

La Charada Chino

Criolla: Orígenes

En el Brasil también ha arraigado la Charada como en Cuba, Puerto Rico y Santo Domingo. Los "Compañeros", los "Peones" y los "Versos" de la Charada. Invenciones del prolífico ingenio oriental, trastornan el cerebro en los Trópicos y en el Ecuador.

— Por Juan Luis Martín —

COMO UNA espesa vegetación parasitaria, una plaga destructora que consume las células de nuestro organismo social, extendiendo la miseria, arruinando y alejando de sus deberes a padres de familia, conduciendo al delito a muchos individuos, precipitando en los más fetidos abismos el honor y la estabilidad de los hogares, la podre del juego se ensaña en poblaciones enteras de nuestra República. Los parásitos están en la Habana tan perfectamente organizados como en Chicago el contrabando de alcoholes. Los directores de las grandes "bancas" del juego mandan incluso fuerza en las asambleas electorales. Una legión de apuntadores, con "centros de lista", en todos los barrios de la ciudad, se apoderan de pequeñas cantidades restadas por las amas de casa al presupuesto diario y de una buena proporción del salario semanal de los obreros. Distribuidos en sitios estratégicos y con números sugestivos de fácil recordación, solicitados expresamente, los "riferos" circulan por teléfono en toda la amplitud urbana los "versos", los "bichos", los elementos todos de la mecánica de la charada, el más inmundado, el más complicado y a la vez el más productivo de los juegos.

¿Quién no ha recibido en su casa un telefonema equivocado preguntando por "el verso de hoy", o el "bicho que salió"? ¿A quién no le han preguntado por teléfono si el número que responde es de tal o cual banca popular? Es que los banqueros de rifa, señores tan poderosos en nuestro ambiente como "Juan Patas" en Nueva York o "Capone Cara-Cortada" en Chicago, han organizado un verdadero cuerpo de telefonistas cuya única misión es la de "dar el verso" o "decir el bicho" apenas descuelgan el receptor, sin aguardar a la pregunta. Al margen de la "charada china" heredada en su control por criollos manipotentes, vegetan "la nacional", los terminales del Jai-Alai, los de las liquida-

ciones de la Bolsa de Nueva York, la bolita, y tantos otros vehículos de explotación, mediante un pretendido azar, regido realmente por las conveniencias del banquero, o por la curva de predisposiciones aritméticas del público.

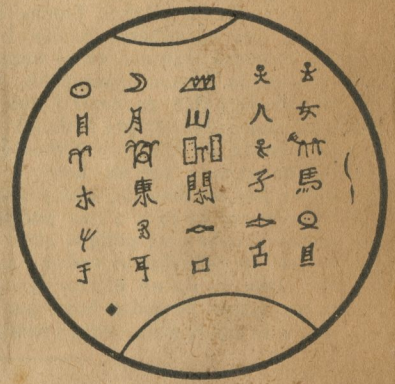
Según los freudianos, la simpatía por un número no es caprichosa ni se debe a un pronunciamiento ex-

pontáneo de la mentalidad. En algunos banqueros, el número que "va a tirar" ha sido sugerido por causas asentadas en el subconsciente. Los recuerdos y preocupaciones que allí duermen, surgen mecánicamente a los planos superiores de la conciencia, para dictar "el azar". Igual fenómeno se desarrolla en la conciencia del jugador. Los números son de su gusto o de su disgusto, en un día o en otro, a los dictados de ese director de ideas que es la subconciencia. Nuestro amigo, el Profesor Juan Marín, puede disertar ampliamente sobre todos estos hechos, facilitando a los jugadores la clave de atinar con los pensamientos que impulsan al banquero—cuando no hay razones monetarias, de más peso—para hacer salir tal o cual número, o tal o cual bicho de la charada. En este último juego, sin embargo intervienen otros factores que la psico-análisis estudia con mucho fruto.

