



Comunicación y Sociedad
ISSN: 0188-252X
comysoc@yahoo.com.mx
Universidad de Guadalajara
México

Hernández Gómez, Norma Angélica
Los salones de juego de billar en la Ciudad de México: construcciones de significación y diferenciación
del espacio lúdico
Comunicación y Sociedad, núm. 3, enero-junio, 2005, pp. 165-188
Universidad de Guadalajara
Zapopan, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34600308>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

Comunicación y Sociedad

Departamento de Estudios de la Comunicación Social
Universidad de Guadalajara

Los salones de juego de billar en la Ciudad de México: construcciones de significación y diferenciación del espacio lúdico

NORMA ANGÉLICA HERNÁNDEZ GÓMEZ¹

Estos espacios de ejercicio lúdico se-rán analizados desde una perspectiva etnográfica, a partir de múltiples ras-gos de uso y apropiación diferenciados para comprender el valor que tienen y su significado en función de los diver-sos contextos culturales en los que es-tán situados. Se tomará como principal referencia la oposición público/priva-do, así como los ejes espacio/tiempo.

These playing spaces have been analyzed from an ethnographic point of view, following multiple traits of use and appropriaton clearly disitinguished in order to understand its value and significance according to the different cultural contexts. The public/private opposition, as well as the time/space axes were taken as the primary reference.

PALABRAS CLAVE: salones de billar, inte-racción comunicativa, etnografía, pú-blico-privado.

KEY WORDS: Billiard halls, communi-cative interaction, Ethnography, public-private.

El presente artículo tiene como propósito caracterizar, desde una visión etnográfica, a los espacios de juego de billar en la Ciudad de México, tomando como referencia la oposición de la categoría público/privado, así como los ejes espacio/tiempo con el objetivo de ubicar, por un lado, la importancia de las interacciones y sus diferentes densidades para la conformación de los marcos normativos que definen el lugar de juego y,

¹ Profesora-Investigadora, Departamento de Educación y Comunicación, Uni-versidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco.
Correo electrónico: nohergo@yahoo.com, nohergo70@aol.com

por el otro, el funcionamiento de estas múltiples y diferenciadas interacciones como potencias comunicativas constructoras de significación y valoración de las identidades grupales en los diversos contextos culturales. De acuerdo con Abilio Vergara:

...el lugar no es el territorio que, circunscrito, contiene la singularidad; es más bien la práctica humana que trabaja el imaginario demarcando(se) por el afecto y la cognición: actor-continente posibilitador situado, punto de referencia memorablemente proyectiva (Vergara, 2000:5-6).

Cabe señalar que en este artículo no se presenta mayor argumentación y análisis sobre las características de las interacciones y procesos comunicativos propios del lugar: el objetivo principal es llevar a cabo una revisión de tipo descriptivo para comprender el espacio físico dentro de la cultura.

Para ello se clasifican los diversos establecimientos de juego de billar de la Ciudad de México, tomando como referencia algunos de esos lugares, dentro de tres categorías: *Club Familiar, Billares y Academia de billar*. Es importante enfatizar que, en sus anuncios al público (marquesinas, letreros, anuncios en las afueras del local), los salones pueden tomar varias denominaciones comerciales (por ejemplo: *Centro Recreativo, Club Deportivo, Club Social, Salón, Academia, Club Familiar* o simplemente *Billar*), no obstante lo cual puede afirmarse que la gran mayoría de establecimientos que opera en la Ciudad de México cabe dentro de alguna de esas tres clases, y que su inserción en ellas responde, más que a dicha denominación pública o comercial, a las características internas observadas (relativas a los ejes espacial/temporal y público/privado, así como a las modalidades interaccionales). La observación etnográfica abarcó dos establecimientos por Delegación Política del Distrito Federal; sin embargo, para realizar el trabajo de análisis de este artículo se eligieron dos establecimientos: la *Academia de Billar Gabriel Fernández* y el *Círculo 33*, debido a que poseen características que se encontraron tanto en el Club Familiar, como en los Billares y la Academia de Billar. Puede afirmarse que estos salones, por sí mismos, representan universos particulares, irreductibles a las tres categorías mencionadas.

