El Nacional

Dirección General **Enriqueta Cabrera**

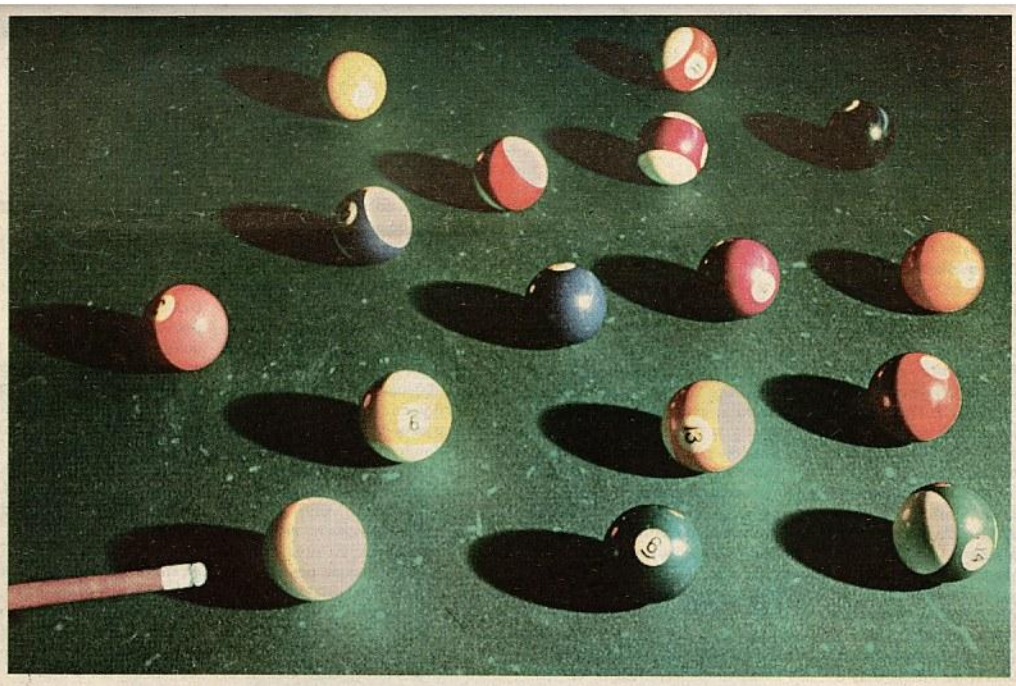
Domingo 24 de marzo de 1996 Nueva Época Número 8

Revista Mexicana de CULTURA



Francisco Mata, 1996.

Parques, billares, cantinas: muestra fotográfica de Francisco Mata.



Francisco Mata, 1996.

Dominó, billar y ajedrez

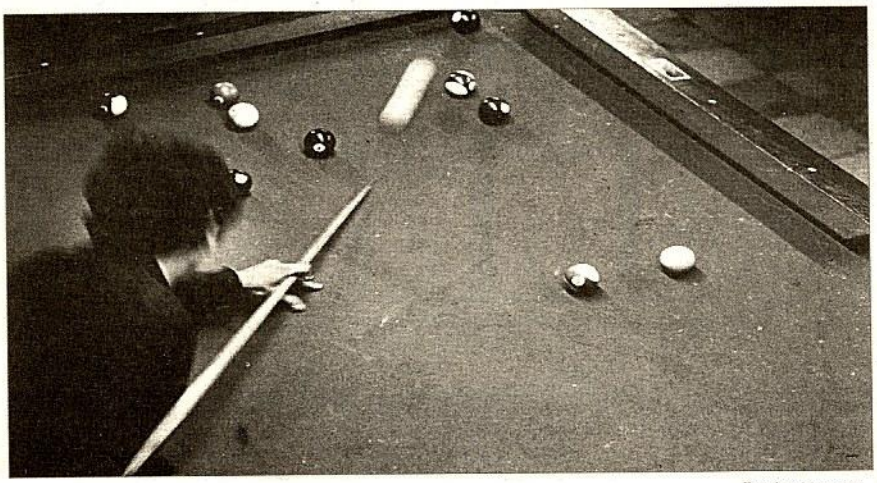
Roberto Pliego * Alejandro Ortiz González * Julio Trujillo
José Israel Carranza * Jorge Hernández

Un poema de José Emilio Pacheco

"Argumento de la rueda", de Cuitláhuac Quiroga Castilla, texto ganador del **Concurso de Crónica Urbana Joven**

Paños menores

Alejandro Ortiz González



Francisco Mata, 1996.

I

Tardó demasiado en decidirse; por fin arrimó la pesada humanidad a la madera, recostó la panza en un gesto poco propicio para el aplauso o la condescendencia y remató la partida con trazo directo, golpe seco a la buchaca de la esquina.

