de sustento. En este punto, la apuesta ya no se muestra como el único pretexto para dinamizar procesos de intercambio, sino que fue el establecimiento en sí el que promovió una red mercantil en la que

²⁷⁷ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 15r.

²⁷⁸ AGN. Fondo de Juicios Criminales, sección Colonia, rollo 7, folio 16v.

participaron todos los sectores sociales del contexto colonial y sobre la que, por momentos, las distinciones se diluyeron en el terreno de lo clandestino.

Doce de Copas - Hasta este punto, los tres palos de la baraja y las cartas que en las diversas rondas de juego se han lanzado, han tratado de dibujar con acierto algunos de los rasgos del universo de las casas de juego en el siglo XVII, a través de los allanamientos a las moradas de Pedro Díaz, Alonso Albarracín y Cristóbal Cruz. Los juicios seguidos en su contra, además de dilucidar múltiples aspectos en torno la justicia real y su esfuerzo por erradicar los escenarios de apuesta, permitieron el acercamiento a un universo del que emergieron nuevos personajes y que poco a poco fue insertándose en el epicentro de la vida cotidiana de los pobladores coloniales. Ahora bien, a continuación las vivencias narradas hasta este punto entrarán al escarnio de lo teórico. En el siguiente palo -el último en el fajo de cartas este capítulo- el contexto de lo moral, los juegos, las mesas de truco, las tiendas, los personajes y las apuestas pasarán al análisis desde las categorías, en aras de continuar el proceso demarcado desde las primeras páginas.

IV LOS OROS

Síntesis de los palos

Dos de Oros – Al principio del capítulo, en el palo de los Bastos, se hizo una mirada en torno al contexto que rodeó las casas de juego y los tahúres en la Nueva Granada durante el siglo XVII, que para la Corona significó un periodo de grandes contradicciones. Mientras las colonias indianas empezaban a presentar un incipiente crecimiento económico y un fortalecimiento institucional, la península vivía una de sus más graves crisis. En medio de esto, los postulados del Concilio de Trento fueron acatados e integrados a las políticas monárquicas, generándose un entorno en el que la moral se abría paso como fundamento del cuerpo social.

De este modo, el escenario indiano experimentó la llegada del estilo barroco, el cual implicó, por un lado, la detonación de una multiplicidad de saberes diversos y heterogéneos y, por el otro, un énfasis en las nociones de honor y virtud, sobre las que se establecieron sistemas de vigilancia y de policía que persiguieron con fuerza a la figura del tahúr. Por esta razón, la normatividad que se promulgó a través de las cédulas reales, a diferencia del siglo XVI, no veló por el equilibrio fiscal, sino que se enfocó en cuidar buenas costumbres. Es así que las leyes emitidas, en lugar de tachar las actividades de los fulleros, prohibieron la apertura y la proliferación de las casas de juego, identificadas como espacios en los que los hombres se entregaban a sus vicios.

Bajo esta perspectiva, el fortalecimiento de las autoridades en la Nueva Granada se materializó en recursos como las rondas, que más allá de tantear recorridos para identificar a los fulleros, eran el método perfecto para allanar los establecimientos en los que de día y de noche se daban cita tahúres, mirones y amigos para sentarse alrededor de las mesas de juego. De este modo, con la ayuda de vecinos y pobladores preocupados por la armonía del cuerpo social, los concursantes y los propietarios de los tablajes eran arrestados para responder por sus delictivas acciones.

Tres de Oros – En medio de este panorama, emergieron figuras como Pedro Díaz (Santafé 1615), Alonso Albarracín (Tunja, 1630) y Cristóbal de la Cruz (Santafé, 1631), quienes, después de los allanamientos hechos en sus casas de juego, debieron comparecer ante las autoridades reales. Si bien dichos propietarios sabían que para que funcionaran de manera legítima los establecimientos de apuesta era necesario contar con un permiso especial emitido por la corona, alegaron

permanentemente la validez de sus negocios. En principio, a lo largo de los procesos argumentaron que en sus moradas no se practicaban juegos prohibidos, aludiendo inteligentemente al debate que giraba en torno a la línea que dividía lo lícito de lo ilícito. A su vez, otro elemento que fue puesto en discusión fue la marcada fragmentación en el acatamiento de los mandatos, ya que cambiaba de acuerdo con cada pueblo, provincia y autoridad encargada.

Estos modos de enjuiciamiento evidenciaron el tránsito de una justicia que, durante el siglo XVI, buscó afanosamente a los jugadores para condenarlos, a un sistema institucional que prefirió, adentrado el siglo XVII, perseguir a los propietarios de las casas de juego, con el fin de erradicarlas. Esta transformación respondió a una conciencia mucho más práctica por parte de las autoridades reales con respecto a la regulación de los juegos de azar, pues resultaba más efectivo combatir los lugares de reunión, a los que asistían todo tipo de tahúres para dedicarse al azar, y no únicamente a los individuos por separado.

