

Trampas



Primera edición en REINO DE CORDELIA, mayo de 2017

Edita: Reino de Cordelia
www.reinodecordelia.es

Derechos exclusivos de esta edición en lengua española
© Reino de Cordelia, S. L.
Avda. Alberto Alcocer, 46 - 3º B
28016 Madrid

© Max Aub y herederos de Max Aub, 2017

© Edición, introducción y notas, Pedro Tejada Tello, 2017

Ilustración de cubierta: Naipes eróticos sobre Casanova, de Paul Émile Bécát

IBIC: FYB
ISBN: 978-84-16968-12-1
Depósito legal: M-12333-2017

Diseño y maquetación: Jesús Egidio
Corrección de pruebas: Pepa Rebollo

Imprime: Técnica Digital Press
Impreso de la Unión Europea
Printed in E. U.
Encuadernación: Felipe Méndez

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Trampas

Max Aub

Edición, introducción y notas de Pedro Tejada Tello





THE JOLLY



JOKER



JOKER



JOKER

Índice

Introducción	7
Bibliografía	25
Esta edición	27
TRAMPAS	29
[I]	31
[II]	43
[III]	55
[IV]	59
[V]	71
[VI]	75
[VII]	85
[VIII]	91



[IX] 95

[X] 99

[XI] 103

[XII] 105

[XIII] 109

Apéndice: Variantes y manuscritos 129

Introducción

«**Q**UIEN AL JUEGO se aficiona, jugará hasta su última hora», dice un refrán que parece concebido para Max Aub. Recordemos que murió en su casa de México D.F., cuando se disponía a echar unas manos de cartas con unos amigos y el tapete verde ya estaba sobre la mesa. Seguramente no se aficionaría a las cartas de niño (entonces prefirió los libros, según sus biógrafos). En sus obligadas reclusiones en los campos de concentración mataba el tiempo jugando a las cartas, aunque, a juzgar por lo que anotaba en sus diarios, no era muy bueno: «Póquer. A mi gran sorpresa, gano», escribía el 5 de septiembre de 1941 en Vernet¹. Pero quizá también podría tratarse de la suerte del principiante. Luego, en su primera fase del exilio mexicano, según testimonio de Carmen Masip —que recogió Ignacio Soldevila²— Max iba diariamente a casa de Paulino Masip, y después de comer jugaba a las cartas con toda la familia. El profesor norteamericano Keith Botsford —traductor de *Crímenes ejemplares* al inglés— me indicaba por correo electrónico en 2005, que, a mediados de los años sesenta, él, Max y otros amigos solían jugar al póquer una vez a la semana en el domicilio de Max.

¹ Aub, M. (1998:76).

² Soldevila, I. (2003:37).

Aparte de esta afición de Max por los naipes, es también conocida, porque ha sido resaltada por la crítica, la profunda relación entre vida, literatura y juego en nuestro escritor. Carmen Valcárcel, al hablar de los juegos de la escritura de Max Aub, ha destacado la pasión aubiana por los juegos verbales, por la reinención de la historia y la adivinación del futuro, por los juegos de máscaras y disfraces autoriales y en la creación de «las epístolas-naipes de *Juego de cartas*»³.

Y todavía, no sabemos si como culminación o solo como complemento, tenía pensado nuestro Max publicar otro libro sobre el juego, que titularía *Trampas*. En una carta a su biógrafo Rafael Prats Rivelles, fechada el 31 de agosto de 1970, escribía: «‘Algunas trampas’ son parte de un libro del mismo género que ‘Crímenes ejemplares’ que publicará Lumen, no sé cuándo»⁴. Efectivamente, «Algunas trampas» se había publicado en la revista mexicana *Diálogos* (1968, vol. 4, núm. 22) y en la española *El Urogallo*, nº 3, junio-julio 1970. Pero *Trampas* no se publicó nunca. El anticipo, «Algunas trampas», supone algo menos de la cuarta parte del conjunto de la obra (constituido por cuatrocientos doce aforismos).

Trampas me parece una obra inconfundiblemente aubiana por cuatro motivos: 1) Por la temática. 2) Por la forma aforística a la que se acoge. 3) Por la perspectiva que elige: la del «envés». 4) Por la pasión lingüística que transluce.

Antes de centrarnos en la temática, vamos a fijarnos en el molde genérico escogido por Max —si se me permite hablar de género para un escritor que nunca se atuvo a los cauces establecidos—: el aforismo. Javier

³ Valcárcel, C. (2009:83).

⁴ C.11/39-10 (Archivo Fundación Max Aub).

Quiñones ya señaló en diversos estudios la tendencia de Aub en toda su obra a la expresión conceptista, a la sentencia y al aforismo mediante la expresión con «frases breves, preñadas de carga significativa, a veces tajantes y rotundas»⁵. Estos aforismos pueden hallarse en obras recopilatorias como «Cuaderno verde» del *Jusep Torres Campalans*, *Paremiología particular*, *Signos de ortografía*, *Suicidios*, *Epitafios* y *Crímenes ejemplares*. Pero también hablaba Quiñones de «aforismos ocultos» o «aforismos en el laberinto», aquellos «que se esconden, por así decirlo, en la prosa, en el texto discursivo e incluso en los diálogos»⁶. Max tuvo en muy alta consideración el aforismo. En sus *Diarios* anotaba: «Los aforismos, buenos si son poesía. ¿Qué no lo es, siéndolo?»⁷.

Los textos que conforman *Trampas* son indudablemente aforismos, piezas caracterizadas por la concisión y la brevedad:

No hay trampa como el miedo. (IX)⁸

El que olvida, pierde. (VIII)

Jugar es jugársela. (I)

Mentir no es engañar. (V)

Los aforismos constituyen, en palabras de Pedro Salinas, «un tipo de literatura moral, con un cierto aire pragmático que aspiraba a proporcionar a las gentes en una forma clara, decisiva y aguda un repertorio de verdades prácticas, derivadas de la experiencia de la vida»⁹; en

⁵ Quiñones, J. (2006:130).

⁶ *Ibid.* (2006:134).

⁷ Aub, M. (2003:263) [25 de febrero de 1964].

⁸ Los números romanos remiten a la correspondiente sección de aforismos de la presente edición.