La espera había entumido casi todos los dedos y las muñecas de Gamaliel, lo que impidió una reacción inmediata, un "salto inapelable", como tantas veces había escuchado describirse al retorno indiscutible del verdadero virtuoso.

—Ora si te vas, gordo, ora sí —alcanzó a escupir Gamaliel antes de ejecutar la última serie de cruzados. En cuestión de segundos desalojó la mesa. La noche anterior había repetido con *El audaz*, y la gorda figura del Minnesota Fats parecía salida de su propia vida, de las calles que a diario recorría en busca de nuevos salones, de mesas más o menos en buen estado para escabullirse a las apuestas en pos de una tajada merecida en razón de sus aptitudes.

Observando detenidamente al obeso y desaliñado Miranda, Gamaliel recordó la cabeza encogida de Minnesota Fats en las últimas escenas. Él, como Paul Newman, observando al George C. Scott real, tangible y encarnado en la figura de su "socio", con las manos en los bolsillos, aguardando; él, Gamaliel Gambara Gómez, triple G y Gran Maese; él, Miserable Nomber Guan y recurrente al dancing del triángulo y la pista de paño.

Miranda escupe pesadamente, carraspea y vuelve a escupir sobre las baldosas por demás pringudas del Salón del Taco. No hay vuelta para atrás. Como sucede desde noviembre, es deber suyo dar pelea a quien la solicite siempre y cuando traiga referencias. Gamaliel no necesita recomendaciones. Surte bien y barato por menos de lo que aquí hay en juego.

Podemos ver al gordo Miranda, podemos registrar sus movimientos inquietos. Lo que en Gamaliel es apenas una suerte de pequeño desliz, un filamento de cansancio apenas perceptible, se ha convertido en el obeso campeón del Taco en una confirmación del miedo, del terror a desinflarse todo él sobre el paño verde de las murmuraciones. Podemos verlo respirar entrecortado, moverse de aquí para allá con el "tirabala" endosado a su antebrazo, los dedos regordetos y engarrotados, la cara sucia, babeante la boca, seca la garganta.

Debajo de la luz, tahúres varios, la escena se antoja inmejorable para un acercamiento. Todo sucede demasiado rápido, probablemente ha caído ya la noche y los contendientes prefieren beber algo antes de continuar con la partida. Al fondo, Paquita la Malinche ensaya un paso y seduce con las caderas al muro que, esta noche limpio, recibe de tanto en tanto sus caricias. Ciertamente, la buena suerte visita poco aquellos tendajones. La suya es poco menos que mala, aunque por la noche obtiene lo suficiente para apostarle a Gamaliel hasta las seis, para volver a lo mismo, apostarle a Gamaliel en ésta o aquella cama.

El concurrente es casi siempre el mismo. Borrachines, vagos y uno que otro diletante, acaso algún azufre en busca de talentos, algunas putas que se refrescan regularmente la garganta y los mirones de cajón.

Pero pensemos que no hay nadie, tan sólo Paul Gamaliel Newman, Miranda el Obeso y George C. Scott alias Apuesto Todo por este miserable perdedor. El miedo a ganar es más que suficiente para destruir un sueño —parece pensar el gordo, pero es a Gamaliel a quien escuchamos decirlo. El triángulo es irregular, no hay equidistancia entre los ocupantes del cuadro que visualizamos, y sin embargo un algo armonioso los une, quizá los colores firmes y claramente anclados en las partículas suspendidas sobre lo verde. Lo verdaderamente inmóvil en esta escena es el inmaculado, el flamígero paño verde bandera, reluciente de tan viejo.

Detenida, recogida en sí misma, la escena propone un movimiento, la bofetada que el gordo infringirá o no a Gamaliel, ¿quién puede saberlo?, luego del último tiro, el golpe a mano abierta para que no digan, para que no se piense, para que por si acaso...

En un instante la toma cambia de rumbo y vemos no ya la tosca y lúbrica figura del obeso, ni las "socias" manos en los bolsillos de Yo Sí Me La Juego, ni las ojeras de Gamaliel Tijera,

Dirección General: Enriqueta Cabrera Cuarón. **Revista Mexicana de Cultura.** Suplemento de **El Nacional.** **Dirección:** Fernando Gálvez de Aguinaga, Alejandro Ortiz González, Horacio Ortiz, Eduardo Rojas Rebolledo, Julio Trujillo. **Consejo Editorial:** Álvaro Mutis, Elena Poniatowska, Carlos Monsiváis, David Huerta, Alberto Ruy Sánchez, Alberto Dallal, Vicente Rojo, Arturo Cantú, Fernando Solana Olivares, Myriam Moscona, Gonzalo Celorio. **Asesoría en diseño:** Luis Almeida. **Teléfonos:** 5353032 y 5910743, ext. 147. **Fax:** 7055615 y 5920263. **Dirección:** Ignacio Mariscal 25. Primer piso. Col. Tabacalera. C.P. 06030, México, D.F.