CARACTERIZACIÓN DEL ESPACIO DE BILLAR

Si bien desde la Grecia clásica la oposición entre Público y Privado viene utilizándose para describir y explicar el Espacio, así como sus usos posibles,² la importancia que toma en términos conceptuales es bastante más tardía. Los procesos de industrialización, impulsados por la modernidad, trajeron consigo una *política urbanística* (Ward, 1998) que, a su vez, implicaba una lógica espacial de corte racional/productivista, según la cual, bajo la organización de los polos Público/Privado,³ tanto la distribución como la función de los diversos espacios debía ser perfectamente clara: habría lugares diferentes, e independientes entre sí, para el trabajo, la vivienda y el esparcimiento.

En una etapa más reciente, como efecto de la irrupción de varios factores, entre los que pueden mencionarse la instauración de la revolución tecnológica en tanto “motor” sociocultural, económico y político (y más particularmente con el advenimiento de los medios masivos de comunicación en su modalidad electrónica), así como la conformación multicultural (García, 1998) de las urbes modernas, fenómeno que se ve estimulado de manera muy importante por los flujos migratorios del campo a las ciudades (Tovar y Mas, 1994), este paradigma tópico fue mostrando cada vez más inconsistencias, lo que desembocó en la necesidad de conformar una nueva conceptualización espacial⁴ que, sin omitir la polaridad arriba mencionada, permitiese considerar, además, nuevos objetos, registros simultáneos o intermedios, aparente-

² Nociones tan relevantes para el pensamiento occidental como *Polis* o *Ágora* dan cuenta de ello.

³ Desde múltiples corrientes de pensamiento del siglo XIX, en sus diversas variantes (filosófica, económica, sociológica, etc.), se coincide en la utilización de dicha polaridad al analizar distintas facetas del sistema de producción capitalista, contribuyendo así a la instauración del primado de ésta.

⁴ Me refiero a los aportes que al respecto hicieron autores como Foucault (espacio político, espacio textual, panóptico, heterotopía); Sennet (descomposición del hombre público); Hall (espacio-distancia, proxémica); De Certeau (cotidianidad, velocidad, lugar-espacio); Baudrillard (objetos en relación con su sistema); Virilio (velocidad local-global); Auge (*adelgazamiento simbólico* en los “no lugares”), etc.

mente excluyentes entre sí, con diversos grados de contacto, interposición y combinación.⁵

México actual es una urbe en la que la polaridad Público/Privado se descompone y recompone incesantemente. La importancia de esto último para el presente trabajo radica en considerar que, no obstante entrañar diferencias entre sí a partir de su particular ubicación en la gama intermedia de dicha polaridad, los espacios de juego de billar también se entrelazan por medio de elementos comunes, cuya construcción corre a cargo de los sujetos que hacen presencia allí, quienes además los inscriben en una red compleja de lugares urbanos con análogas características.⁶ Aunque estas últimas se construyen de manera paulatina, en última instancia es gracias a la mirada de los sujetos y a la convergencia de ciertas prácticas dentro de dichos espacios, que esas características son nombradas y clasificadas, asignándose así como propias de ciertos grupos y ajenas para otros.

Utilizando la polaridad conceptual antes mencionada, el juego de billar puede definirse, según su espacio de realización, como una práctica privada o pública, partiendo de entender a la primera como la efectuada dentro de espacios domésticos (fundamentalmente casas habitación); y a la pública, como la que se lleva a cabo dentro de cualquier establecimiento con giro comercial, cuyas posibilidades de acceso son mayores que las del espacio doméstico. Cabe señalar que el interés particular de este trabajo recae fundamentalmente en la reflexión relativa a los espacios públicos de dicha práctica y sólo han sido caracterizados bajo una visión de corte exploratorio-descriptivo, cuatro en la Ciudad de México.

Independientemente de las categorizaciones “formales” arriba mencionadas, también existen percepciones o apreciaciones colectivas, no-

⁵ Así, en contextos de tipo urbano, industrializado y multicultural (por ejemplo el de la Ciudad de México), hay espacios que pueden categorizarse como privados y públicos a la vez (o como *no-privados* o *no-públicos* simultáneamente). Por ejemplo, aquél que se forma con transeúntes circunstancialmente “agrupados” frente a escaparates en tiendas de electrodomésticos, tras cuyo vidrio se halla un televisor (o varios) en el que se puede ver (aunque rara vez oír), *colectivamente a solas*, la transmisión de un partido de futbol.