⁹ Salinas, P. (1983:147).

los aforismos de Max puede verse esta combinación de moral y experiencia práctica:

Dime con quién juegas y te diré quién eres. (V)

Ni en el *bridge* ni el ajedrez valen trampas: ganan los que más saben, luego no son juegos, sino abuso de confianza. (III)

Juega con ciegos, no con tontos. (VI)

Aunque en ocasiones, Max difumina lo moral y antepone lo práctico y picaresco:

El ir a mear es bueno para ver el juego del vecino. (VII)

Y como expresaba Bergamín en un aforismo: «No importa que el aforismo sea cierto o incierto: lo que importa es que sea certero».¹⁰

Max suele ser certero:

Piensa siempre que puedes perder. (VI)

Siempre se juega con alguien. (IV)

No se juega nunca para pasar el tiempo, sino para ganarlo. (IX)

Si pasamos a los aspectos temáticos, comprobaremos la íntima relación que existe entre los temas y el vehículo de expresión. Max eligió el aforismo cuando trató aquellos asuntos que más le preocupaban o más le divertían. Su necrofilia, por ejemplo, quedó recogida, además de en mul-

¹⁰ Bergamín, J. (1981:38).

titud de obras, en «Suicidios» y «Epitafios»; su pasión por las artes tipográficas en *Signos de ortografía*. En *Paremiología particular* reunió una miscelánea, pero la mayoría de aforismos trataban del arte y de la condición humana.

En *Trampas* hallamos una alabanza del juego:

[...] ¿Qué finalidad tiene el juego que no sea la hermosura? (II)

El arte ¿es o no juego? El juego puede ser arte. (IV)

Jugar no es un arte, es el arte. (IV)

Y son los naipes los inspiradores de la mayor parte de aforismos (en las primeras líneas de esta introducción me he referido a esta afición aubiana). Habla de juegos de cartas clasificándolos por nacionalidades:

El *bridge*, inglés; el póquer, americano; la manilla, francesa; el mus madrileño; [...] el albur, mexicano; la canasta, uruguaya; [...] (VI)

Pero además nombra el bacará, el monte, el siete y medio, el *whist*, el treinta, el cuarenta y el ferrocarril.

Sin embargo, no solo a naipes juegan el hombre y la mujer y Max se refiere también en *Trampas* a otros juegos de mesa, repetidas veces valorándolos o clasificándolos. Es muy llamativo en el conjunto este impulso racionalista y taxonómico de Max. Así, distingue entre juegos en los que se puede hacer trampas y en los que no, como el *bridge* o el ajedrez:

Ni en el *bridge* ni en el ajedrez valen trampas: ganan los que más saben, luego no son juegos, sino abuso de confianza. (III)

Y en otro aforismo añade tenis y billar:

Para ser buen jugador, creer en Dios. Los ateos solo juegan al ajedrez, al *bridge*, al tenis, donde sirve el cálculo de posibilidades. Mas no son juegos en el buen sentido de la palabra. Y menos el billar, donde gana el que más sabe. (I)

En este aforismo Max está introduciendo otro criterio distintivo: por una parte, juegos en los que cuenta la creencia en Dios y por otra, los juegos de ateos. Los primeros serían juegos de azar, los segundos, de estrategia, como el ajedrez, no serían auténticos juegos:

En ningún juego se tira a matar como en ajedrez.

Enfréntanse dos ejércitos, se tiran a matar. Atacan, cercan, asesinan, buscan rehenes, hacen prisioneros, luchan a muerte. ¡Jaque, mate! Mate de matar. Único juego sangriento. Las piezas desaparecen comidas. Todo es estrategia, guerra. El ajedrez es el juego más cruel. Sigue hasta el aniquilamiento del adversario, sin tregua, con premeditación y alevosía. El azar no tiene lugar, ¿qué juego es este donde el azar no tiene papel?

Cada vez un cuerpo nuevo en las manos... (IV)

Otros aforismos siguen clasificando los juegos de muy diversas y curiosas formas:

[...] unos se juegan con saco, otros en manga de camisa.

El bacará, la ruleta, el treinta y cuarenta, la lotería, el ferrocarril, el monte, el siete y medio, no tienen madre, sino banquero. (VI)

Hay juegos de fichas y juegos de apunte, juegos de niños y juegos de muertos, juegos de sábados, juegos de viernes, juegos de día y de noche. No hay juegos de manos. (VI)

Los «juegos de viernes» es una clara alusión autobiográfica. Por el epistolario entre Max Aub y Keith Botsford sabemos que solían jugar al póquer ese día de la semana. En el archivo de la Fundación Max Aub se conserva la presentación que Botsford hizo de Aub para la revista *Quarterly Review of Literature*, donde el primero publicó una selección de *Crímenes ejemplares* traducidos al inglés: «Max Aub es bajo, grueso y barbado. Juega póquer apasionadamente todos los viernes con los ‘iluminados’ de la ciudad de México, donde radica». Lo que Max no debía saber es que al nombrar también «juegos de sábados» se estaba refiriendo a la última partida que no le dio tiempo a iniciar (pues falleció precisamente un sábado).

También habla Max de juegos que considera típicos de políticos, como el dominó:

[...] no solo por la memoria, sino porque viene de «dueño», dominar. (VIII)

A otros juegos les asocia contenidos sexuales:

Las damas son un juego lúbrico: trátase de atravesar para coronar. (II)

Nuestro escritor dedica una sección entera a la lotería y, sobre todo, para desprestigiarla:

¿Esa? ¡Más puta que la lotería! (X)

Dicen: tocarle a uno la lotería, como si fuese una vieja libidinosa que le fuera a meter mano. A lo mejor lo es. (X)

Tan estafa la lotería como la trampa. (X)

Max, que tantas veces hablaba de su mala memoria, olvida aquí que, gracias a un décimo de lotería que compró en Murcia, pudo viajar en las Navidades de 1923 a Madrid y empezar buena parte de sus más importantes relaciones y amistades literarias.¹¹

Igualmente merecieron una sección de *Trampas* los toros, a los que tan aficionado era Aub, y el fútbol:

Procurar que rasuren los pitones y digan: ¡qué afilados! (IV)

Matar por lo bajo. (IV)

Aunque estés en *off side*, mete el gol: nunca se sabe. (XIII)

Siempre se puede intentar comprar al árbitro. (XIII)

Max está hablando del juego, pero elige en la mayoría de casos la perspectiva del envés. «Ver la cara y el envés», escribía en *Paremiología particular*.¹² «Ver la cara y el revés», anotaba en sus *Diarios*.¹³ En *Crómenes ejemplares* aplicaba esta máxima en varias piezas:

ERRATA.