A la par que hubo un fortalecimiento por parte de las autoridades y una agudización de la moral en el contexto colonial, muchos de los testigos que participaron en los juicios eran vecinos de las ciudades, quienes, acorde con el entorno barroco del momento, consideraban que su responsabilidad era la de propender por las buenas costumbres y por ende, debían declarar en contra de quienes alteraban el orden social. Pese a que estos mecanismos de vigilancia, en los que participaban funcionarios reales y pobladores de a pie, tuvieron un relativo éxito, las penas y los castigos permanecieron intactos con respecto a los usados en el siglo XVI.

Cuatro de Oros – Dentro de este contexto, las casas de juego se postularon como las protagonistas de la tahurería neogranadina durante el siglo XVII. Allí, las apuestas y los naipes se dieron asiento para construir entramados sociales que giraron alrededor del ocio, la diversión y el vértigo del azar. En las trastiendas o en salones destinados para lo lúdico, el panorama de los fulleros fue dibujando la aparición de una comunidad que se daba cita continuamente para lanzar las cartas, para explorar las múltiples aristas de la suerte.

En dicho universo emergieron personajes, más allá de los tahúres, que se relacionaron con el mundo de los juegos de azar. Mirones y garitos se postularon dentro del tejido de las diversiones coloniales, transformando el estatuto de las ganancias y las apuestas para evidenciar un escenario diverso, en el que no sólo tenían cabida quienes buscaban el beneficio del envite. De este modo, las casas de juego, aunque representaban un foco de degradación social y una amenaza para la moral, se

establecieron en medio de la vida cotidiana de pueblos y ciudades, donde los vecinos y los pobladores de a pie convivieron tranquilamente con lo que allí sucedía, salvo ciertas excepciones. Por esto, pese a que los tablajes eran un escenario inmerso en el contraorden, su encanto recayó en su capacidad infinita de permanecer invisible en medio de la obviedad de su existencia.

Juego

Cinco de Oros – Tal como se elaboró en el capítulo anterior, se pondrán en diálogo las características definidas por María José Martínez alrededor del concepto de juego, con la práctica de la tahurería neogranadina durante el siglo XVII. De esta manera, el primer rasgo que se postula es el de la libertad o la decisión voluntaria los jugadores a la hora de participar en las dinámicas que emergieron en las casas de juego. Es así que dicho concepto se convierte en uno de los aspectos más importantes para comprender la aparición y permanencia de los tablajes, ya que en el momento en el que se configuraron lugares dedicados al envite, hubo una manifestación clara de que con el paso del tiempo volvieron necesarias ciertas condiciones para ejercer la pasión de por los naipes. De tal modo, si algo unía a los concursantes que asistían a los garitos era su afinidad por el juego, por el vértigo de la suerte.

Sin embargo, uno de los elementos que sale a la luz en el tránsito del siglo XVI al XVII, es que la comunidad que se construyó alrededor de las mesas de apuesta fue diversa y no estuvo ligada únicamente al interés por lanzar las cartas. La presencia de mirones, amigos, personas que buscaban algún negocio o cobradores de deudas, alude a que las casas de juego lograron ir más allá de su propósito inicial, se asentaron en medio de la cotidianidad neogranadina y se convirtieron en parte esencial del cuerpo social. En los casos analizados, aunque se identificaba estos lugares con escenarios degradantes e inmorales, ninguno de los arrestados argumentó que había llegado al lugar en contra de su voluntad. Por el contrario, cada uno de los procesados dio cuenta de los diversos motivos que lo habían llevado a las moradas allanadas.

Seis de Oros – Bajo estas condiciones, es decir, este entramado construido alrededor de las casas de juego, la incertidumbre se postula como una condición constante. De antemano la experiencia de la tahurería implicaba un enfrentamiento con el azar, con la imprevisibilidad de los resultados. No obstante, sumarle a esa condición el hecho de una clandestinidad compleja, en la que los escenarios de apuesta eran visibles y al mismo tiempo ocultos, exige considerar un doble sentido de lo inestable.

Las rondas que llevaban a cabo las autoridades para vigilar el cumplimiento del buen orden y de las buenas costumbres, eran dinámicas de policía que arrojaban a los tahúres a vivir su pasión naipesca en el terreno de lo oculto, en la oscuridad de la noche o con el aval de una comunidad que, pese a señalar y juzgar a su decisión de vida, en cualquier momento podía llevarlo a enfrentar el peso de la justicia real. En medio de estas circunstancias, la incertidumbre atravesó el entorno de los tablajes y posiblemente fue ella la que dio paso al establecimiento de códigos de comportamiento entre los fulleros y las demás figuras que asistían con empeño a las jornadas de apuesta, en aras de mantener, aunque fuera de modo inestable, el universo que los unía.