el recortador. En cuestión de un ni antes ni después, la luz se desparrama sobre Paquita, que enloquecida yace en el piso con un taco enterrado en el cachete izquierdo, retorciéndose del dolor, víctima de su carácter No Me Olvides Malinche. Lo que no vimos, pero nos enteramos, es el movimiento despiadado pero certero del alias, del socio y mala hierba que apuesta por Gamaliel y lleva, con la que pronto perderá la Malinche, tres vidas tomadas sin motivo.

Resucitado luego de la flecha fallida del obeso a la esquina, que acabara ahogando la bola blanca, Gamaliel el Tirabala ha quedado con el semblante mudo. Le toca turno. Siete bolas quedan en la mesa, la quince, tres, cinco, doce, nueve, seis... y la ocho negra, la de la muerte súbita.

—Rápido y limpio, gordo, ¿recuerdas? —le dice a Miranda, que ante el embate de la luz natural corre persianas y cortinajes, pone cartones y trozos de tela para "crear ambiente". Y rápido y limpio es como despacha quince, tres, cinco y doce en cosa de segundos, sin pensarlo siquiera, simplemente apunta, prepara y tira, dentellada desnuda.

Todo está en penumbras nuevamente. Las pocas luces que recortan siluetas del otro lado de la calle se van apagando conforme avanza el día. Las sombras desaparecen progresivamente y con ellas se va también la vida de la Malinche. Han venido dos patrullas pero nada se ha hecho para solventar gastos o mitigar los dolores. ¿Una ambulancia? Ni pensarlo, sería demasiado por tan poco.

II

—Son quinientos por cada dos mil que ganes... —dijo escuetamente, inclinado sobre el paño a punto de golpear así, escuetamente, el borde exterior de la bola siete con el taco, retorcido alrededor de su brazo.

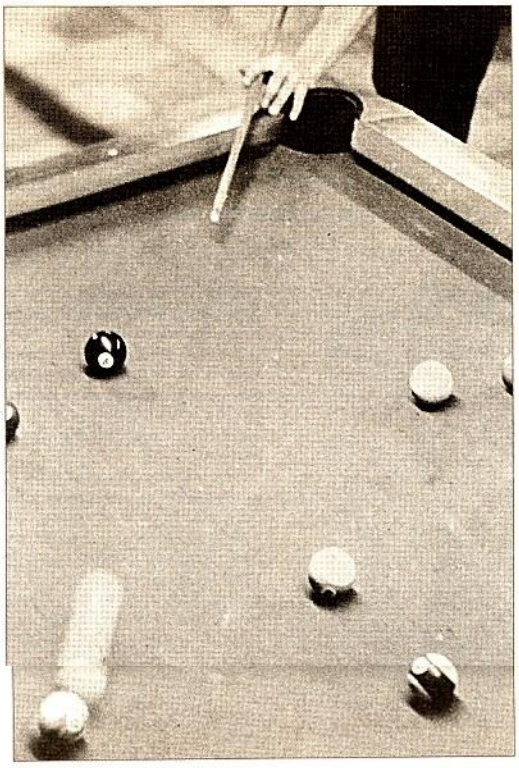
El Obeso Adjani lo miró fijamente. —¿No te parece codiocioso de tu parte pedir tanto por tan poco? —Se escuchó el golpe acampanado al impacto de las esferas, y una terriblemente súbita mancha de silencio cayó sobre ambos. Fue sólo un instante. El Obeso sacó la cartera, y pagó por anticipado.

—¿Puedo preguntar yo, entonces, por qué pagas tanto por tan poco? —cansado de subir las escaleras un momento antes, el Obeso cayó postrado y a su paso arrastró un taburete tan pequeño que acabó rebajando a la oscura situación de ser tragado por sus enormes carnes.

—¿No te parece que preguntas demasiado? —murmuró Adjani desde su inmensidad, entresacando un puro más bien flaco y de mala calidad.

—Bueno, bueno, al asunto. ¿Qué hay que hacer?

—Tú concrétate a llevarlos y traerlos de regreso sanos y salvos. Te pagaré el doble si lo haces bien. Tómalo como un regalo —dijo tentando a Gamaliel.



Francisco Mata,1996.

