

Mentalidad

*Las cartas están echadas*

## **Actualidad y origen de ese vicio muy nuestro de apostarle a todo**

Toda cultura tiene costumbres y vicios que se hunden en sus raíces. En Antioquia, si algo caracteriza a sus habitantes, es su espíritu de jugadores. El juego como diversión, bienvenido. Malo es cuando se vuelve dependencia que arruina fortunas y mentalidades. Pero, para no caer en moralismos, nos limitamos a poner la baraja sobre la mesa

**E**l verso “juego mi vida cambio mi vida” y el cuento del paisa que llegó a las puertas del infierno y se jugó su alma con el diablo contra las almas de los condenados, son el reflejo de una realidad histórica: el antioqueño tiene alma de tahúr.

Aquí casi todo el mundo está jugando a algo. Si no es a las cartas, a los dados o a la ruleta, está jugando a la lotería o al chance. Y si no, mínimo guarda en su bolsillo una boleta que le vendió una vecina de la rifa de un reloj, o de una natillera.

La dimensión de lo que es nuestra cultura significa el juego de azar se comprueba en que Medellín, a lo largo y ancho, parece hoy en día un solo casino. El corazón del juego, las ilusiones y los desencantos, está en el propio centro de la ciudad: el pasaje La Bastilla. Está metido entre Junín y Sucre. Todas las tardes se llena de hombres que hacen los negocios más locos y extraños, y le juegan al azar apostando a las cartas, a los caballos o a las máquinas tragamonedas.

Casos hay muchos, cuyos protagonistas no admiten revelar su nombre. Por ejemplo, el médico pediatra tapado en la plata, a quien se le vio día a día concurrir a uno de los salones de juego, donde perdía hasta 200 mil



**Antioquia unida también será vencida**

pesos en un día jugándole a las tragamonedas o a *La 24*<sup>1</sup>. Ahora se ve poco, pues acabó la fortuna y sólo lo acompaña su ruina.

Otro hombre, quien nos dio el seudónimo de Arturo Mejía Ospina y en realidad es un conocido ganadero y comerciante, delante de *La Hoja*, perdió en dos horas 65 mil pesos. Su rostro era alegre cuando fue a la administración de la sala de juegos para pedir los primeros cinco mil pesos en monedas de 50. La tragamonedas empezó a devorarlos. Tras la ilusión de que en algún momento la máquina lo volvería ganador, fue echando monedas y monedas. A medida que perdía iba pasando de la ilusión de ganar a la de recuperar lo que había perdido. La máquina alimentaba la esperanza soltando de vez en cuando, en medio de un vibrar de luces y pitos, mil o dos mil pesos. Pero el premio mayor de 25 mil nunca salió. Lo poco que largaba, pronto se lo volvía a tragar. Hasta que Arturo paró su saldo en rojo en 65 mil pesos.

“Esto es lo más desventajoso que hay: para sacarle 25 mil pesos hay que echarle 200 mil. El gobierno debería prohibir esto; aquí se han arruinado desde ricos hasta vendedores de cigarrillos y el obrero que juega su sueldito. Esto de diversión no tiene nada. He visto señores que pierden su casita y albañiles que se quedan sin herramientas”, dijo Mejía.

La paradoja es que pese a lo que piensa, Arturo volvería a jugar al día siguiente. Explicaba que el juego parece una maldición: mientras más se pierde, más se quiere jugar.

El administrador del *tahuriadero* es un muchacho de color cobrizo y porte de minero. Permanece sentado frente a la mesa en la que están los montones de monedas para los jugadores. Su trabajo aumenta en las tardes y las noches, cuando llegan los oficinistas y profesionales de los edificios vecinos. A cada lado del pasaje están quince salas de juego de cartas, dados, *La 24* y máquinas tragamonedas. También hay 25 puestos de chance, negocios donde se apuesta al fútbol y la esquina donde se apuesta a las carreras de caballos. Este pasaje, donde un día el técnico del Nacional, Oswaldo Juan Zubeldía, cayó fulminado por un ataque cardíaco, frente al negocio de Tristán Ochoa, es todo un micromundo que resume el alma jugadora de los paisas.

---

<sup>1</sup>Ahora, en una especie de combinación de cartas, dados y ruletas, existe *La 24*, uno de los juegos más atrapadores para los tahúres y que parece una derivación sofisticada del “dónde está la bolita” que aún se juega en la mitad de grandes círculos callejeros. Para jugar a *La 24* hay una mesa en la que hay números del 1 al 24. Se tiran los billetes. Por una banda corre una bola de billar que al final empuja unos dados parados sobre un andamiaje endeble. Cuando la bola choca contra él, los dados caen marcando el número ganador.