Donde dice:

¹¹ Soldevila, I. (2003:19).

¹² Aub, M. (2001:352).

¹³ Aub, M. (2003:102) [17 de noviembre de 1951].

La maté porque era mía.

Debe decir:

La maté porque no era mía. (*Mucha muerte*, p.56)

LA MATÉ porque me dolía el estómago. (*Ibíd.*, p.64)

LA MATÉ porque le dolía el estómago. (*Ibíd.*, p.64)

Si Max habla de juegos necesariamente ha de aparecer el envés en forma de trampas:

No hay trampa que valga. (V)

No hay trampa que no valga. (V)

La trampa es consustancial al juego y a Max le interesa porque, por encima de la consideración moral maniquea del bien y del mal, abre perspectivas más lúdicas y literarias. De ahí que con ironía sentencie:

[...] Jugar limpio solo puede referirse al atuendo. (II)

O que un santo nunca pueda ser jugador:

Meter al adversario en una ratonera; ideal del guerrero, del jugador, de cualquiera menos del santo, que indica un camino inhollado. (XIII)

Y siendo la trampa inherente al ser humano («El acecho, animal; el engaño, vegetal; la trampa, humana». (I)), a Max le interesa otra dimensión de la trampa y del juego: la de representación o metáfora de la vida o de la muerte:

Sin trampas no se puede vivir: las trampas son la vida misma; la muerte. (IV)

La vida es trampa. (IX)

Vivir del juego y el juego de vivir es morir. (V)

La imagen de la vida como juego, obviamente, no es invención de Max, pues hunde sus raíces en una remota tradición. Cuando Max escribe «El juego de la existencia, la oca: adelante, atrás, al pozo, volver a empezar, según los dados y el dado; contar 10, 20, 30 adelante, atrás. La vida puesta en el tablero» (XIII) estaba utilizando para rematar su aforismo una metáfora manriqueña. Pero probablemente la influencia más directa la podía estar explicitando Max en el siguiente aforismo:

Gracián dice: «El jugar a juego descubierto no es de utilidad ni de gusto. A mí me parece lo contrario». Cito a Baroja en su discurso de ingreso en la Academia Española. A Baroja le parecían mal los jesuitas. Fue un viejo malhumorado al que le gustaba decir la verdad, su verdad. Era un buen novelista pero un mal jugador. Gracián, en cambio, debió de ser buen naipe. (XII)

Además de no ocultar su simpatía por el jesuita aragonés, cita un aforismo del *Oráculo manual y Arte de prudencia*, el nº3, «Llevar sus cosas con suspensión». Tanto en el *Oráculo* como en *Trampas* los naipes constituyen la modalidad de juego con mayor presencia. Aunque Gracián no admitía las trampas, porque iban contra «el buen gusto», sí era partidario de administrar la verdad de diversas formas. La tesis de este aforismo nº3 citado por Max la reitera Gracián en el nº98, «*Cifrar la voluntad*»:

El más plático saber consiste en dissimular; lleva riesgo de perder el que juega a juego descubierto.¹⁴

Por tanto, Gracián habla de ocultar, disimular, engañar. Aub, por su parte, escribe:

Para ganar, engañar. (II)

[...] Si buenas [las cartas], que no lo noten. Si malas, menos. No te impacientes. (II)

[...] Finge, engaña, no te des a conocer y da qué hacer. Da y engaña. Da lo que no tienes y ahí te las den todas. (II)

El tramposo, si bueno, dos veces discreto. (III)

Si quieres ganar, conserva siempre una carta tapada. Si no juegas, no destapes ninguna, por no ayudar. Boca arriba no sirves más que para el arrastre. (IV)

Roba: te toca la desconocida. Solo dándole la cara la conoces. Si te conviene no muevas un músculo de la cara, no se te alegren las niñas, recíbela como si fuese mala. Cualquier carta: la vuelta del hijo pródigo. Si no te sirve, échale como si fuese otra. (XIII)

En el aforismo nº 17, «*Variar de tenor en el obrar*», escribe Gracián:

«Nunca juega el taúr la pieza que el contrario presume, y menos la que desea».¹⁵

¹⁴ Gracián, B. (2005:155).

¹⁵ *Ibíd.* (2005:111).

Por su parte, Max:

Pide una si puedes pedir dos, pide dos pudiendo pedir tres, tres si cuatro (al revés, imposible). Engaña pidiendo y dando. (XIII)

Si Gracián habla repetidamente del buen gusto con que se ha de proceder siempre en cualquier situación, Max —como ya vimos— alaba el juego porque es hermosura:

¿Qué finalidad tiene la hermosura? ¿Mejorar la humanidad? Reconozcamos entonces su fracaso. Suponiendo que el arte no tiene finalidad alguna, que está ahí como una mosca (¿para qué servirá una mosca?), tal vez para dar gusto. ¿Es útil el gusto? Quizá para el que lo resiente. También puede serle dañino. Sobran ejemplos a mano, empezando por esta copa de anís. ¿Qué finalidad tiene el juego? El entretenimiento puede ser útil o dañino, como el anís, juégase por gusto. Ni siquiera entra aquí la categoría de lo bueno o de lo malo: por gusto, por la suspensión, por el interés no de ganar, sino de saber si la carta es un 7 o un 8. ¿Qué finalidad tiene jugar? ¿Mejorar la humanidad? ¿Qué finalidad tiene el juego que no sea la hermosura? (II)

Fijémonos en que aquí Max refuerza esa idea lúdica, literaria y artística del juego, en la que no entra «la categoría de lo bueno o de lo malo», como veíamos más arriba.