Siete de Oros – Por esta razón se podría decir que en la medida en que se creó una comunidad alrededor de las casas de juego, se establecieron ciertas reglas que contribuyeran a la convivencia de los tablajes. De acuerdo con las declaraciones de los propietarios, su papel consistía en imponer un control a sus establecimientos, a través de la ‘selección’ de clientes y de la vigilancia de las actividades lúdicas que allí se daban. Sin embargo, a pesar de la negativa de los dueños, es claro que estos lugares propiciaban el ejercicio de ciertas libertades que, en otros contextos, no podían practicarse. En ello precisamente recaía su éxito.

Entonces, si quienes asistían a las casas de juego sabían perfectamente que estaban acudiendo a un lugar en el que, por mandato monárquico, no debían estar, era necesario que entre ellos se establecieran ciertos marcos de convivencia. De tal manera, desglosando lo descrito anteriormente, uno de esos códigos podía ser el silencio. De nuevo aparece este aspecto, en la medida en que fueron las rondas, con ayuda de los indignados vecinos, las que usualmente descubrían el universo de los fulleros ante las autoridades y no un integrante el que delataba las dinámicas de sus compañeros. Sin embargo, como se evidenció en los casos, una vez arrestados los concursantes, el acuerdo del silencio se perdía para dar paso a una galería de informaciones, que aunque sacrificaban a ciertos personajes, salvaban a otros como en el caso los eclesiásticos.

Otro acuerdo que podría indicarse fue el de la evasión de la justicia. El hecho de que en los tres allanamientos existiera la situación de fuga o de asistentes que lograban escapar saltando las tapias de la casa, denota que hubo estrategias por parte de los fulleros, en el caso de que debieran enfrentarse con la justicia real. Si bien la incertidumbre acompañó la experiencia de la taurería durante el siglo XVII, a ella la respuesta fue la destreza y la habilidad para huir de los señalamientos por parte de las autoridades y de los vecinos.

Y por último, aunque las fuentes no permiten dilucidar esa información, dentro de lo señalado por el profesor López Cantos, una de las situaciones comunes en las casas de juego era que los tahúres disfrutaran la presencia de los mirones, a quienes muchas veces consideraban como parte fundamental de su buena suerte. Dicho rasgo expone un código propio de comportamiento dentro del universo de los juegos de azar, que desde la perspectiva de María Inés Chamorro, era sólo una mínima parte de la multiplicidad de situaciones que se daban al interior de los tablajes.

Ocho de Oros – En esa misma línea la improductividad de las casas de juego podría señalarse únicamente en términos de su relación con la economía monárquica. Es innegable que al interior de ellas se construyó un mercado negro, en el que no sólo las apuestas promovieron la circulación de dinero o de mercancías, sino también la aparición de personajes enfocados en sacar provecho de lo que sucedía en las mesas de naipes. Así mismo, el ímpeto con el que los propietarios defendieron sus negocios apunta a considerar que, contrario a lo que percibían en términos fiscales las autoridades reales y la Corona, los tablajes eran una gran fuente de ingresos, por lo que en muchos casos llegaron a contar con las licencias de funcionamiento, tras el pago de los respectivos permisos.

Nueve de Oros – Los anteriores elementos dan cuenta de que el universo de los juegos de azar en el periodo colonial fueron un escenario de contraorden y de trasgresión, que, con la llegada de las casas de juego logró fortalecerse aún más. La consolidación de espacios concretos, en los que fulleros e inexpertos se daban cita, promovió la construcción de comunidades ligadas al vértigo del azar y al disfrute de las partidas de naipes. Por esta razón, puede afirmarse que tales garitos le dieron un nuevo rostro a la forma como los envites configuraron un mundo paralelo que se opuso al cuerpo social en la Nueva Granada, anulando el entorno vigilante y policivo, pero a su vez haciéndose presente al interior de las dinámicas de los pobladores de a pie.

Zona temporalmente autónoma

Diez de Oros – Retomando la definición de TAZ como una operación que libera un área – de tierra, de tiempo, de imaginación– y entonces se auto-disuelve para reconstruirse en cualquier otro lugar o tiempo, antes de que una figura de autoridad pueda aplastarla, se podría decir que en el siglo XVI los juegos se asentaron para fortalecer su margen de acción libertaria. En este periodo, la configuración y el incremento de casas de apuesta apuntaron no tanto a una clandestinidad móvil y temporal, sino al establecimiento de las dinámicas de tahurería al interior del cuerpo social. En este

sentido, se generó un fenómeno de apropiación de estos lugares, los cuales no sólo funcionaron para lanzar los naipes y arriesgarse a la suerte, sino también para el ejercicio de otro tipo de actividades económicas sobre las que se construyeron relaciones más allá de lo lúdico.