Antiguamente estuvo allí la más grande fundición de oro de Colombia, la de Genaro Gutiérrez, a donde llegaba casi todo el oro del país. Los mineros, luego de la venta, pasaban a los cafés y bares cercanos. Sin embargo, aún pasaría un buen tiempo antes de que La Bastilla se convirtiera en esa especie de Las Vegas del subdesarrollo.

## **Caballos de la suerte**

El primer juego por estos lados no fue de cartas ni dados sino de apuestas a los caballos. Se inició con una agencia de Hipoandes, a la vez que se empezó a jugarle a los partidos de fútbol a través del Totogol. Las carreras de caballos son una tradición venida de Inglaterra, de donde también los comerciantes de Medellín, a fines del siglo pasado, traían las dos terceras partes de los productos importados.

El libro *Estampas de Medellín Antiguo*, publicado hace diez años por Rafael Ortiz Arango, relata que en el Hipódromo de El Bosque de la Independencia (donde hoy es el Jardín Botánico) se realizaban carreras y “como la pista era muy difícil de ver en toda su extensión, hubo muchos disgustos, muchas dudas sobre algunos triunfos, que llegaron a peleas colectivas, en las cuales ocurrieron varias muertes y multitud de heridos y en ocasiones hasta suicidios”.

Las apuestas a las carreras de caballos, así sean venezolanas como son ahora, siguen teniendo un espacio en La Bastilla. Por eso, miércoles, sábados y domingos, en la esquina del pasaje con la calle Colombia, se reúnen los apostadores y escuchan a Radio Rumbos de Venezuela, en un radio de ocho bandas, donde se transmiten las carreras de caballos de ese país.

Es tal la fiebre de las apuestas en este casino informal de Medellín, que un transeúnte habitual, curtido por los años, tiene un consejo para quien quiera oír lo: “No se encicie a apostar, esto es más encoñador que una moza”.

## **Baraja y dados**

La ciudad y sus alrededores tienen, además de La Bastilla, varios lugares donde se acumulan diversidad de juegos. Entre ellos, los casinos del Hotel Nutibara y el Club Llanogrande. En el Hotel Intercontinental no hay casino pero las señoras de la alta sociedad realizan allí por lo menos 14

grandes bingos al año, al que asisten unas 700 personas cada vez, para entretenerse, jugarle al azar, y de paso ayudar a obras de caridad.

Pero el del bingo es un juego social, porque en esto hay categorías, a pesar de que la mayoría de juegos tienen amplia tradición en Antioquia desde cuando fueron traídos por los españoles. Los dados llegaron a ser el juego más popular, típico para hombres. En cambio el tute era para hombres y mujeres de clases populares. El póker lo jugaron los ricos.

Tan parte de la sociedad fueron –y son considerados– que Tulio Ospina en el libro “Protocolo Hispanoamericano de la Urbanidad y el Buen Tono”, publicado en 1932, señalaba, entre otras, estas reglas de urbanidad en el juego: “las mesas para jugar deben cubrirse con carpetas adecuadas y proveerse de naipes nuevos, o cuando menos limpios. Las cartas se barajan con gracia y desenvoltura, pero sin hacer ruido con ellas”.

## **El azar electrónico**

Con la era electrónica, se ha pasado mucho del dado al tragamonedas. Nadie sabe cuándo, pero Medellín se llenó de esas máquinas. Un censo realizado por la secretaría de gobierno de Medellín en mayo del año pasado (1992), reveló que en la ciudad había 1.383 máquinas tragamonedas, de ellas sólo 244 con permiso y 1.139 sin él. O sea que el 82 por ciento funcionaba sin autorización.

En septiembre del año pasado, por disposición de la Alcaldía, fue congelada la instalación de nuevos juegos de azar en casi toda la ciudad, con excepción de los hoteles de tres o más estrellas, y algunas vías de acceso a Medellín.

Pero otra cosa es lo que hace la gente, aquí, donde hay expertos para violar reglamentaciones y leyes. Quizá no hay manzana de Medellín que no tenga un lugar para los juegos de azar. Los empresarios, contrario a lo que señala el censo oficial, calculan que en Medellín hay cerca de 10 mil máquinas tragamonedas en bares y graneros. Se supone que no pueden estar a menos de 200 metros de establecimientos educativos, pero los negociantes son capaces de rodear un colegio a partir de los 201 metros, con tal de tener la clientela estudiantil.

El negocio no puede ser mejor. Una sala con cinco máquinas puede dejar fácilmente en un mes de 8 a 10 millones de pesos. No es una exage-

ración por que, por ejemplo, una sola máquina un día viernes puede dejar de utilidad 70 mil pesos. El negocio es redondo porque cada una de las maquinatas inscritas oficialmente, paga mil pesos mensuales de impuestos.