Más allá de las coincidencias y sin entrar en un estudio comparativo entre la obra de Gracián y la de Aub —que rebasaría los límites de esta introducción— parece que las intenciones de ambos fueron muy diferen-

tes. En palabras de Emilio Blanco, «[...] el arte de prudencia pasa, de ser norma de comportamiento en el ámbito político, a ser norma de conducta que permite el triunfo moral en la vida cotidiana».¹⁶ Pero se trata de una moral tan pragmática y peculiar que no rechaza las tretas, ardidés, estratagemas, trazas y otras artes para lograr el triunfo deseado. Max también habla de ellas, como hemos visto. Pero el punto de partida de su visión habría que situarlo en el «Cuaderno verde» del *Jusep Torres Campalans*. Allí, con la etiqueta «ESTÉTICA», definía así al hombre:

¿Qué es el hombre? Lo han definido miles [...] Pero lo más: el único que miente. ¿Hay alguna virtud que asiente más la condición del hombre que decir algo a sabiendas falso dándolo por verdadero? Inventar mentira, y que los demás la crean [...] Mentir: única grandeza. El arte: expresión hermosa de la mentira [...] El arte y la política, las más altas expresiones del hombre, están hechas de mentiras.

Ojo: mentir, inventar; no falsear —que es engañar, falsificar—, particularidad de endebles, vengativos enanos. (*JTC*, p.260)

Si relacionamos este fragmento con *Trampas* entendemos por qué el juego —con sus trampas anejas— es un arte:

[...] Y si el juego es un arte, ¿cómo no va a serlo el hacer trampas? (XII)

No solo eso: es el juego del juego:

Trampa, juego del juego. (VI)

¹⁶ Gracián, B. (2005:30).

He dicho más arriba que Max con esta obra hace una alabanza del juego. Pero eso es solo un aspecto de la obra. En realidad, y de ahí el título, sobre todo lo que hace es una exaltación de la figura del tramposo como creador de arte, pues es capaz de crear, re-crear, añadir un componente extra y que, por supuesto, los demás no noten: esta es su grandeza. El tramposo vive del riesgo y tiene su razón de ser por él:

El que hace trampas juega dos veces: juega y se la juega. (XIII)

Por esa razón:

[...] No hay trampa perfecta: dejaría de serlo. (XIII)

El tramposo, además, representa la libertad, pues no se somete a las reglas del juego:

Jugar no es ser libre porque el jugador —al parecer— se somete de antemano a las reglas del juego. Por eso las mujeres tienen un concepto distinto del mismo. La libertad no es del juego, sino de las trampas. (II)

Y siendo un arte, las trampas han de ejercerse donde resulte difícil. De ahí que

Hacer trampas no es engañar bobos, sino listos. (II)

Aunque también escribe Max:

Solo los tontos se dejan engañar. (III)

Tampoco debe considerarse la trampa con una forma de traición:

La trampa poco o nada tiene que ver con la traición. El tramposo no es traidor. (XII)

Como correlación a esa pasión por el juego y las trampas, la pasión por el lenguaje, que tan característica es también de nuestro autor. Esta predilección se manifiesta de variadas formas. En primer lugar, destacaremos la efusión que transmite mediante la acumulación de todo un vocabulario relativo al campo semántico de las «trampas». Pero no se trata solo de cantidad, sino también de la calidad en la delectación al deslindar los significados:

Mentir no es burlarse ni falsedad dar coba, disimulo no es mala fe ni fingir, fraude; ocultar no es enredo, embuste no es estafa, artificio no es deslealtad ni dolo, astucia no es perjuicio ni timo, finta no es fullería ni lazo, invención no es truco, maulería no es zancadilla, picardía no es celada, fingir no es embaucar, añagaza no es estafa ni treta es burla, jugarla de puño nada tiene qué ver con el boxeo, aunque sí dar gato por liebre, echar dado falso no es dorar la píldora, cacarear y no poner huevo (aunque eso se podría discutir). Hacer trampas no es engañar bobos, sino listos». (II)

También es habitual en *Trampas* percibir el deleite con el que el autor juega con el significado de los términos propios de cada juego. Por ejemplo, en el caso del dominó:

En la sopa, el postre. (VIII)

Se ahorcó con la mula de seises. (VIII)

La sección que dedica al dominó lleva la dedicatoria «A San Francisco de Sales». Conociendo a Max, *sales* es una dilogía para aludir al jugador que sale o inicia la partida.

Como en toda la producción aubiana, encontramos frecuentemente las paronomasias:

¿Qué apuesta el apuesto? (IV)

Finge y funge. (XIII)

Trompa es lo contrario de trampa [...] (XIII)

Igualmente, el título *Trampas* es un indicio del peculiar ejercicio metalingüístico que, a veces, el autor realiza, cuando no ofrece la información que sería objetiva o científica, sino otra mixtificada y manipulada. En ocasiones, avisa y la trampa no deja de ser una broma:

No olvidar que no hay quinto malo. Dice la quinta acepción de «trampa» del diccionario de la Academia: Portañuela. Es la cuarta, tanto da. (II)

Sin embargo, en otro caso Max juega a manipular jocosamente la etimología de cierto término:

Aportación pecaminosa del Corominas.

«Follere» —San Jerónimo—: «Moverse en vaivén como un fuelle», de donde, con todo respeto, *follar* —en valenciano— cobra su natural sentido y por ahí debe buscarse el origen de la palabra «fullero» siguiendo el camino que indica, tal vez sin querer, el propio Corominas en el volumen II de su *Diccionario crítico etimológico* (p.592-II), que por ahí

debe buscarse el origen de esa palabra en esa «época del hampa valentina, en que la capital del Turia tenía fama internacional como lugar de diversión desenfrenada», etcétera. No es difícil suponer que el *fullero* era el que « » al adversario en la o por la postura que fuese.

En lo que importa, el Diccionario es clarísimo: «Jugar, tomar parte en un juego con el fin de ganar dinero». El de la Academia, claro. (XIII)

En el diccionario del insigne filólogo se indica que el origen de la palabra *fullero* es incierto y que «no es seguro que sean tomadas del cat. *full*, *fulla*».¹⁷ Sin embargo, Aub capciosamente lee más allá de lo que Corominas dice, pero que según él sugiere, para hacer derivar *fullero* de *follar*, porque eso es lo que hace un tramposo (Max lo indica mediante un eufemístico blanco en el papel) con sus adversarios. En el último párrafo Max vuelve a hacer trampa, porque esa acepción de la palabra en cuestión es inexistente en el diccionario de la RAE.