Aunque nunca dejó de señalarse como inmoral la atmósfera de los garitos, su éxito fue el de permanecer invisible en medio de la obvedad de su existencia, del contraorden que proponía y de su negativa a reconstruirse en otro espacio. Por esta razón, aunque el concepto de la TAZ resulta pertinente para comprender el modo de operación de los fulleros y de quienes concursaban a las mesas de apuesta, la realidad del siglo XVII lo llena de otras condiciones, lo problematiza, en tanto abre la pregunta por lo temporal y constituye la puerta de entrada de lo que se llamaría una Zona Permanentemente Autónoma.

Paralaje entre lo público y lo privado

Once de Oros – Ahora bien, retomando la perspectiva de Philippe Ariés, se pasará a indagar por el paso de un modo de sociabilización marcado por lo colectivo (lo público), a un entorno mucho más restringido e individual (lo privado). De tal manera, tal como se planteó en el anterior capítulo, se puede considerar que en el caso de los juegos de azar en el periodo colonial hubo un tránsito que empezó a partir del establecimiento de relaciones limitadas, en el que los tahúres seleccionaban con cuidado a sus contrincantes, a un entorno mucho más amplio, estable y construido alrededor de las mesas de juego. De este modo, la configuración de lugares dedicados a las apuestas y a los naipes, además de promover el ejercicio constante de los juegos de azar y el intercambio monetario al margen del orden administrativo, motivó la configuración de grupos sociales unidos por el ánimo y la afinidad hacia la tahurería. Por esta razón, las fuentes estudiadas dilucidan que en el siglo XVII, al existir una colectividad dispuesta alrededor de las cartas, la persecución de las autoridades apuntó al encarcelamiento los propietarios de los garitos, en aras de erradicar los centros de socialización.

Doce de Oros – Como un segundo elemento frente al paso de lo público a lo privado, es el de comprender la figura estatal en el entramado de los juegos de azar. Como se planteó, el siglo XVII significó un fortalecimiento en la presencia institucional, materializada en el cuidado constante y permanente, por parte de las autoridades, del orden social, la moral y las buenas costumbres. La influencia de la Iglesia, como entidad que no sólo buscó centralizar la fe y los conocimientos religiosos, sino también insertarse dentro de la dinámicas de la población, determinó

en gran medida el comportamiento de los vecinos de las ciudades, así como la aplicación de las normas impuestas por la corona.

Es así que, aunque es claro que muchos de los mandatos de la Corona nunca fueron acatados y que la corrupción de los funcionarios americanos atravesó la realidad colonial, hubo un marcado énfasis por señalar y juzgar a quienes no se acomodaron al cuerpo social, ya que la búsqueda de la armonía entre los pobladores estaba ligada con el interés por establecer escenarios acordes con las virtudes, los honores y, en fin, los preceptos divinos. Por esta razón, en el siglo XVII la presencia estatal y la fuerte estampa eclesiástica, por encima del espectro fiscal neogranadino, promovieron un cambio en las relaciones colectivas, en tanto fueron abiertamente reguladas por la institucionalidad y se enmarcaron dentro de lo que Ariés consideraría como una introducción hacia lo privado.

CONCLUSIONES GENERALES

A lo largo de este trabajo, o de las rondas de juego que hasta este punto se han planteado, la indagación por las dinámicas de la tahurería en la Nueva Granda ha tocado distintas aristas del espectro colonial. El choque entre el orden y el contraorden, columna vertebral del escenario de los fulleros, se ha postulado como el paisaje sobre el que la institucionalidad, la moral, la diversidad cultural y las contradicciones del Nuevo Mundo tuvieron cabida. Después de revisar los episodios de fulleros y propietarios de casas de juego, la pertinencia del análisis de este tipo de personajes emerge para descubrir que existen múltiples maneras de acercarse al pasado y de descubrir aspectos más allá de las normatividades o de los gestos opresores, develando la fascinación por la agencia de los pobladores de a pie.

De tal modo, al reconstruir los recorridos de los tahúres en el siglo XVI y las casas de juego en el siglo XVII, aparece en el análisis una serie de transformaciones que aluden a considerar el carácter dinámico que acompañó a los jugadores neogranadinos. Los primeros años de la conquista implicaron el establecimiento de una Corona débil, ausente e incapaz de controlar el caos provocado por el encuentro entre peninsulares y americanos. Los intereses particulares quienes emprendieron la empresa exploratoria representaron la *tautología* del ímpetu imperial, en la medida en que, avalados por la autoridad monárquica, impregnaron los nuevos territorios de la pasión histórica y desbordada por los naipes.