Cierta tarde, sin indicar nuestras intenciones, preguntamos a una amiga cual era el número de su agrado para la rifa. Nos indicó que el 9 y el 15, en segundo término este último. Procuramos alejarla del tema para mover en ella una reacción que nos pusiera en presencia del pensamiento que había provocado esas simpatías y caímos pronto en la cuenta que esos dos números habían sido momentáneamente causa de sus preocupaciones por motivos incidentales. El efecto, el sujeto había acudido a un consultorio médico y allí le había tocado el turno 9; y en cuanto al 15, desde hace días venía sintiendo la inquietud de completar con quince pesos determinada suma de dinero.

Sin embargo, le preguntamos las razones que la había llevado a sim-

patizar con esos números y no supo indicárnoslas. El juego había cerrado el flujo ideativo y en aquel instante no recordaba las causas de esa particular inclinación. Más tarde, nos telefoneó diciéndonos que ya había atinado con los motivos



de aquella memorización, comprobando así nuestras especulaciones. Acaso si no hubiese jugado ese día, en los posteriores el mismo número habría salido a flor de conciencia, no pudiendo ya señalar por lo borrado de la impresión primera, el origen de las simpatías.

No quisimos detener aquí nuestra investigación con aquel sujeto y llegamos más lejos. Llevamos la conversación lentamente días después hacia otros focos y comenramos a referirnos a narices. Inmediatamente la asociación de ideas produjo en nuestra mente el recuerdo del famoso soneto de Quevedo—siempre asociado con todas las narices larga del mundo en nuestra subconciencia— y en la de nuestra interlocutora la del número de sus simpatías: elefante, que no es sino el correspondiente charadístico de nariz-trompa y del número nueve.

Por razones de este modular de la mentalidad, la conciencia del público jugador es llevada por los alusiones de los sucesos a preferencias colectivas por tal o cual número, de modo que si los "banqueros" fuese gente observadora podrían ver como en determinado días afluyen las apuntaciones en favor de tal bicho o tal cifra. Tanto es así que en los juegos de verdadero azar, como

es la lotería, ocurre el fenómeno, con gran satisfacción del apuntador, que ve reducirse las probabilidades de ganancia del público.

A tal extremo ha sido llevada esta "aritmopatología", que no solo los santos y fetiches más comunes sino aún las personas de la amistad de los jugadores se presentan con características numéricas al igual que todas las porciones del cuerpo, a causa, esto último, de la superposición de los bichos de la "charada", sobre el chino popular que resulta guía y directorio de los viciosos. Se ha llegado incluso a inventar un lenguaje semicriptico, para narrar impunemente las más audaces y lascivas historietas, cuando no los peores trucos de la germanía, en números. Basta la insinuación para que los lectores hagan memoria.

En ciertos ambiente, donde el número, la persona, los animales, los objetos, los sueños, todo, está mezclado con un pequeño impulso al juego, la significación y la sugerencia en ciertas cosas las más insignificantes acaso, suscitan, ya predispuesta la mente y flaca la voluntad, a echar un cuarto al Destino. De este modo, fructifica la predestinación como creencia y se van haciendo más tenuous los lazos entre el sano concepto de la moralidad cotidiana y el comportamiento individual. No es así raro encontrar quienes para todo hallan una buena excusa de carácter brutalmente positivista. Algunos se olvidan incluso de la listeza ajena y vienen y proponer "negocios" a base de la propia malicia y perspicacia del prójimo a quien creen en posición de alterar el curso de los números en su favor.

Permításenos narrar como de un conocimiento instintivo del contenido del subconsciente ajeno un jugador conocido nuestro, sumido en todos los círculos del infierno de Dante y como al Alighieri deambulando a través de ellos en carne y hueso, atino multitud de veces con el "bicho" que iba a tirar el poco discreto rifero.