⁶ Por ejemplo, las analogías entre billares, cantinas, pulquerías y, en cierta medida, también burdeles, burlesques, *table dance*, etc., en cuanto a su orientación hacia jugadores/parroquianos/clientes del género masculino.

ciones que, manejadas socialmente, dan cuenta, desde el sentido común, de los espacios públicos de juego del billar (y del juego mismo). En la Ciudad de México, estas nociones han sufrido diversas transformaciones con el correr del tiempo. Una de las principales, ocurrida en el presente siglo, es la provocada por la apertura de los recintos públicos de juego a grupos inicialmente excluidos de ellos: de practicarse en clubes cuya membresía era prerrogativa de las clases altas, se pasa al juego en salones de acceso popular, concentrados en los barrios bajos de la ciudad, desplazándose así de un plano *exclusivo*, a una condición que puede denominarse *de popularización*.

Esta apertura o popularización de los recintos de juego tuvo repercusiones sociales muy importantes para el billar y sus espacios de práctica; por ejemplo, la relativa a su reputación (en tanto carga de valor asignada socialmente). La tradicional apreciación decimonónica, que reconocía en la actividad un alto grado de refinamiento (intelectual, gestual, corporal, etc.), y en sus recintos de práctica márgenes de exclusividad bien definidos, se transforma en carga ambivalente, compleja mezcla entre precaución, temor y atracción. Los recintos de juego se convierten así en lugares riesgosos, pero también fascinantes, amenazantes y al mismo tiempo, entrañables.

Según cierta apreciación, que puede definirse como *preventiva* (y que, por cierto, guarda correspondencia con la prohibición legal de acceso a los menores de edad),⁷ en los salones de billar concurren la clientela que busca socializar “sanamente” en un espacio agradable y divertido, y también “gente sin oficio ni beneficio”, “malvivientes”, personas socialmente sancionadas como improductivas, que se ganan la vida de manera deshonesta, por ejemplo, *apostadores*, *coyotes* y *defraudadores*; *vividores* y proxenetas; traficantes de sustancias prohibidas y adictos. En un ambiente de ese tipo, el “peligro” obvio es el de corrupción en múltiples formas: iniciación a vicios y prácticas delictivas, inducción a la vagancia y la ociosidad. Ahora bien, ¿quiénes se ven expuestos con

⁷ En México, los menores de 18 años, aunque esta disposición legal tiene ciertos matices, como el referente a la razón social del establecimiento, ya que si el salón de billar tiene la denominación comercial de *Club Familiar*, pueden entrar en él menores de edad, siempre y cuando vayan acompañados por algún adulto.

mayor vulnerabilidad a este peligro? ¿Quiénes son los corruptibles por naturaleza? Los jóvenes, *los inexpertos, los inmaduros*. Esta precaución acerca del juego de billar y sus espacios de práctica está bastante difundida y, por curioso que parezca, es compartida tanto por padres de familia (de ambos sexos) como por jugadores asiduos, e incluso profesionales, y apenas recientemente, con la proliferación del *Club Familiar* como oferta comercial de un recinto *depurado* para el juego de billar,⁸ es que dicha reserva se ha venido disipando.

Aquí cabe señalar una analogía entre espacios urbanos aparentemente diferentes: la cantina o bar y el salón de billar, en el sentido de que, según apreciaciones de la más diversa procedencia (incluidas las de su clientela habitual), los ambientes de ambos establecimientos entrañan *peligros*; en ellos hay gente cuya influencia puede ser perniciosa, pero esos peligros se *neutralizan*, o al menos disminuyen, al ser enfrentados por la clientela con “madurez”, entendiendo por este término la posesión de un cierto sentido de responsabilidad y temperancia en la toma de decisiones, el cual, se supone, acompaña a la edad adulta. Los clientes “adultos” se desenvuelven en esos ambientes bajo el conocimiento de dichos riesgos, así como de las consecuencias que puede acarrearles la pérdida de moderación, de auto-control en su comportamiento. Esto no significa que los sujetos adultos nunca pierdan el control, la templanza (por ejemplo jugadores empedernidos o bebedores compulsivos), sólo que, entre la clientela, parece quedar claro que aquéllos decidieron, por su propia cuenta, asumir esos riesgos, exponerse a ellos, lo que no se espera de jóvenes *inexpertos e inmaduros*.