Es así que desde la temprana era colonial, en medio del proceso difícil y doloroso de engranaje económico, político y cultural entre los dos mundo, se estableció un próspero campo por el que la tahurería *infectó* el panorama indiano. En medio de esa fase, los jugadores del siglo XVI en la Nueva Granda, en su tarea por abrir rutas de comercio o de exploración militar, se caracterizaron por un nomadismo constante, sobre el cual construyeron una red de apuestas que presentó los rasgos de una Zona Temporalmente Autónoma. Por esta razón, la persecución a los tahúres fue lenta e inútil, puesto que la ausencia institucional permitió la consolidación de grandes marcos de acción y de libre movilización.

Contrario a esto, la transición al siglo XVII estuvo ligada a un fortalecimiento económico e institucional en el Nuevo Mundo, que inmerso en un proceso en el que se cristalizó la preponderancia de la moral por encima de lo fiscal, recibió con sorpresa y desagrado la proliferación de casas de juego, sitios dedicados a las apuestas y el azar, alrededor de los que se

configuraron comunidades unidas por la pasión por los naipes y el disfrute del vértigo de la suerte. En medio de este panorama, que continuamente divisó el choque entre el discurso del honor y la virtud con el del ocio y el vicio, los tablajes actuaron bajo los parámetros de los que se ha denominado Zona Permanentemente Autónoma, en la medida que propiciaron las condiciones necesarias para dar asiento y sedentarismo a la experiencia del envite. Por esta razón el énfasis de las autoridades recayó en erradicar los establecimientos donde se daban cita fulleros y garitos, en tanto resultaba mucho más práctico, en lugar de perseguir individualmente a los tahúres.

Así mismo, dicha transición de lo temporal a lo permanente hizo parte del tránsito de lo privado a lo público en las dinámicas de juegos de azar en la Nueva Granada. Sin embargo, a lo largo de este proceso, específicamente en el siglo XVI, hubo una hibridación, en el papel de las autoridades dentro de lo que Ariés debate al definir ambos estatutos. La distancia que separó a la Corona de sus colonias, sumado a la poca efectividad de las autoridades locales, estableció una clara ineficacia administrativa, la cual funcionó de pretexto para el empoderamiento de figuras como los encomenderos, así como para la coexistencia de prácticas que no se acomodaron a los intereses monárquicos. Tales condiciones, de acuerdo con la perspectiva del autor, correspondería al ámbito de lo público, pues promovía situaciones en las que los conflictos debían ser solucionados entre los pobladores y no a través de la interlocución estatal.

Sin embargo, para el caso de la Nueva Granada, si bien hubo un vacío en la figura de autoridad, este resultó funcional a los intereses de los indianos, quienes acudieron a la justicia únicamente para suplir un fin particular, como lo fueron las demandas por parte de los delatores de Roque de Lara y Hernando Álvarez Daza, a quienes les guardaron un sentimiento de venganza, materializado en juicios en su contra. Es así que, esta situación planteó una combinación entre lo público y lo privado, en tanto la presencia de la Corona, más que una institución de control, resultó una herramienta para señalar o condenar a alguien y para lograr cumplir un interés personal.

Contrario a esto, en los casos analizados para el siglo XVII, hubo una clara presencia institucional, evidenciada en el cuidado constante y permanente del orden social, la moral y las buenas costumbres, a través de la rondas y de una compleja red de vigilancia, de la que participaron no sólo las autoridades, sino también los pobladores de pie. Es así que, aunque es claro que muchos de los mandatos de la Corona nunca fueron acatados y que la corrupción de los funcionarios americanos atravesó la realidad colonial, la presencia estatal y la fuerte estampa eclesiástica, por encima del

espectro fiscal neogranadino, promovieron un cambio en las relaciones colectivas, en tanto fueron abiertamente reguladas dentro de los márgenes de la institucionalidad.

De tal modo, en lo referente al entramado estatal, se podría señalar que hubo un tránsito de un espectro que osciló entre lo público-privado, en el siglo XVI, a un escenario en el que se consolidó el estatuto de lo privado, en el siglo XVII. En oposición a este movimiento, en términos de los modos de socialización que establecieron los tahúres neogranadinos, hubo un cambio de lo privado a lo público, porque sólo hasta la mediana colonia se profundizó la tendencia a construir garitos o tablajes para el disfrute de los comensales.