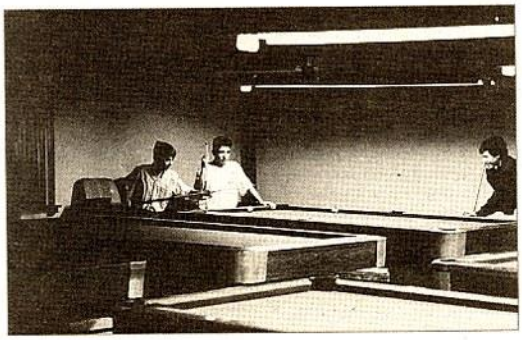
El taco negro deslizó la pendiente marcada por el brazo y fue a golpear como si fuera piedra contra piedra, en el mero centro. De nuevo, el sonido estremeció el ambiente y obligó al Obeso a pedir que le trajeran de la esquina unos sudados y varias Coronas.

—El juego es como un imperativo categórico. Simplemente no se puede contra él —lanzó despacio Gamaliel, mirando con la cabeza ladeada hacia la buchaca de la esquina, por donde había caído como tragada la bola catorce —Es cosa de círculos y triángulos, de ejecutar los trazos que te marcan los mejores ángulos— ¡Bomba...! —bromeó el Obeso "lleno de vida y circunstancia", según su redondo decir.

Llega la comida y pronto la escena se ha tornado patética. Adjani engulle lentamente, como si fornicara. Se mete los dedos a la boca y los vuelve a sacar en busca de más que meterse. Gamaliel lo sorprende en un mordisco fuera de lo normal.

—Mírate nada más, Obeso. No entiendo cómo puedes jugar billar y comer así, se me hacen cosas incompatibles.

—¿Será goloso el que persiste en no fallar —reviró el gordo limpiándose los dedos—, el que se aplica de tal modo y de tal modo se aísla y súmase a la mesa y a las bandas, y en las esferas laqueadas y en el taco se pierde y al concentrarse se disgrega, al *alejarse avanza*?



Francisco Mata, 1996.

III

En el principio fue el taco, la posibilidad, la duda. La puerta abierta al azar, ¿su germen? La suma infinita de probables ha de traer por fuerza una infinita suma de sumas, de límites; "Toda cosa o es principio o procede de un principio —dice Aristóteles en su *Física*— pero no hay del infinito principio alguno, que sería su límite (...) Por eso, como decimos... parece ser principio de todas las demás cosas y abarcarlas y regirlas todas..."

Tal vez el azar no sea más que una forma simple, pero finalmente sólo una forma del error, aunque eso sí, una de tantas como haber pudiera. Y sin embargo, viviríamos en ese error, lo que se dice equivocadamente. Seríamos parte de él, como una gota es parte de otra y ésa a su vez de una tercera, y así sucesivamente, sin fin. (Y sin embargo, "nada más peligroso —para Zellini— que la pérdida del límite y de la mesura: el error del infinito es la pérdida del valor contenido en la relativa perfección de lo que está concretamente determinado y formalmente concluido".)

Estirado sobre lo pulido, el trozo de paño como el espacio propicio para la distribución infinita de las posibilidades. Verde para darle vida, doble vida a lo que no conoce fin y es a la vez límite y medida.

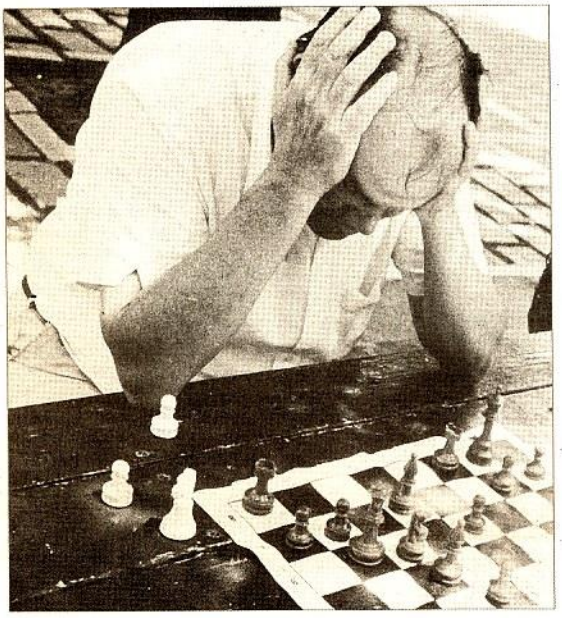
Como un estadio pequeño de futbol con una sola grada, la mesa de *pool* se encarama sobre el espectador y lo convierte en parte de ese error que es en sí misma, sitio de la simetría. Círculos, triángulos, pequeños abismos que acallan de súbito el sonido de un campanario ambulante para anunciar un breve fin dentro de la trama de finales, espiral que sube y baja y se hunde fuera de cuadro o campo de visión.