En conclusión, *Trampas* me parece una interesantísima obra de Max Aub, casi totalmente inédita, que responde a la agudeza y al conceptismo que toma acomodado en los aforismos. Estos giran en torno a un tema muy querido por el autor, el del juego, («Todo lo que no es juego carece de sentido» (I)), aunque, por el título elegido, es la perspectiva del fullero la que le resulta más interesante. De todas formas, del mismo modo que Max escribió «De gastronomía» o «Sesión secreta» y no practicó el canibalismo, o los *Crímenes ejemplares* y no asesinó a nadie, con *Trampas* no pretendió contar una experiencia personal y real como tahúr. Con el juego, como haz, y las trampas, como envés, halló una perfecta

¹⁷ Corominas, J. (1989:73).

metáfora con la que representar la vida y su propia vida, él que la puso tantas veces en el tablero («Si no te juegas la vida, ¿por qué juegas?, (II)). Él, que fue un perdedor, quizá porque no quiso hacer uso de las máscaras del tramposo, y prefirió las de la integridad ética y moral. Sin embargo, no debió de sentirse muy incómodo, seguramente resignado, a juzgar por estas palabras de su diario: «Estoy tan acostumbrado a perder que el ganar ya me jode».¹⁸

¹⁸ Aub, M. (2003:43) [31 de mayo de 1941].

Bibliografía

- ◆ Aub, Max (1970). «Algunas trampas», *El Urogallo*, n° 3, junio-julio 1970, pp.5-10.
- ◆ Aub, Max (1998). *Diarios (1939-1972)*, edición de M. Aznar Soler, Barcelona, Alba Editorial.
- ◆ Aub, Max (1999). *Jusep Torres Campalans*, Barcelona, Destino.
- ◆ Aub, Max (2001). *Obras completas. Obra poética completa*, vol. I, edición crítica, estudio introductorio y notas de A. López-Casanova. Valencia, Biblioteca Valenciana, Generalitat Valenciana.
- ◆ Aub, Max (2003). *Nuevos diarios inéditos [1939-1972]*, edición de M. Aznar Soler, Sevilla, Renacimiento.
- ◆ Aub, Max (2008). «Algunas trampas», *Revista Diálogos. Antología*, selección y presentación de J. M^a. Espinasa, México D.F., El Colegio de México, pp.98-101.
- ◆ Aub, Max (2011). *Mucha muerte*, edición de Pedro Tejada Tello, Granada, Cuadernos del Vigía.
- ◆ Bergamín, José (1981). *El cohete y la estrella; la cabeza a pájaros*, edición de J. Esteban, Madrid, Cátedra.
- ◆ Corominas, Joan (1989). *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, Volumen II, Madrid, Gredos.
- ◆ González-Sanz, José Luis (2000). *El arte del dominó: teoría y práctica*, Barcelona, Paidotribo.

- ◆ Gracián, Baltasar (2005). *Oráculo manual y arte de prudencia*, edición de E. Blanco, Madrid, Cátedra.
- ◆ Quiñones, Javier (2006). «Conceptismo y agudeza: Max Aub en la tradición aforística», *El Correo de Euclides. Anuario Científico de la Fundación Max Aub*, nº 1, pp.128-135.
- ◆ Real Academia Española (2014), *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed. Madrid, Espasa.
- ◆ Renaud, Richard (2000): *Diccionario de hispanoamericanismos no recogidos por la Real Academia*, Madrid, Cátedra.
- ◆ Salinas, Pedro (1983). «José Bergamín en aforismos», en *Ensayos completos*, edición de Solita Salinas de Marichal, Madrid, Taurus, vol.I, pp.144-148.
- ◆ Soldevila Durante, I. (2003). *El compromiso de la imaginación. Vida y obra de Max Aub*, Valencia, Biblioteca Valenciana, Generalitat Valenciana.
- ◆ Valcárcel, C. (2010). «Los juegos de la escritura de Max Aub», *El Correo de Euclides. Anuario Científico de la Fundación Max Aub*, nº 4, 2009, pp.71-87.
- ◆ Ynduráin, D. «Una nota a Góngora», <http://www.cervantesvirtual.com/obra/una-nota-a-gongora/>.

MATERIAL DEL ARCHIVO DE LA FUNDACIÓN MAX AUB:

- ♥ C.II/39-10 (Epistolario Max Aub-Rafael Prats Rivelles)
- ♥ C. 35-6/1
- ♥ C.35-6/ 2-11

Esta edición

HEMOS DIVIDIDO la obra en secciones, atendiendo a los siguientes criterios:

[I] y [II] son los aforismos publicados antes de la presente edición como «Algunas trampas»: [I] Revista *Diálogos*, México, 1968; [II] *El Urogallo* (núm.3, junio-julio 1970).

[III]-[XIII] son los aforismos inéditos y las secciones llevan título cuando el autor lo ha explicitado en los manuscritos; la ordenación de estas secciones sigue rigurosamente el orden en que aparecen las carpetas de los manuscritos en el archivo de la FMA: [III] C.35-6/1 pp.9-11; [IV] Subcarpeta COPIAS, subcarpeta borradores/copias 4, subcarpeta borradores/copias 2, subcarpeta borradores/copias 3, subcarpeta borradores/copias 9 (incluye subsección «De los toros»); [V] C.35-6/2 (incluye subsección «Trampas para tramposos»); [VI] C.35-6/3; [VII] CONSEJOS C.35-6/4; [VIII] DOMINÓ C.35-6/5; [IX] C.35-6/6; [X] DE LA LOTERÍA C.35-6/7; [XI] C.35-6/9; [XII] C.35-6/10; [XIII] (C.35-6/11). En estas carpetas no existen dataciones.

Respetando la voluntad del autor no publicamos aquellos aforismos que aparecen tachados y con la negativa explícita del mismo.

En cuanto a las correcciones: subsanamos algunos errores de puntuación y acentuación, regularizamos la ortografía de algunos extranjerismos («póquer» en vez de *póker*; si se trata de un extranjerismo crudo lo ponemos en cursiva: *bridge*).