Teniendo en cuenta la manera como operaron los jugadores del siglo XVI, su devenir se ubicó dentro del ámbito privado, ya que se caracterizó por el establecimiento de relaciones limitadas, fijadas por los criterios de un nomadismo, en el que los tahúres seleccionaban con cuidado a sus contrincantes. Esto habla de una restricción en los vínculos sociales, que para el siglo XVII abrieron sus horizontes hacia la configuración de comunidades establecidas alrededor de las mesas de juego. Como se expuso en páginas anteriores, la inauguración de lugares dedicados a las apuestas y a los naipes, además de promover el ejercicio constante de los juegos de azar y el intercambio monetario al margen del orden administrativo, motivó el tejido de colectividades diversas y heterogéneas unidas por el ánimo y la afinidad hacia la tahurería.

El viaje de las Zonas Temporalmente Autónomas al asiento de las Zonas Permanentemente Autónomas, el paso de lo público a lo privado, en materia de la presencia estatal, y el tránsito de lo privado a lo público, en términos de las formas de interacción social al interior de las dinámicas de los juegos de azar en la Nueva Granada durante los siglos XVI y XVII, dan cuenta de la multiplicidad de factores que se insertaron dentro de la práctica clandestina de los fulleros, quienes en compañía de sus naipes, condensaron en sus pasos y en sus apuestas la complejidad de un contexto histórico que aún merece la indagación juiciosa, atenta y creativa de los historiadores emergentes. En ello recaerá el éxito de las siguientes partidas, que libres y a la deriva de la incertidumbre, buscarán problematizar lo que aún se escapa a la mirada del pasado.

BIBLIOGRAFÍA, ARTÍCULOS Y DOCUMENTOS DE INTERNET

- Ω Alfonso X. (1265) *Las siete partidas*. Partida primera, título V, ley LVII. Disponible en: <http://fama2.us.es/fde/lasSietePartidasEd1807T1.pdf>. Consultado el 30 de enero de 2013.
- Ω Alfonso XI. (1314). *Ordenamiento de las tafurerías*. Disponible en: http://www.cehsf.ceride.gov.ar/america_12/articulo-29.html. Consultado el 1 de febrero de 2013
- Ω Ariés, Philippe. (1987). “Hacia una historia de la vida privada”, en Ariés, Philippe y Duby, George (comp.) *Historia de la vida privada*. Taururs, Barcelona, España, vol. 3, págs. 7-19.
- Ω Aristizábal, Luis. (1987) “La Tunja de Inés de Hinojosa y de Juan de Castellanos”, *Boletín Cultural y Bibliográfico*, Núm13, Vol. XXIV.
- Ω Bey, Hakim. (1991) *Zona Temporalmente autónoma*. Disponible en: http://www.ccapitalia.net/tip/process/hyo/bey_taz.pdf. Pág. 2. Consultado el 5 de marzo de 2012.
- Ω Calvino, Italo. (1999). *El castillo de los destinos cruzados*. Ediciones Siruela, España. López
- Ω Cantos, A. (1992). *Juegos, fiestas y diversiones en la América Española*. Editorial Mapfre, España.
- Ω Castaño Pareja, Yoer Javier. (2005). “Rinden culto a Baco, Venus y Cupido: Juego y actividades lúdicas en la Provincia de Antioquia y otras zonas neogranadinas. Siglos XVII-XVIII”, en *Historia Crítica*, Núm. 30, Julio-Diciembre. Universidad de los Andes, Colombia. Págs. 115-138.
- Ω Chamorro, María Inés. (2005) *Léxico del naípe del Siglo de Oro*. Ediciones Terea, España.
- Ω Colmenares, German. (1990) “El manejo ideológico de la ley”, en *Historia Crítica*, Julio-Diciembre. Págs. 5-45.
- Ω Comellas, José Luis. (1992). *Sevilla, Cádiz y América. El trasiego y el tráfico*. Editorial Mapfre, Madrid, España.
- Ω Córdoba Ochoa, Luis Miguel. (2011) “La elusiva privacidad del siglo XVI”, en Pablo Rodríguez y Jaime Borja (comps.), *Historia de la vida privada en Colombia. Las fronteras difusas del siglo XVI a 1880*. Editorial Taurus, Bogotá, Colombia. Tomo 1.
- Ω Díaz Díaz, Rafael. (2001). *Esclavitud, región y ciudad: El sistema esclavista urbano-regional en Santafé de Bogotá, 1700-1750*. Centro editorial de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C