La blanca "cae y cae y cae lentamente", se lee con claridad en algún muro, como una esfera en el espacio. Quizá el *big bang* sea finalmente una implosión, la explosión de lo vacío. Pero sería demasiado simple, demasiado uno uno uno, y la suma de ellos más otros y otros. ¿No hay, entonces, un propósito? ¿O aunque lo hubiese no sería finalmente más que uno entre más de uno? Demasiadas preguntas y un aquí, en un juego, iluminado y rasante.

Y está, por supuesto, la carambola, la Real y Pontificia Onomatopeya de Todos los Carambas.

Ajedrez

Jorge Hernández



Francisco Mata, 1996.

Al parecer, no hay quien sepa con certeza en qué consiste la verdadera naturaleza del ajedrez. Se intenta argumentar que es un juego, un deporte, una ciencia o un vicio. Incluso hay quien afirma que es una alegoría de la innata agresividad del ser humano, el cual necesita constantemente de la guerra y en ocasiones la recrea por medio del ajedrez, librando batallas incruentas y a la vez salvajes y encarnizadas: una especie de agresión civilizada. Pero si fuera solamente eso, a los ojos del que esto escribe, podríamos imaginar un mundo en el que la guerra se reduciría casi por completo a la práctica del ajedrez.

"Es un juego", se dice, ya que tiene reglas claras para seguirse y objetivos precisos para cumplirse. Parte de supuestos imaginarios propios de un juego que es necesario aceptar para jugar. Sin embargo, su propia complejidad y posibilidades trascienden una noción simplista de juego de mesa, de pasatiempo. El ajedrez es mucho más que eso: pocos juegos de mesa se pueden preciar de la pasión que le han profesado sus practicantes, en todos los lugares del mundo, durante tantos siglos.

"Es un deporte", se podría pensar entonces. Tiene la capacidad de interesar a una considerable cantidad de personas que siguen regularmente, de manera atenta, con emoción e incluso con pasión, los numerosos torneos de ajedrez que tienen lugar en todos los rincones del mundo. Pero los deportes requieren de una actividad física esencial que la práctica exclusivamente mental del ajedrez no implica, aunque es sabido que dicha actividad desarrollada al practicarlo es tan agotadora que se puede comparar con la de cualquier ejercicio físico pesado. Pero más allá de la comparación feliz la clasificación está alejada de la realidad y es, incluso, absurda. En este sentido, el ajedrez trasciende también la noción de deporte.

Entonces podría ser conceptualizado como una ciencia, con métodos analíticos propios y precisos, en la que se conjuntan por igual las matemáticas, la experiencia, el método, la imaginación y el rigor del estudioso para finalmente llegar a la sorpresa y al descubrimiento ganador. Pero argumentar a favor de esa supuesta cientificidad del ajedrez me parece igualmente exagerado. En rigor, si hay que ser sinceros, los descubrimientos que se logren hacer en ajedrez rara vez tendrán la oportunidad de establecer alguna relación directa con la realidad circundante, tangible para todos nosotros.

Por todo ello soy más proclive a pensar entonces que el problema principal no se encuentra en el ajedrez, sino en nuestra capacidad como definitores, en nuestro empeño inequívoco por definir todas las cosas como condición previa para alcanzar un verdadero conocimiento. Prefiero comentar entonces, brevemente, las particularidades más notables de este juego indefinible.

La primera de ellas tiene un origen personal pero seguramente común a muchos de los jugadores de ajedrez: jugarlo es la fuente de un placer especial, el cual, sin ser inconfesable, no intento explicar. La idea del ajedrez como vehículo de tal sensación es perfectamente real y basta para justificar estas líneas. Debido a una serie de circunstancias muchas veces ajenas a nuestra voluntad, debemos sufrir cada día de nuestra existencia —de forma constante, abrumadora— el peso de sucesos cada vez más complejos y sofocantes. Un fin de siglo decadente. Pero si uno piensa que en ocasiones es bueno librarse de todo ello, la evasión absoluta que se produce al jugar ajedrez se convierte en un placer delicioso. Sospecho asimismo que esta puede ser la causa principal de que algunas personas se aferren a él como a cualquier otro vicio.