Aunque pueden aventurarse diversas hipótesis acerca del origen de este proceso de aparente *desprestigio* (que envolvió por mucho tiempo con un halo de sordidez, misterio y fascinación al billar y sus recintos de práctica), así como de su persistencia durante décadas, ninguna parece explicarlos suficientemente por sí sola. Lo cierto es que, además de la ambivalencia antes mencionada, el problema de la reputación del billar entraña otras facetas igualmente complejas, como la de una posible adscripción social y económica del rechazo (grupos pertenecientes a clases acomodadas que, si bien practican el juego, lo hacen dentro de espa-

⁸ Se abundará en este punto más adelante, en la descripción del *Club Familiar*.

cios privados); las influencias cinematográficas y literarias; las percepciones desde grupos ajenos (que lo *prejuzgan* negativamente sin cono-*cerlo*); las apreciaciones de jugadores asiduos y profesionales que ven en el billar un deporte o incluso una actividad artística. Desde luego existen otras valoraciones sobre el juego, no señaladas aquí, pero para el presente trabajo se tomaron en consideración, principalmente, las apre-*ciones* de sujetos involucrados en la práctica cotidiana del juego, los aquí llamados *jugadores asiduos*.

En la Ciudad de México actual existen diversas clases de establecimientos o salones para la práctica del billar, las cuales se distinguen principalmente por el tipo de “interacciones” y “actuaciones” (Goffman, 1994:27) que en éstos se verifican.⁹ Denominaciones como *Billares, Club Familiar* o *Academia de Billar*, crean y limitan mundos diferenciados: “Hablar de vez, implica hablar de lenguaje” (Maillard, 1998:85). Los jugadores asiduos reconocen e incorporan estos lenguajes a sus prácticas y formas de actuar y apropiarse del espacio de billar. A través de las interacciones, los sujetos descubren el orden conductual, como lo señala Goffman, al mismo tiempo que van definiendo la carga afectiva y emotiva que pueden depositar en cada actuación.

A continuación se ofrece una breve descripción de dichos establecimientos, dividiéndolos en las tres categorías principales mencionadas.

LOS BILLARES

(Ella) Quiso entrar (...) pero resultó prohibido
el acceso a menores de edad, mujeres, policías y militares uniformados.
¿Cómo se uniforman las mujeres? (Sainz, 1969).

Con esta segunda denominación se alude a salones de juego ubicados en las colonias o barrios populares de la ciudad, en zonas por lo general habi-

⁹ “Una interacción puede ser definida como la relación total que tiene lugar en cualquier ocasión en que un conjunto dado de individuos se encuentra en presencia mutua continua; el término ‘encuentro’ (*encounter*) serviría para los mismos fines. Una ‘actuación’ (*performance*) puede definirse como la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes”.

tacionales, cuyo servicio se dirige principalmente a grupos socioeconómicos cuyos ingresos son menores a 3 salarios mínimos (el precio de alquiler por mesa oscila entre \$15.00 y \$20.00¹⁰ la hora). El tiempo promedio de juego es de 90 minutos. El consumo “extrajuego” se limita a refrescos, café y, ocasionalmente, cerveza. Exceptuando pastelillos o panes, rara vez se expenden alimentos. Además de los de billar, el único juego que se practica en ellos es el de dominó.

Las dimensiones de los inmuebles utilizados para el funcionamiento de este tipo de salón son más modestas que las del *Club Familiar* y la *Academia de Billar*. Empero lo anterior, cabe señalar que los espacios para desplazarse por el salón y, sobre todo, para *posicionarse* al tirar, suelen ser mucho más cómodos que los del *Club Familiar*. El número de mesas de carambola es mayor que el de *pool*.

La decoración es prácticamente nula: sobre las paredes, pintados o colocados en tablones, se pueden leer avisos que indican a los clientes algunas prohibiciones relativas a cuestiones diversas: el cruce de apuestas, el consumo de bebidas alcohólicas, el tiro de *massé*,¹¹ etc. Aunque en ocasiones el personal de atención al público escucha (a volumen moderado) la radio, o ve algún programa de televisión, en estos salones no se acostumbra la ambientación audiovisual.