- Ω Díaz Díaz, Rafael. (2004). “Establecimiento de la Real Audiencia: nace el Nuevo reino. Pasó medio siglo antes de que se formalizara el poder político en el territorio neogranadino”, en *Revista Semana*, Núm. 1.152, Mayo-Jun, Bogotá D.C. Págs. 52-53.
- Ω Domínguez Ortiz, Antonio. (1963) *La sociedad española del siglo XVII: El estamento nobiliario*. Instituto Balmés de Sociología, Madrid.
- Ω Egido, Teófanos. (1989). “España en el siglo XVI”, en Demetrio Ramos y Cristóbal Morón (comp.), *Hispanoamérica*. Editorial Italgráfica, Caracas, Venezuela, vol. 1, págs. 95-134.
- Ω Escandón, Patricia. (2006). “La cultura barroca en Indias: La visión de Mariano Pijón Salas”, en *Latinoamérica*. Núm. 42. Universidad Autónoma de México, México. Págs. 35-49.
- Ω Fernández Vargas, Valentina. (1978). “La calidad de vida en la España del siglo XVII”, en *Arbor*, n. 386, págs. 93-101.
- Ω Fierro Perdomo, Juan. (2005). *El mensaje de las cartas de la baraja española*. Orión ediciones, Bogotá, Colombia.
- Ω Flamarion, Cardoso y Pérez, Héctor. (1979) *Historia económica de América Latina. Sistemas agrarios e historia colonial*. Editorial Crítica, Barcelona, España, tomo I.
- Ω Flórez de Ocariz, Juan. (1672). *Genealogías del Nuevo Reino de Granada* Disponible en: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/gennrgun/gennrgun9a.htm>. Consultado el 5 de febrero de 2013.
- Ω Folguera Morales, J.M. (1998). *Tunja. Atenas del Renacimiento en la Nueva Granada*. Universidad de Málaga, España.
- Ω García Hernandez, Rodolfo. (S.F). *El alguacil mayor en el Nuevo Mundo*. Disponible en: http://www.iifl.unam.mx/pnovohispano/uploads/memoxviii/05_art_18.pdf. Consultado el 3 de enero de 2013.
- Ω Garma, A. (2004). *El paradigma indicial, la noción de construcción y la búsqueda de una prueba*. Publicado en la revista Unimontes Científica, Vol 6, N° 1, jun-jul. Montes Claros.
- Ω Ginzburg, Carlo. (2003). “Raíces de un paradigma indiciario”. Capítulo del libro *Tentativas*. Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Facultad de Historia, Morelia, Michoacán, México.
- Ω Gruzinski, Serge. (2011). *Las repercusiones de la conquista en la Nueva España*. Texto compilado en *Descubrimiento, conquista y colonización de América a quinientos años*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Ω Indias entre 1540 y 1680”, en *Historia Regional*, Vol.2, Núm. 5. Universidad del Atlántico. Págs. 87-102.

- Ω Jaramillo Uribe, Jaime. (1999). “La administración colonial”, en *Manual de Historia de Colombia*. Tomo I. Tercer Mundo Editores, Bogotá D.C. Págs. 349-351.
- Ω Jiménez, Orián. (2005) *El frenesí del vulgo: fiestas, juegos y bailes en la sociedad colonial*. Medellín, Universidad de Antioquia.
- Ω Kalmanovitz, Salomón. (1997). *Las instituciones, la ley y el desarrollo económico en Colombia*. Serie borradores semanales de economía, Subgerencia de estudios económicos del Banco de la República, Bogotá. Disponible en: <http://www.banrep.gov.co/docum/ftp/borra069.pdf>. Consultado el 13 de enero de 2013.
- Ω Kalmanovitz, Salomón. (2008). *La economía de la Nueva Granada*. Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá D.C.
- Ω Karmen, Henry. (1981). *La España de Carlos II*. Crítica, Barcelona.
- Ω Lafaye, Jacques. (1997). *Los conquistadores*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Ω Laurent, Muriel. (2003). “Nueva Francia y Nueva Granada frente al contrabando: reflexiones sobre el comercio ilícito en el contexto colonial”, en *Historia Crítica*, Núm. 25. Universidad de los Andes. Págs. 137-156.
- Ω Llorca, Benardino. (1979). “Participación de España en el Concilio de Trento”, en *Historia de la Iglesia en España. Tomo I*. Biblioteca de Autores Cristianos, España. Págs. 385-502.
- Ω Lozano Armendares, Teresa. (1996) *Los juegos de azar ¿Una tradición novohispana? Legislación sobre juegos prohibidos en Nueva España siglo XVIII*. Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, *Estudios de historia novohispana*, México D.F. Disponible en: <http://www.ejournal.unam.mx/ehn/ehn11/EHN01109.pdf>.
- Ω Martínez Gil, Fernando. (2000). *Muerte y sociedad en la España de los Austrias*. Universidad de Castilla –La Mancha, Albacete.
- Ω Martínez, José Luis. (1999). “Formalidades, permisos y restricciones”, en José Luis Martínez, *Pasajeros de indias. Viajes trasatlánticos en el siglo XVI*. Fondo de Cultura Económica. México, capítulo 2 Págs. 31-41.
- Ω Martínez, María José. (2008). *El tablero de la oca. Juego, figuración y símbolo*. Editorial 451, España.
- Ω Morales Pradilla, Próspero (1982). *Manual de historia de Colombia*. Colcultura, 2a. edición, Bogotá D.C.
- Ω Moraña, Mabel. (1988). “Barroco y conciencia criolla en Hispanoamérica”, en *Revista de Crítica Literaria Hispanoamericana* N° 28 , págs. 229-245