La segunda me parece que forma parte de un proceso aún más misterioso que tiene que ver también con una revolución de nuestro tiempo: el fenómeno de la comunicación. En mi opinión, esto es causa de que la práctica del ajedrez sea cada vez más escasa en nuestro medio social: el mundo que habitamos emite tal cantidad de información que la gente simplemente deja de asimilarla y comprenderla. El volumen de información que debe ser absorbido diariamente para sobrevivir en nuestra sociedad es bestial, y una de las reacciones más evidentes y generalizadas que ha provocado este fenómeno es la incapacidad notoria para absorberla y procesarla: no queda tiempo ninguno para la reflexión. Este fenómeno es tan peligroso que una sobredosis del mismo conduce sin duda a cualquier sujeto a formar parte de la generación x. El ajedrez, en cambio, representa un proceso absolutamente contrario a la conducta mencionada: con un pequeño código de reglas y muy poca información, obliga a llevar a cabo un proceso mental inverso al de la saturación informativa y provoca la reflexión desnuda, desprovista de información que la conduzca. Un ejercicio cada vez más difícil de ejercer.

El ser un practicante de ajedrez se convierte así también en un acto de rebeldía contra esa inercia generalizada, contra ese notable y angustioso vacío reflexivo, ambiente cada vez más generalizado en la actualidad. Jugar ajedrez, visto así, tiene incluso el propósito de oponerse abiertamente a esa realidad paralizante, a ese medio social de conocimientos superficiales o dispersos jamás entrelazados por alguna lógica propia que les dé sentido. Como dijo Borges en su conocido poema "Ajedrez":

> Dios mueve al jugador, y éste, la pieza.
> ¿Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
> de polvo y tiempo y sueño y agonías?

Seguramente sólo practicándolo podríamos saber.

Próximo domingo en la
Revista Mexicana de Cultura:

Goya



250 años

Dominó: gusto en conocerte

Roberto Pliego

Frente a una mesa de dominó se pueden averiguar muchas cosas sobre los demás. ¿Cómo se reconoce a un compulsivo? ¿Al tipo reflexivo-pero-errático? ¿Bebes demasiado? ¿Pasas? Debe admitirse que durante el tiempo convencional que dura una velada —¿cinco, seis horas?— lo que menos importa es uno mismo, pues justamente se trata de jugar *con* y *contra* los demás. No hay ninguna diferencia: tu compañero no es una extensión tuya, es simplemente otro jugador al que la casualidad ha puesto frente a ti. Se supone que hay que confiar en él. ¿Pero quién confía por principio en los demás?

El dominó es indiscutiblemente uno de los juegos de mesa más aburrido. Carece de la belleza intelectual del ajedrez y de la reputación liada con los bajos fondos del póker o el billar. ¿Por qué entonces acaba siendo tan apasionante, tan parecido a una adicción? Para empezar, se trata de un juego en el que se combinan por igual el azar y la más pura habilidad para descifrar las intenciones ocultas en cada ficha depositada. La habilidad importa, por supuesto, y el buen jugador la persigue y estima. Pero tampoco debe confiar demasiado en ella. Quiero decir que la habilidad no es la condición privilegiada para ganar un juego. Tomemos una experiencia corriente. Uno de los jugadores inicia la largo trago de cerveza, enciende otro cigarro, y cuando descubre su falla pone cara de colegiala en una revista pornográfica. Su compañero se da cuenta de inmediato y se empeña en corregir la falla. Pero al cabo de dos vueltas —un intercambio de señales incomprensibles y turbias sobre la mesa— admite que él también ha elegido la peor de las opciones. Entonces hace una pausa, ordena otra cubeta de cervezas y mira las fichas restantes como quien mira una cuesta. Y súbitamente el destino se ordena y se pone de su lado. ¿Cómo pudo ocurrir? Ese es el tipo de partida que irrita a los expertos y envanece a los aficionados. ¿De modo que se puede ganar desencadenando una carrera loca de desaciertos? Es que hay una finalidad. La cadena de los hechos se teje y se remata sin remedio. A veces no importa qué tan bien o qué tan mal lo hagamos. La cadena de los hechos siempre acabará señalando a los ganadores.

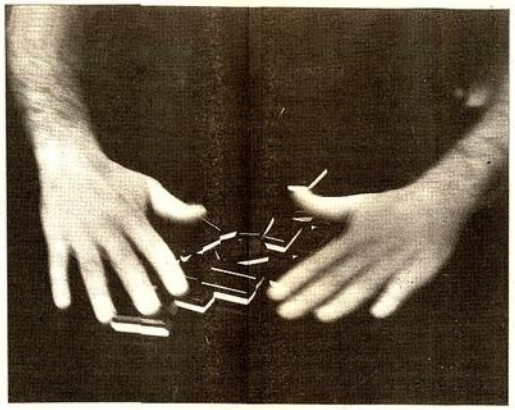
En ningún juego, quizás en ninguna actividad humana, es posible obtener triunfos coleccionando desaciertos. Los grandes maestros del ajedrez nunca serán derrotados invocando esta lógica de la insensatez. Ningún *croupier* de Las Vegas te pagará un centavo si insistes en parecer un idiota. Las bolas de billar no conseguirán un agujero si el taco hace crujir el aire. Pero la mesa puede estar de tu lado aunque no hilvanes un par de fichas precisas. No necesito exagerar. Dos chimpancés de laboratorio sentados en tu mesa estarían en condiciones de meterte a ti, y a tu compañero, un sonoro zapato. Por eso el dominó demuestra que la más refinada eficacia puede aliarse con el más pobre material neuronal. Entonces, para qué jugar. Para conocer a los demás. Los buenos jugadores lo saben y, en cualquier caso, disfrutan con eso. Viéndolo fríamente, lejos de la espectacularidad de otros juegos, podemos considerar al dominó como la arena clásica donde no importa mucho ganar, sino evitar parecer un chimpancé. De hecho, no ignoran que ellos mismos están propensos a verse jugando una partida como si fueran chimpancés.