Nos dijo misteriosamente que el "hombre" iba a tirar determinado número; y, en efecto, como si lo hubiese sugestionado a distancia, u operado un fenómeno telepático, el número en cuestión salió. Nuestro amigo no entendía ni de sugestiones ni de telepatía, que en su pensamiento se asocian con la nigromancia, y nos aclaró que el rifero se hallaba presa de pánico, creyendo que alguien en su casa lo traicionaba con los jugadores. Por supuesto a la tercera o cuarta desbancada no quisieron apuntar ni un miserable céntimo más el desbancador

Nos explicó de este modo la "cábala": el banquero es uno de los más fanáticos aficionados de la brujería y como es hijo de Changó, y a Changó le corresponde tal número,

hoy es seguro que lo tire, porque el santo está más presente que nunca en su imaginación y el quiere hacerle una ofrenda: ayer estuvo en casa de Justino, que es su "babalao". Por el mismo camino, sin saberse de la misma red de conjeturas, adivinó en tres días sucesivos los números que el bruero iba a tirar.

La charada chino-criolla de treinta y seis números es la más difundida en la Habana. En Matanzas hay otras, y nos dicen que allí se permiten apuntaciones hasta de un centavo, jugándose tres veces diariamente. Es la industria más importante de la Atenas de Cuba, en estos días de crisis. Hay quien asegura que "gracias a la charada el dinero corre". No se cuentan para nada las obsesiones y alucinaciones aritmopatológicas de la mentalidad, que constituyen un estado preliminar de la demencia precoz y de la epilepsia. Se conocen también las charadas cubana, india y americana, parte de cuyos bichos y números son correlativos entre sí, y con la china, formándose un todo completísimo, que facilita la explotación y la creación de un ambiente favorable a una esclavización general de las facultades del individuo en el juego.

De la correspondencia de la charada china con la baraja, hechos

los descartes, llegamos a inferir que la restricción de los bichos a solo 36 se produjo en Cuba por contagio de gitanería, al mezclarse con los Tarots gitanos, ya conocidos en España desde siglos anteriores al descubrimiento de América. En Shanghai, según nos aseguran, los números son cincuenta. En el Brasil, se juegan con barajas los números de la charada, utilizándose las cartas a modo de papeletas.

Antes de ir adelante en exponer la técnica o orígenes chinos de la charada (llamada en el Brasil Jogo do Bicho), expliquemos la mecánica del juego entre nosotros.

En primer término, cuando los chinos tenían el dominio del juego—época en que cada puesto de fruta era sucursal del banquero de rifas—se suponía que en casa de éste, dentro de un cuadro cubierto estaba la figura con el número correspondiente. El cuadro debía de hallarse a la vista de los apuntadores. Más tarde, sin embargo, el juego "se industrializó", y salían premiados sólo aquellos que teniendo poco apuntado, resultaban de la conveniencia del banquero.

Las trapisondas que se hacen en los números, carecen de guarismo. Desde el "alzamiento" hasta el fingir, y aún provocar, una sorpresa por la policía, hasta por arte de prestidigitación cambiar el trapo con el número y el bicho, se practican por los banqueros. Todo responde de los tiempos y de los clientes. En más de una ocasión, las puñaladas "marca HR", como dicen en el argot valentinesco, han puesto remate al atrevimiento del burlador.

No sólo son los banqueros los que practican estos malabarismos. Los apuntadores también lo realizan. Es-



tos generalmente ignoran cual es el bicho que está colgado, pues ellos son meros agentes de rifa y apuntadores de listas. Su ganancia está principalmente en la "castración" de las apuntaciones, realizada de acuerdo con el banquero. Consiste esta trampa en sustraer de la suma apuntada a cada bicho de los más "cargados" la misma cantidad, procurándose que sea poco. Además de estas "bucacas" los apuntadores tienen una comisión del 20 al 30 por ciento sobre todo lo apostado y un 1 al 30 por ciento de todo lo que se paga por concepto de premio. Cuando se acierta con un número o con un bicho, el banquero paga al apuntador 30 veces los apuntados, y el apuntador al jugador 29 veces la cantidad de su apuesta. En algunas partes de la Habana pagan 36 veces al apuntador y éste 35 al jugador.