Las condiciones de mantenimiento (tanto del inmueble, como del mobiliario y los utensilios) suelen ser malas: sanitarios sucios y muchas veces sin agua, iluminación escasa (aunque acertada), varios paños y tacos rotos, algunas bolas chuecas y mesas desniveladas. Es muy raro que los *Billares* cuenten entre sus mesas alguna con sistema de calefacción; las mesas “corren poco”, lo que implica que, para ejecutar desplazamientos “largos”, los jugadores necesariamente impriman una mayor fuerza a los tiros, lo cual a su vez provoca que el ruido de choque entre las bolas sea muy notorio y constante. Los jugadores asiduos frecuentemente utilizan

¹⁰ De acuerdo con los precios establecidos durante el proceso de realización de la investigación.

¹¹ Por el ángulo de tiro (entre taco y mesa) que requiere este tipo de efecto, el *massé* lleva aparejado un alto riesgo de rasgar el paño, cuando no es ejecutado en la forma adecuada. Debido a esto último, dicha restricción ataña a principiantes, mientras los jugadores que demuestran ser experimentados, pueden utilizar libremente el *massé*.

talco comercial para facilitar el deslizamiento del taco entre los dedos (a veces el talco se encuentra en pequeños recipientes de madera junto a las mesas o bajo los marcadores, o bien se solicita directamente en la caja).

En los *Billares* se restringe el acceso (explícitamente, con letreros a la entrada del local), a menores de edad, uniformados, personas en estado de ebriedad y, en la abrumadora mayoría de casos, también a mujeres. En cuanto a este último punto, cabe señalar que muchas veces la restricción no siempre es explícita, no siempre se incluye textualmente en el letrero de entrada, aunque aparentemente esto no resulta necesario: rara vez alguna mujer entra a estos recintos y, cuando por algún motivo lo hace, el dependiente se encarga de recordarle la restricción, pidiéndole que se retire.¹² En parte por dicha limitación, y en parte por el tamaño de los inmuebles; regularmente sólo cuentan con un baño (por lo general minúsculo).

El grueso de la clientela habitual está constituido por vecinos del área en que se ubican estos salones. Esto puede ayudar a comprender la relativa familiaridad con que se relacionan algunos de ellos (aunque también explica las discusiones o riñas, que llegan a convertirse en verdaderas batallas campales, e incluso terminar en sucesos sangrientos). La atención al cliente es brindada frecuentemente por el mismo propietario del salón y no suele haber más de dos personas encargadas de atender al público.

La relación entre los jugadores y el personal que atiende al público (que, curiosamente, llega a ser del sexo femenino), así como la verificada por los jugadores entre sí, suele ser cálida: se saludan y despiden de manera verbal y/o corporal (estrechando manos o palmeando espaldas); se llaman por su nombre o apodo; intercambian bromas; como jugadores de su propia partida, o bien como simples observadores, atienden y comentan partidas ajenas, etc.

¹² Los datos aquí registrados provienen del trabajo de campo realizado entre los años 1996-1998, y aunque pudiese parecer que por la cercanía del periodo la información resulta reciente, es importante aclarar que en los últimos dos años, con dramática celeridad, muchos *Billares* han sufrido transformaciones de corte radical, quizás como “estrategia de supervivencia” ante la competencia feroz que otro tipo de salones representa. Entre esas transformaciones destaca la adopción de ofertas de servicio del tipo *Club Familiar*, lo cual repercute de manera directa en la restricción de acceso a las mujeres, el cual ha venido disminuyendo cada vez más.

Aunque el lenguaje utilizado se ve salpicado de palabras altisonantes, predomina, en cuanto al juego, una *disciplina expresiva* (corporal, emocional y verbal) muy estricta. Los jugadores asiduos parecen estar permanentemente alertas a este respecto, mostrándose sumamente comedidos: rara vez se escuchan gritos; las conversaciones que no atañen estrictamente al juego son más bien parcias; los comentarios o alusiones acerca de algún tiro, ya sean en sentido elogioso o reprobatorio, son moderados (el mejor botón de muestra es el aplauso al oponente, chocando discretamente la tiza contra el taco dos o tres veces (Hernández, 2000)); los movimientos corporales durante la partida, al desplazarse junto a la mesa o al ejecutar un tiro, son delicados (de ahí el explícito descrédito e incluso burlas, que merecen los tiros bruscos, o la caída de alguna bola de la mesa por el exceso de fuerza al tirar). Se diría que los jugadores van entrenándose para reprimir, durante las partidas, todo indicio de emoción, de elocuencia. Aunado a lo anterior, cabe mencionar que en estos salones predomina un tácito código de honor¹³ que se observa y respeta escrupulosamente, no obstante lo cual, frecuentemente se cruzan apuestas y se ingieren bebidas alcohólicas.