Entre mis amigos cercanos al dominó circulan historias explosivas de genios imbatibles, de superhombres inquebrantables, de pactos con el diablo para obtener el don de la anticipación. El lego, que piensa que el dominó es sólo azar, y nada más, tiende a maltratar tales referencias. Pero el iniciado no se escandaliza porque sabe que el dominó tiene algo de inexpugnable. Es el juego de silencios y recelos, de conjuros y maleficios; es el juego sabia concatenación de los hechos. ¿Hay quien sepa dominar una y otra instancia? ¿Existe alguien capaz de dominar a un tiempo el azar y la necesidad?

Hay jugadores que lo creen. Parece una contradicción, pero hay jugadores que creen hablar con el destino. Son los del tipo Depredador (azotan la ficha en la mesa y miran retadoramente a su alrededor), Torbellino (tienen una fe ciega en su rapidez de manos), Insurgente (organiza revueltas aun en contra de su compañero), Mustio (finge atender a las mesas contiguas, finge olvidar su turno), Propagandista (no oculta su próxima tirada, de hecho, la anuncia entre risotadas), Glotón (va solo, sigue solo, permanece solo), Hablador (se trata de sacar de quicio a los rivales, se trata de hacerlos caer en sus provocaciones).

Es fácil dar con estos tipos humanos. Quien gusta de las mesas de dominó para dar con ellos, y con los que aún no han sido clasificados, está listo para comprender lo que significa esa mezcla de azar y necesidad. Hay que echar un vistazo por el lugar. Otros también están jugando. Por lo visto, aquí sólo hay jugadores. ¿Dónde se han metido los espectadores? Están en una partida de dominó, probablemente, o esperando su turno. ¿Por qué este juego ahuyenta de tal manera a los testigos? ¿Acaso no hay nadie dispuesto a conocer a los demás que no sean los propios jugadores de dominó? Parece una tarea de héroes tensos y nerviosos y a nadie le interesa mirar sus movimientos. ¿Quién aprecia esa mula de seises aguantada hasta el final? ¿Quién aplaude al arte de fastidiar al de la derecha? ¿A dónde se fueron las multitudes vibrantes, las cámaras de televisión?

Los jugadores rezuman calma o indiferencia y un cierto *esprit de corps*: valiente juego de solitarios, llevan tres horas a la mesa y aún no se ponen de acuerdo, aún no saben quién es quién. ¿Eres el Depredador o el Chimpancé? ¿El Chimpancé o el Mustio? La revancha. Ya se verá de qué lado masca la iguana. Se verá la sonrisa sin respuesta alguna; sin un gesto abierto, porque de seguro alguien más estará intentando saber quién eres.





Francisco Mata,1996.

Dominó, billar y ajedrez

La teoría y la práctica

Julio Trujillo

Méthode, Méthode, que me veux-tu? Tu sais bien que j'ai mangé du fruit de l'inconscient.