En lo referente a las variantes hemos dado preferencia siempre a los aforismos publicados en vida del autor. Cuando se trata de inéditos hemos optado por los que nos han parecido más completos o de mayor calidad. En todo caso, no existen demasiadas variantes y las consignamos en un apéndice.

En cuanto a las notas a pie de página no hemos querido ser muy exhaustivos, pero sí ofrecer aclaraciones que consideramos importantes para quienes no estén muy familiarizados con el mundo del juego o de algunos juegos. Igualmente, algunas notas indican el significado de determinados mexicanismos o americanismos.

Trampas

Max Aub



J
O
K
E
R



J
O
K
E
R

[I]

[Revista *Diálogos*, México, 1968]



NO SE APUESTA por lo improbable—como quiere García Bacca¹⁹—, sino por lo probable. Si se apostara por lo improbable no existiría el juego, sino la salvación eterna.*²⁰



Ninguna palabra tan mal empleada como *apuesta*, en todos sus sentidos, a menos que tenga que ver con el verbo apostar.*



La apuesta no es pacto —como quiere el diccionario²¹—, sino signo de lucha. A lo sumo podría relacionarse con la

¹⁹ Juan David García Bacca (Pamplona, 1901-Quito, 1992), filósofo y ensayista nacionalizado venezolano. La probabilidad fue uno de los temas que trató con mayor competencia.

²⁰ Los aforismos marcados con * son los que poseen variantes y que consignamos en el apéndice.

²¹ En efecto, apostar: «Dicho de una persona: Pactar con otra u otras que aquel que se equivoque o no tenga razón, perderá la cantidad de dinero que se determine o cualquier otra cosa». (DRAE)

espera a traición del paso del contrario para cazarle por sorpresa y quitarle sus bienes.*



El que apuesta ni compite ni rivaliza, inseguro de su ganancia o suerte. Si pierde, cayó en su propia trampa imperdonable.



El que apuesta, en vida, con la muerte, juega con ella, rivaliza, echa el resto.*



Para ser buen jugador, creer en Dios. Los ateos solo juegan al ajedrez, al *bridge*, al tenis, donde el cálculo de probabilidades puede servir. Mas no son juegos en el buen sentido de la palabra. Y menos el billar, donde gana siempre el que más sabe.*



Jugar es jugársela.



Todo lo que no es juego carece de sentido.



Dios creó al mundo por juego: no hay que buscar tres pies al gato.*



El acecho, animal; el engaño, vegetal; la trampa, humana; el ganar, divino. (De ahí —¡oh, filología!— «adivino»).*



Nada cambia tanto, como no sea la vida de la muerte, como el tramposo que se descubre.



Mal empleo de la palabra trampa: no se hacen para que caiga el adversario y hacerle prisionero, sino para engañarle y que siga adelante sin enterarse.*



Al cortar mira la carta que levantas.



Al recoger la baraja cortada espía la última carta, aun teniendo en cuenta que el espionaje es lo contrario del juego.



Al cambiar una carta date dos.



Ten seis, enseña cinco. Si te pescan, anula la jugada.



Perder puede entristecer, pero se olvida. Todo es cuestión de volver a empezar, echarse para atrás, dar un vistazo, pedir tres en vez de cuatro.



Si ves cara de satisfacción en alguno date ostensiblemente una carta de más, pide perdón, vuelve a barajar o pasa la mano.



Se nace jugador, como tonto, alto, cojo, rubio, poeta y músico. La experiencia solo añade. Lo que no da Dios, no lo consigue nadie.



Si puedes, marca las cartas. Si no, procura que un compañero te ayude en todo con señas.



El jugador profesional debe poder conocer la colocación exacta de las cartas al barajar y no equivocarse cuando corten. Hecho lo primero, lo segundo no presenta problemas.



Si la ves perdida, desbarata la puesta.



Deja que el otro saque la pistola primero, mas dispara antes.



Procura mirar bajo, tal vez el que da te otorgue la suerte de ver algún naipe.



Cuando pidas cuatro, procura no tirar sino tres.



Dar el cambio en el cambio.



No conviene ganar siempre.



Ganar consiste siempre en saber qué carta tiene el adversario: las propias nunca son problema.



Jugar es estar siempre entre Escila y Caribdis.²²



Todo está en barajar.

²² Escila y Caribdis son dos monstruos marinos de la mitología griega, situado cada uno a orillas opuestas de un estrecho canal. Como intentar sortear a uno implicaba acercarse al otro, la frase «entre Escila y Caribdis» viene a significar algo parecido a «entre la espada y la pared».



El naipe es femenino.



En el juego no hay carta blanca, todas llevan el nombre del agraciado.



Oye las sirenas: no te ates al palo mayor, a menos que prefieras la televisión.



A dos o tres, desplumar contrarios es fácil.



La alevosía no es trampa. La trampa no está penada; la estafa sí.



Las cartas, de por sí, son falsas: a ti te toca engañarlas.



No confíes nunca en la tontería de los demás.



No jugar nunca a carta cabal.



Pecar siempre por carta de más.



Las cartas no cantan; son muchas; mudan la suerte. La voz cantante la llevas tú: no te dejes engañar por ellas.



Sirenas, las cartas cantan. Átate al palo mayor.



Más vale trampa que suerte: Se es responsable de la primera, no de la segunda.



Vale más engaño que fortuna.



El engaño, propio, la fortuna de cualquiera.



El juego saca su gracia de su presteza; la diversión de su amoralidad, como comer, beber o hacer el amor: todo es necesidad, menos el jugar. Gana el juego en todo, por puro.



Juega la suerte contigo: no tú con ella.



Jugar es olvidar, olvidarse de sí. Olvidar es lo contrario de jugar. Gana el que ata estos cabos. El juego consiste en dejar limpio al adversario, aun jugando sucio. (Los antecedentes, del Diablo).



La trampa no es fraude, ni falacia, ni dolo, ni trapaza, ni sablazo, ni estafa, ni robo, ni timo, ni hurto. Es destreza, arte, maña, maestría, sangre fría, pericia, acierto, mano, tiento, tacto, astucia, amaño, treta, pericia, el demonio.