Aunque entre la concurrencia habitual de este tipo de salón es muy apreciable “saber jugar”, resulta poco común ver llegar jugadores con su propio taco. Las diferencias entre jugadores *asiduos* y principiantes resultan bastante notorias, los niveles de juego van de regular a bueno, con tendencia a ser altos. Los grupos de jugadores en los *Billares*, aunque estén formados por sujetos muy jóvenes o principiantes, suelen contar con, al menos, un integrante que juega en forma “decorosa”. El ceremonial para jugar es complejo e incluye tanto la competencia por el tiro de inicio y la elección de bola de juego, como el “aplauso” ante tiros buenos del rival, el manejo meticuloso del marcador, la cuidadosa operación de separación (con la tiza) de bolas que circunstancialmente quedan pegadas durante la partida, etc.

¹³ Para abundar sobre este punto específico, ver el apartado “El aplauso compromiso de reconocimiento” dentro de la tesis de Hernández. A partir del análisis de este tipo de situaciones se pudo percibir que, dentro de éstas, se encuentran componentes con una densidad de tipo ritual, en donde el jugador deposita el elemento sagrado (o de respeto según Goffman) que hace del juego un espacio propicio para la construcción de rituales.

Como resulta evidente, ciertas *disposiciones de tiro* (entendiendo con ello la particular relación entre bolas y ángulos de la mesa que el jugador debe resolver para obtener un punto en cada oportunidad de tiro) entrañan niveles de dificultad mucho más altos que otras; en dicho sentido puede hablarse de carambolas más problemáticas, complicadas o difíciles. Cuando en una partida alguno de los jugadores enfrenta y resuelve favorablemente (es decir, con un punto obtenido como culminación del tiro) una de estas disposiciones de tiro difíciles, su rival “le aplaude” chocando discretamente, en tres o cuatro ocasiones, la tiza o cosmético contra el taco o contra el borde exterior de la mesa.

En este hecho convergen, además de la disciplina expresiva antes mencionada, tanto la esfera de la competencia (cada carambola obtenida por el rival implica una alteración del marcador a su favor), como el de un componente técnico que, por momentos, alcanza cierta estatura estética: la ejecución de un tiro mediante el cual se consigue un punto no siempre amerita aplauso; éste sólo aparece cuando, además de lograr la carambola, el tiro ha sido muy bien ejecutado o “bellamente realizado” (lo cual no siempre aparece conjuntamente).

Si bien algunos asiduos juegan exclusivamente partidas de tres bandas, el juego más común en estos salones (y por el que generalmente *se iniciaban* en la carambola los principiantes) es el de *rosario*, en el cual se deben realizar nueve carambolas sencillas por una de tres bandas (la 10, la 20, etcétera) y que, al parecer, recibe dicho nombre de la oración católica y la sarta de cuentas homónimas que orienta esa complicada plegaria de los fieles (el collar se compone de diez cuentas iguales y una diferente).

En cuanto al monto de azar que necesariamente implican los juegos de billar, éste se reconoce, llega a ser incluso motivo de risas y comentarios chuscos, pero siempre se minimiza o matiza su valía: como en muchos otros deportes, ante un punto obtenido fortuitamente se hacen alusiones escatológicas.

En entrevista con un jugador asiduo, éste mencionó que los *Billares* (principalmente los que se ubican en la zona centro de la ciudad) son “semilleros de coyotes”, es decir, que ahí surge y *se forma* este tipo de jugadores, aunque también se comentó reiteradamente, en entrevista con diferentes informantes, que en los *Billares* se inició un buen número de los actuales jugadores asiduos.

La presencia de grupos anfitriones, los cuales están conformados por jugadores asiduos y personal que atiende al público, es una constante en estos salones. Estos grupos *custodian* el espesor memorístico-histórico y ritual del salón, lo cual se ejemplifica con la narración de relatos sobre aquellos episodios trascendentales para el salón, como pueden ser peleas, redadas policiacas o partidas memorables, o bien *inician* a los principiantes, con el ejemplo o explícitamente al jugar con ellos, en el respeto al juego y sus ceremoniales.

Aunque en prácticamente todos los barrios y colonias populares de la ciudad todavía es posible encontrar al menos uno de estos establecimientos, como ya se mencionó, este tipo de salón va cediendo paulatinamente sus espacios de juego a ofertas de entretenimiento del tipo *Club Familiar*.