En los mejores tiempos del juego, la rifa se realizaba de otra manera. A una hora determinada, todos los apuntadores debían estar en casa del banquero. Este, por un teniente apostado en el exterior de la habitación, donde frente a una mesa hallábase sentado el propietario del cotorro, se preparaba a descubrir el "bicho", pintado sobre una tela de lona con su número al lado, y cuidadosamente enrollado y sujeto a un alcajate a la pared, y hacía sus recaudaciones. Los apuntadores iban pagando a tanto por número al individuo recaudador, junto al cual generalmente se situaba un "socio" del banquero, para indicarle que descubriera el premio en su oportunidad. Esta llegaba, generalmente en medio de las protestas, pues no se permitían más apuntaciones, en cuanto el socio se daba cuenta de que era mucho lo apostado al "bicho tapado", y, por lo tanto, muy posible

que todas las utilidades se perderían de un solo tirón. Si había ocasión de dar el cambiazo, el cambiazo se daba; pero si no, el banquero tiraba de la cuerda y caía al suelo el bicho de la suerte en descomunal alboroto.

Algunos jugadores, perfectos conocedores de la treta, procuraban evitar que les hicieran trampa y escribían sobre una hoja de papel enrollándola en un sobre, un número con el nombre correspondiente. Luego, se dirigían al banquero proponiéndole que aceptara la apuntación con la expresa condición de que el sobre se abriese tras de ser descolgado el bicho. La aceptación se realizaba generalmente si la cantidad impuesta era apreciable.

Se conocían también las llamadas "listas espina", en las cuales había tres o cuatro números excesivamente

te cargados, a pesar de las sustracciones verificadas. Era potestativo de los banqueros aceptarlas a los apuntadores, quienes debían rechazar apuntaciones cuando los jugadores mostrasen una insistente preferencia sobre un bicho o sobre una cifra dados.

En el Brasil, el juego fué introducido, según cuenta por allá la tradición, por un mexicano apellidado Ximénez, que lo llevó de Cuba en 1875. Dícese que este Ximénez se estableció en las cercanías de Río, realizando el negocio del "Jogo do Bicho" públicamente. Cierta vez un individuo se trepó por una peña hasta la cueva donde el banquero mexicano colocaba el papel con el nombre del animal premio y vió que el bicho que iba a salir premiado era el caimán. Corrió la voz, y muchos apuntaron al "jacaré", viéndose Ximénez en el más amargo de los trance. De repente se le ocurrió una

idea: no pagarla a nadie, pero para escapar de las furias populares habría de hallar una justificación. Le vino a mientes la feliz idea de entregar a la municipalidad para una obra caritativa local todo lo recaudado y así lo anunció e hizo en efecto, según recuerdan todavía por allá.

Más interesante es lo sucedido al Barón de Drummond que introdujo en Río de Janeiro el "verso". Este magnate fluminense instaló en la ciudad del Pan de Azúcar un Jardín Zoológico, por entrar al cual se cobraba una módica cantidad. Sea por la distancia o por otras razones, el Barón comenzó a darse cuenta de que su inversión no le resultaría en grandes utilidades, puesto que no concurría mucho público a su exhibición. Concibió entonces un plan dar en cada papeleta de entrada al Jardín Zoológico un "verso" por el cual el público podía hacer sus apuntaciones. Cada "verso" se refería a uno de los animales del museo, hallándose la fotografía del que iba a salir premio en manos del Barón de Drummond. La iniciativa resultó en un éxito completo. Pronto los caminos que conducían al Zoológico se colmaron de público, y más rápidamente todavía la gente dió en juntarse en torno de la caseta de la contaduría, más interesada en el azar que en las bestias. Río Janeiro entero comenzó a participar en el juego y la policía tomó cartas en el asunto prohibiendo al Barón que continuara en sus operaciones.

Pero era tarde: ya en Río Janeiro se habían combinado las cosas como en Cuba y todavía se padecen las consecuencias. Al principio el Barón de Drummond dedicaba a empresas filantrópicas una proporción de sus utilidades.