Darse buena mano —dicen de otras cosas—: basta aplicarlo a la baraja.



Para buen jugador: muchas manos.



No olvidar que no pintan como se quiere, sino como se puede.



Hay un dicho que dice: «dar el naipe para conocer la aguja de marear»²³. Por algo será.



Como en el béisbol, solo gana el que las coge al vuelo.

²³ Este dicho como tal no lo hemos encontrado. La aguja de marear es en lenguaje náutico la brújula. De ahí «brujulear» (en una acepción que ya no recoge la actual edición del DRAE): «En el juego de naipes, descubrir poco a poco las cartas para conocer de qué palo son por las rayas o pintas». (*Diccionario de la Academia Española. Edición abreviada por don Vicente González Arnao*, Madrid, 1822). Covarrubias ya había escrito: «... Los jugadores de naypes que muy de espacio van descubriendo las cartas y por sola la raya, antes que pinte el naype, dicurren lo que puede ser, dicen que miran por brújula o que bruxulean» (Cito por D. Ynduráin, «Una nota a Góngora», <http://www.cervantesvirtual.com/obra/una-nota-a-gongora/>).



Si dices verdad, perdido estás, a menos que el otro sea todavía más tonto.

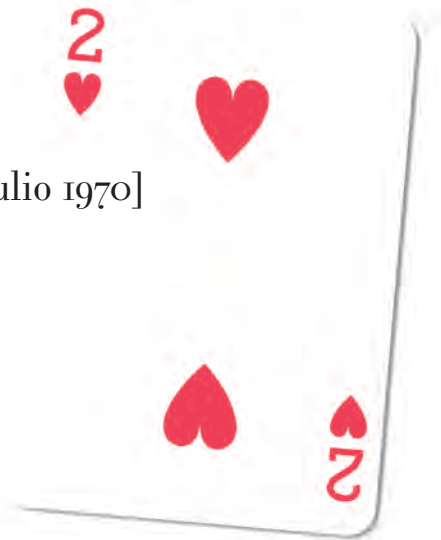


La técnica, la táctica, la estrategia sirven para el ajedrez y la política, como el saber y el colmillo. El naipe, el dado, la bola son otra cosa y la lotería, otra. Queda la suerte, que se acuesta con quien quiere.



[II]

[*El Urogallo*, nº 3, junio-julio 1970]



ROBAR, en el juego, es trance normal.

—Roba —dicen. Y es cuestión de apoderarse de una carta del monte²⁴ a la vista de todos.

Roba y gana. Sé Dios: rapta.



—¿Cuántas? —preguntan.

En saber lo que tiras está el intríngulis. No tiras: truecas, mudas, permutas, conviertes, cambias. Todo es cambalache, das y tomas. Conviertes las cartas en otras, pero:

—¿Cuántas?

Siempre es problema porque el engaño acecha, a menos de estar completo. Pero, aun completo, ¿quién te asegura que otro no te pueda y te deje en la estacada?

²⁴ *Monte*: «En ciertos juegos de naipes, o en el dominó, cartas o fichas que quedan para robar después de haber repartido a cada uno de los jugadores las que le tocan». (DRAE)

Echas cartas al paso y resucitan de mano del que da. Vas a verlas. Poco a poco. Descúbrelas con lentitud, impasible. Si buenas, que no lo noten. Si malas, menos. No te impacientes. No deseches jamás el naípe con enojo. Se vengan.



No tengas nunca piedad del adversario, acábalo. Jugar es guerra sin tregua. Jugando no hay armisticio posible, ni paz. No hay más tratado que la posible treta.



Para ganar, engañar.



El que no engaña no juega.



La felicidad consiste en vencer engañando.



Engaña a más no poder: si no puedes estás perdido.



Perder es cosa de suerte, mala; ganar no tiene nada que ver con ella. Sabiduría, mentira. Luego el saber es falso. Todo suerte y toda suerte, muerta hasta la muerte. No se muere por casualidad; se vive por azar; se vence por habilidad que los tontos llaman inteligencia: todo juego es cuestión de comprenderlo. La habilidad nace del entendimiento. Hábil, el que sabe. ¿De qué sirve el juicio si no se sabe emplearlo?



Si no te juegas la vida, ¿por qué juegas? Jugar es estar siempre en un brete. Las masas tienen razón cuando rugen en el estadio. Ganar un partido depende del resultado en cifras; de lo ganado. Y va el honor. Jugar no es deporte. Los deportes, el honor, son frases. Se juega para ganar, como sea. No hay árbitro que valga. Cualquier trampa es buena. Las faltas no lo son jugando. Lo que importa es vencer, el cómo, tanto monta. Jugar limpio solo puede referirse al atuendo.



Jugar no es ser libre porque el jugador —al parecer— se somete de antemano a las *reglas* del juego. Por eso las mujeres tienen un concepto distinto del mismo. La libertad no es del juego, sino de las trampas.



Los niños pequeños y los animales son los únicos capaces de jugar por jugar. Tan pronto asoma el interés de ganar surge la inteligencia a lo que los más han dado en llamar el Mal. De ahí aquello —sin eso inexplicable— de «no hay mal que por bien no venga».



La trampa no tiene límites.*



Habría que escribir una economía y una sociología basada en las trampas. Ellas nos darían una ligera idea de la manera de ser del hombre no *rangé*, como dicen los franceses («desordenado» que es la palabra española correspondiente, o la que más se le acerca, tiene desgraciadamente una raíz demasiado visible: no es el orden, sino la fila, la ringlera, la serie (lo serio) que lo diferencia de la trampa). La borregada en sartal es lo contrario de la artimaña. Los borregos de Panurgo nada tienen que ver con la trampa: se echan al mar con la mejor buena fe.²⁵

²⁵ Referencia a un pasaje de *Gargantúa y Pantagruel* de Rabelais (siglo XVI): Panurgo es un pícaro que en un viaje en un barco mercante tiene una agria discusión con un vendedor de borregos y Panurgo para vengarse decide comprarle uno, lanza al mar el borrego y el resto del rebaño decide seguirlo.



La trampa no tiene verbo. No lo es «entrampar» ni «trampear»²⁶. Es un hecho.



Lo más antiguo: caer en una trampa y olvidar que el hombre es el único animal que tropieza dos veces en la misma piedra.