Laforgue

Salgo con la mula de cuatros. No sólo importan las fichas que uno levanta, ni siquiera la discriminación inteligente al tirar (ésta no, ésta sí), tampoco la intervención —a veces fatal, a veces feliz— del azar. Por supuesto que todo lo anterior ejerce una influencia sobre el juego, pero no *sólo* importa eso. Hay un factor que, para el que observa, exhibe más de cierto tipo de contrincante que sus propias fichas: el gesto. Es necesario elaborar. El gesto, o mejor, la personalidad gesticulosa, no es un arma que el observador puede usar contra cualquier jugador. El principiante, por ejemplo, gesticula mucho y sus dudas son evidentes: titubea, procura descifrar la mécanica aparentemente simple del juego, su mano se dobla en el aire a dos milímetros de una ficha, de otra, luego regresa a la anterior y termina tirando una tercera de la que no se había percatado. No funciona. El principiante es pura contingencia, y si el observador se empeña en traducir sus gestos, intentando encontrar una pauta, cierta lógica, sus esfuerzos no sólo serán infructuosos sino que su propia estrategia de juego se verá demolida ante las inusitadas decisiones del principiante (si es que admitimos que *decide*, ya que para tal discernimiento es necesario un conocimiento previo). Y más: es probable que el observador no sólo se sienta impotente ante la supuesta transparencia de los ojos de dicho personaje, sino iracundo, ya que es frecuente (y aquí debería detenerme y profundizar, pues la frecuencia es, precisamente, el antecedente de toda pauta) que la ruptura de concatenaciones lógicas que un neófito representa en una partida de dominó lo lleve, ignorante y feliz, al triunfo. Me atrevo a decir que si en una mesa se sentaran dos tahúres contra dos idiotas funcionales, yo no sabría dónde colocar mis apuestas. El idiota funcional saca de ritmo —y de quicio— al tahúr, lo despista, lo sorprende: lo inutiliza. El principiante es un enemigo demasiado inocente, y es en dicha inocencia donde radica su fuerza (de ahí que muchos coyotes se hagan pasar por principiantes). Es necesario descartarlo como objetivo del observador de gestos.

—Vas.

—¿Qué?

—¡Que te toca tirar!

Perfecto, repito el cuatro. Otro ejemplo es el experto, el que está por encima del juego y cuyos sueños son, seguramente, figuras eslabonadas. Ese tipo de contrincante puede dividirse en dos: el autómata y el coyote. Para el autómata el juego es una simple serie de silogismos (él tiró tal ficha, mi pareja se tuvo que tapar, *ergo* yo debo tapar la tirada de él). Observar sus gestos es perfectamente inútil, pues su mecanica es él: basta conocer a fondo "el librito" para estar a su altura. Sus ojos son fríos: sólo los usa para ver.

—Vas.

—¿Qué?

—¡Qué tires!

No hay problema, me acuesto con la de güeras. El coyote es una especie de cuidado, en él se mezclan el raciocinio y el colmillo. Posee lo que todo buen jugador debe poseer: malicia. A tal personaje, a su vez, lo podemos subdividir en dos: el gesticulador arrogante y el cubo de hielo. Los gestos del primero pueden ser muy claros, pero seguramente son así para que uno los vea y se vaya con la finta. Si frunce el ceño y demuestra preocupación, hay que desconfiar: seguramente le convino la tirada; por otro lado, es probable que haya fruncido el ceño para que uno deduzca que le convino la jugada, cuando la verdad es que *realmente* está preocupado pero sabe que, al estar frente a un observador, lo mejor es manipularlo *gesticulando de manera sincera*. Es desafiante buscarle el gesto delator, pero en el enfrentamiento observador *versus* coyote siempre gana el coyote, porque sus ojos son sólo una de las muchas armas que posee. Descartémoslo.

—¿Quién va?

—¡Tú, pendejo!

Sin problemas, cuadro a cuatros y el juego es mío. El cubo de hielo evidentemente no funciona para el observador: se ha educado para no mover ni las pestañas. Sus jugadas pueden ser engañosas o no, ¿qué importa?, es más fácil atrapar una mosca que leerle la cara. Uno no puede intentar provocarlo ni distraerlo con alguna frase tramposa: el juego es mudo, y todos respetan tan religiosa regla. Descartémoslo. Queda, evidentemente, la víctima ideal: el jugador medio, aquél que conoce los engranajes del juego pero que no ha alcanzado, aún, el nivel de la malicia. Él *es* sus gestos. El observador podra solazarse en la meditación del jugador medio. Si tira sin pensar, de manera automática, uno sabe que ésa es la única ficha que tiene de tal número. Si tira un tres, y lo hace con tal seguridad que semiazota la ficha y sonríe, el observador lo tiene en el bolsillo: el jugador medio se va a dedicar, exclusivamente, a procurar el tres: uno puede lastimarlo fácilmente. Otro ejemplo: es facilísimo descubrir que le acaban de ahorcar una mula, sus ojos casi se salen de sus órbitas cuando se da cuenta y se le tensan los músculos del cuello. En efecto, la mirada dice mucho: es el espejo del alma, los ojos nos desnudan, son ventanas que ninguna cortina puede cubrir, puertas sin cerradura que...

—¡Vaaas! ¡Parece que estoy jugando contra tres!

—Voy voy voy.

Ya la hice, cuadro a cuatros otra vez y en un abrir y cerrar de ojos ganamos, ya está.

—¡¿Qué hiciste?!

—Cuadré.

—¡No, pendejo, lo cerraste, y me dejaste con tres seises arriba! ¡Ya perdimos! ¿En qué estabas pensando?