## Riñas de gallos

Se ha dicho que “en las galleras apuesta del cura para abajo”. Es cierto, pues la primera riña de gallos en Medellín fue montada por el clérigo don Juan Baca, quien vino aquí en comisión eclesiástica, a mediados del siglo XVII. La tradición se conserva, sobre todo en las



zonas cálidas. El estudio “La riña de gallos, un cuadro de costumbres”, terminado hace unos meses por la investigadora de lengua y literatura de la Universidad de Antioquia, Gloria Ramírez, dentro del proyecto “Formación de Formadores”, de la Universidad y la Fundación Antioqueña para los Estudios Sociales (FAES), dice que son numerosos los pueblos antioqueños donde hay galleras. Los espectadores asisten con entusiasmo a las riñas. Es un espectáculo para hombres. A la mujer no se le lleva pues el típico macho que apuesta a los gallos, considera que es un ambiente muy fuerte y sucio para ella.

Ese espíritu jugador también lleva a que aquí, desde cuando en 1882 se creó la Lotería de Medellín, haya una vasta clientela. En 1992, la Lotería dejó utilidades por 5.794 millones de pesos, después de los gastos en burocracia y de pagar los premios. Además, la Beneficencia de Antioquia ha hecho concesiones para apuestas permanentes a 50 grandes empresarios que manejan miles de puestos en toda la ciudad.

Además, las familias juegan cartas, los trabajadores juegan en las fábricas, los estudiantes buscan un predio de la Universidad para el remis, los mecánicos echan las cartas en una acera, y las señoras, en las tertulias de la tarde en sus casas o en los clubes sociales, juegan póker, canastas, king, bridge, o lo que sea.

Ante todo esto, la pregunta obligada es ¿cuándo y cómo empezó a girar la ruleta de la fortuna paisa? La historia aporta algunos elementos. El historiador Luis Javier Ortiz, vicerrector de la Universidad Nacional de Medellín, considera que el espíritu de jugador del antioqueño posiblemente venga de su tradición minera.

El jesuita Humberto Restrepo, en su obra *La religión de la antigua Antioquia*, señala que los antioqueños son agoreros y “por eso son tan amigos del juego, en todas sus formas: dados, naipes, riñas de gallos y, modernamente, lotería”.

Hay, además, una asociación entre juego y religión, y eso se ve claro en las narraciones literarias. Es diciente que ahora el sitio donde se juega la Lotería de Medellín sea llamado oficialmente *El Templo de los Millones*, en un claro culto al juego y al dinero. Toda civilización ha levantado su templo al dios más entrañable o más respetado, y aquí, encabezados por sus gobernantes, los antioqueños han erigido el templo para adorar al dios que *ilumina* estos años de fin de milenio: el Dinero. Y cada viernes se realiza el rito que comunica con ese dios dinero: el juego de la lotería.

Aquí el dinero es un fin y no un medio. Por eso muchos hombres hacen girar su vida diaria en torno al juego y se dan casos como el ocurrido en febrero de 1993 en El Peñol, donde hubo tres muertos en una riña por un juego de cartas. La lúdica del juego –que es la que lo hace saludable– ha sido reemplazada por la codicia, la agresividad y la tensión; no hay nadie más serio que un jugador antioqueño frente a sus cartas.

## **Jugarse hasta el alma**

*El jugador*, de Dostoievski, parece un personaje antioqueño. Nuestra literatura también se hunde en el mundo del juego. Son famosos los versos de León de Greiff y un cuento de Tomás Carrasquilla.

El verso de De Greiff representa perfectamente el espíritu antioqueño: “juego mi vida /cambio mi vida/ de todos modos la llevo perdida”.

Carrasquilla, en *A la diestra de Dios Padre*, nos relata de forma maestra e hiperbólica, la historia del clásico jugador paisa: Peralta, el protagonista del cuento, que juega y juega y todo lo que gana es para los pobres. Socorre un día a dos pobres que resultan ser Jesús y San Pedro. Jesús le concede cinco deseos. Dos de ellos, Peralta los centra en el juego: “Lo primerito que le pido es que yo gane el juego siempre que me dé la gana”

y lo otro, “la gracia de que el Patas no me haga trampa en el juego”. Jesús acepta. Luego Peralta le gana a todos en su pueblo y recorre pueblos vecinos venciendo a los más experimentados y tramposos tahúres.

Luego muere. Anda sin rumbo un tiempo y termina a las puertas del infierno. Charla con el Diablo y este le propone jugar para entretenerse. Pero el Diablo se arrepiente de la propuesta pues Peralta no tiene qué jugar. Peralta le dice que sí tiene: su alma. Y se la juega contra las almas de las personas que el Diablo tiene en el infierno. “El diablo barajó ligero y con modos muy bonitos”, pero al rato, Peralta le había ganado más de 33 millones de almas.

**Abril de 1993**