No olvidar que no hay quinto malo. Dice la quinta acepción de «trampas» del diccionario de la Academia: Portañuela. Es la cuarta, tanto da.²⁷



¿Cómo vive el hombre?
Trampa adelante.



²⁶ Tanto *entrampar* como *trampear* existen como verbos y, entre otros significados, comparten el de «engañar».

²⁷ En efecto, como cuarta acepción en la última edición del DRAE leemos para trampa: «Tira de tela con que se tapa la abertura de los calzones o pantalones por delante».

Al fin y al cabo, nacer es caer de una trampa. Tal vez —no lo aseguro— de una en otra.



Los países que prohíben la Lotería nacional y permiten, por ejemplo, las carreras de caballos, es porque en la primera las trampas son casi imposibles (como no sea entre los que no juegan), no así en las otras.



Los toros no son juego, como no lo es el amor ni ningún ejercicio en el que la muerte pueda entrar, por estrecha que sea la puerta por donde pueda colarse.

En cambio, sí lo es, v. gr., la pelea de gallos, que acaba casi siempre con uno de los contrincantes, pero donde no importa la muerte, sino las apuestas; como en las guerras.



Todo son juegos de manos.



Mentir no es burlarse ni falsedad dar coba, disimulo no es mala fe ni fingir, fraude; ocultar no es enredo, embuste

no es estafa, artificio no es deslealtad ni dolo²⁸, astucia no es perjurio ni timo, finta no es fullería, ni lazo; invención no es truco, maulería no es zancadilla, picardía no es celada, fingir no es embaucar, añagaza no es estafa ni treta es burla, jugarla de puño nada tiene que ver con el boxeo, aunque sí dar gato por liebre; echar dado falso no es dorar la píldora, cacarear y no poner huevo (aunque eso se podría discutir). Hacer trampas no es engañar bobos, sino listos.



Trampa adelante es exactamente lo contrario de llevarse a uno la trampa.



Hacer que los demás caigan en la trampa como si tal cosa...



La trampa, contenta; el tramposo, enfada. Hacer trampas, pero que no se den cuenta. Importa tanto el modo como el cuanto. Si te tienen por lo que eres, estás perdido. Finge, engaña, no te des a conocer y da qué hacer. Da y engaña. Da lo que no tienes y ahí te las den todas.

²⁸ *Dolo*: «Engaño, fraude, simulación». (DRAE)



«La hermosura de la joven no está en sus mejillas, sino en los ojos de su enamorado». Igual que el jugador de póquer, destapando lentamente, con sumo cuidado, deslizando el naipe, milímetro a milímetro, con amor y deseo, cree ver el diez necesario cuando se trata de una K, o al revés.



¿Qué finalidad tiene la hermosura? ¿Mejorar la humanidad? Reconozcamos entonces su fracaso. Suponiendo que el arte no tiene finalidad alguna, que está ahí como una mosca (¿para qué servirá una mosca?), tal vez para dar gusto. ¿Es útil el gusto? Quizá para el que lo resiente. También puede serle dañino. Sobran ejemplos a mano, empezando por esta copa de anís. ¿Qué finalidad tiene el juego? El entretenimiento puede ser útil o dañino, como el anís, juégase por gusto. Ni siquiera entra aquí la categoría de lo bueno o de lo malo: por gusto, por la suspensión, por el interés no de ganar, sino de saber si la carta es un 7 o un 8. ¿Qué finalidad tiene jugar? ¿Mejorar a la humanidad? ¿Qué finalidad tiene el juego que no sea la hermosura?



De trampas no se puede vivir: las trampas son la vida; la muerte.



A todos nos lleva la trampa.



Trampa adelante a ver hasta dónde llegamos.



La revolución es enemiga del juego no solo porque suele cerrar garitos —aunque abra otros más adelante—, sino porque, en principio, partidaria de la moralización —Dios sabrá por qué— es declarada enemiga del juego cuando nada tiene que ver lo uno con lo otro. La ruleta rusa puede ser arbitraria, pero nada tiene que ver con la moral, ni por lo tanto, con la revolución.



La inteligencia, esa trampa insalvable...



Si a la ley no se le hiciera trampa, no sería ley. Por eso hay tantos suicidios en Escandinavia.



Las revoluciones modernas acaban con la ruleta y favorecen el ajedrez. La conquista del Oeste está ligada al póquer. El canacán y el bacará²⁹ con la revolución industrial. Cristo con los dados. Los ingleses con el *bridge*. Dostoyevski y los novelistas rusos con cualquier azar. Balzac con el *whist*.³⁰ Los españoles y demás levantinos con el dominó. Los chinos con el mah-jongg³¹. Los niños con la lotería y la oca. Las solteronas y los generales con los solitarios. Yo, contigo.



El hombre lo es porque construye trampas. Dios le mira asombrado: ¿de dónde sacó eso?

El hombre: —¡Sin trampa ni cartón!

—De haberlo sabido... —piensa Nuestro Señor.



Mira primero las caras de los demás. Luego, si puedes, sus cartas; después, las tuyas.

²⁹ *Bacará*: «Del francés *baccara*. Juego de naipes, de los llamados de azar, en que juega el banquero contra los puntos». (DRAE)

³⁰ *Whist*: Juego de naipes en el que se utiliza la baraja francesa y se enfrentan dos parejas de jugadores.

³¹ *Mahjong*, *mah jong* o *mah-jongg* es un juego de mesa chino, importado a Occidente a partir de 1920.



Calcular según lo que ves, dejarte llevar por lo que supones.



Ganar o perder, tanto da. Jugar. Lo demás son cuentas.



Antes de que le colgaran, le dijo a su compadre:
—¿Te acuerdas de que cuando jugábamos al ahorcado siempre te ganaba?



Ganar es una manera de amanecer.



El día que Dios juegue al siete y medio, podremos empezar a hablar los unos con los otros.



El ajedrez es juego perverso: desarrolla los malos instintos. Es juego de militares, de estrategias. Estratega: estrategia con tal de no dejar ni rastro del adversario.



Las damas son un juego lúbrico: trátase de atravesar para coronar. El gordo inmisericorde se come al chico; a la dama, al peón.*