- Ω Munive Contreras, Moisés. (2005). “Por el buen orden: el diario Vivir en Cartagena y Mompo colonial”, en *Historia Crítica*, Núm. 28. Universidad de los Andes.
- Ω Otte, Enrique. (1993). *Cartas privadas de emigrantes a Indias 1540-1616*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Ω Patiño, Víctor Manuel. (1990-1993) *Historia de la Cultura Material en la América Equinoccial. Vestidos, adornos y vida social. Tomo 4*. Instituto Caro y Cuervo, Bogotá.
- Ω Piña Homs, Román. (1982). “Sobre la penalización del juego en el reino de Mallorca”, *Cuadernos de la Facultad de Derecho*. Septiembre, Vol. 2. Universidad de Palma de Mallorca, España. Págs. 81-105.
- Ω Pita Pico, Roger. (2007). “La afición de funcionarios, militares y religiosos a los juegos de azar: entre la trasgresión y el buen ejemplo”, *Revista Credencial Historia*, Noviembre, edición 215. Bogotá.
- Ω Quevedo Alvarado, María Piedad. (2005). “El cuerpo ausente: el lugar del cuerpo místico en la Nueva Granada del siglo XVII”, en *Memoria & Sociedad*, Vol. 9 No. 19. Julio – Diciembre. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá D.C.
- Ω Restall, Mathew. (2004). *Los siete mitos de la conquista española*. Paidós, Barcelona, España.
- Ω Rodrigo Esteva, María Luz. (1997). “Los estatutos del tablaje. Notas sobre juegos, tahúres y fulleros en las postrimerías del Medievo”, en *Revista Zurita*. Núm. 72.
- Ω Rueda Ramírez, Pedro. (2005). *Negocio e intercambio cultural. El comercio de libros con América en la Carrera de Indias. Siglo XVII*. Universidad de Sevilla, CSIC Escuela de Estudios Hispano, Sevilla.
- Ω Salas Pereira, Eugenio. (1949). *Juegos y alegrías coloniales*. Empresa Editorial Zig-Zag. Santiago de Chile.
- Ω Sevilla Soler, Rosario. (1990). “La minería americana y la crisis del siglo XVII”, *Historiografía y bibliografía*. Núm. 2. Págs. 61-80.
- Ω Tovar Pinzón, Hermes. (1999). *El imperio y sus colonias: las cajas reales de la Nueva Granada en el siglo XVI*. Archivo General de la Nación, Bogotá D.C.
- Ω Vargas Lesmes, Julián. (1990) *La sociedad de Santafé colonial*. Cinep, Bogotá.
- Ω Vargas Lesmes, Julián. (1991). *Historia de Bogotá. Tomo I. Conquista y colonia*. Villegas editores. Bogotá
- Ω Vidal Ortega, Antonio. (2000). “El mundo urbano de negros y mulatos en Cartagena de

- Ω Wiesner, Luis Eduardo. (2008). *Tunja, ciudad y poder en el siglo XVII*. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja, Colombia.
- Ω Zúñiga, Eduardo. (1984) *La encomienda en el distrito de Pasto durante el siglo XVI*.

IMÁGENES

- Ω Brower, Adrien. (1632). *Los jugadores de cartas*. Óleo sobre tabla. 25 x 39 cm. Ubicado en el Museo Koninklijk, Antwerp
- Ω Introducción del libro *El libro del juego y de las suertes*. Tomada de López Cantos, Ángel. Documento 01 del CDR que acompaña el libro citado.
- Ω Leyden, Van. (1520). *Los jugadores de cartas*. Óleo sobre tabla, 29,8 x 39,5 cm. Ubicado en la colección permanente del Museo Thyssen-Bornemisza, Madrid
- Ω Mapa de la Nueva Granada en el siglo XVI. Imagen tomada de la página: http://www.larochela.unal.edu.co/invitados_02.html. Consultada el 21 de diciembre de 2012.
- Ω Portada del libro *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos*. Tomada de López Cantos, Ángel. Documento 09 del CDR que acompaña el libro citado.
- Ω Rombouts, Théodore. (1635) *Jugadores de naipes*. Óleo sobre lienzo, 100 x 223 cm. Ubicado en la colección permanente del Museo del Prado, Madrid