EL CLUB FAMILIAR

El tiempo libre de quienes pueden –incondicionalmente– darse tal lujo no suele ofrecerse como sustancia temporal o como espacio. Suele apersonarse como escenografía. El joven o el *teenager*, los afortunados en la repartición de los papeles de joven o *teenager*, se desplazan por su tiempo libre como sobre un foro, como en un proscenio. El fin de semana en Cuernavaca es un telón. La tarde en el Country Club es primera llamada. La comida al aire libre en un sitio de moda es otro decorado, uno más en la serie abundosa de enormes o mínimos decorados que se integran como la cauda, como el júbilo que acompaña a estos afortunados (Monsiváis, 1970).

El servicio, o conjunto de servicios, de este tipo de establecimientos se dirige principalmente a los grupos socioeconómicos cuyos ingresos rebasan cinco salarios mínimos¹⁴ (INEGI, 1990) y su ubicación se halla, por lo general, dentro de las zonas de residencia de dichos grupos, o en las inmediaciones de zonas escolares (a niveles secundaria, bachillerato y superior). El costo de alquiler por mesa oscila entre los 25 y los 35 pesos por hora, pero a ello debe sumarse, prácticamente en todos los

¹⁴ Aquí cabe hacer mención de la dificultad metodológica que implica hablar de “ingresos”, si se conviene en que un muy importante número de clientes en este tipo de salón son adolescentes-estudiantes sin ingresos propios. En todo caso, con ese indicador se hace referencia al poder adquisitivo, a la *capacidad de consumo* de la clientela.

casos, un monto de consumo “extra-juego” de entre \$30.00 y \$80.00 (cantidad cuya variación depende principalmente de que se consuma o no cerveza), además de la propina.

Este tipo de salón funciona en locales cuyas dimensiones son muy variadas: pueden ir desde un pequeño establecimiento con 5 ó 6 mesas, hasta recintos que ocupan dos o tres pisos en un mismo inmueble. Independientemente de ello, las mesas suelen hallarse apiladas, hacinadas, disminuyendo al mínimo los espacios (estrechos e incómodos) de tránsito y *posicionamiento* de tiro. Esto último ocasiona, al menos en parte, que los desplazamientos por el salón se limiten, casi exclusivamente, a los trayectos entre mesa, baño, caja y puerta de acceso.

Las condiciones de mantenimiento de los inmuebles suelen ser buenas: es muy raro verlos sucios, funcionan dos servicios sanitarios, los alimentos se preparan a la vista de los clientes, etcétera, y aunque la iluminación general de los salones pueda ser abundante, la necesaria para el juego llega a ser pésima. En cuanto al mobiliario y utensilios, el nivel de mantenimiento es bajo: muchas mesas se hallan desniveladas y por lo regular ninguna cuenta con sistema de calefacción;¹⁵ los paños, tacos, bolas y tizas frecuentemente son de mala calidad. El número de mesas de *pool* suele ser significativamente mayor que el de carambola, y aunque el tiempo de alquiler disminuye con respecto a otro tipo de salones (60 minutos en promedio), como ya se mencionó, el monto de las “cuentas” finales de consumo por lo regular es más alto. Además del dominó (característico en la mayoría de salones) se ofrecen otras alternativas de juego, como el ajedrez, el “futbolito” de mesa, la “rayuela” (el ancestral juego de *shuffleboard*) e incluso máquinas de video-juegos.

En los *Clubes Familiares* suele haber barra de alimentos y bebidas, siendo los entremeses de comida caliente y/o fría (frituras, “sincronizadas”, tortas, carnes frías y quesos) el tipo de platillo más común, aunque se da el caso de ciertos establecimientos que cuentan con servicio de comida completo. La enorme mayoría de clubes cuenta con permiso para la venta

¹⁵ Con el uso de un sistema termoeléctrico para calentar las bandas de hule de la mesa se consigue que, al chocar contra éstas, las bolas reboten con mayor facilidad, obteniendo así un notorio incremento en su desplazamiento por la superficie de la mesa (de ahí el comentario frecuente acerca de que ciertas mesas “corren” más que otras).

de “bebidas de moderación” (cervezas –usualmente “de barril”– y *coolers*), lo cual es uno de sus principales atractivos, tanto para la clientela más joven (grupos de condiscípulos de ambos sexos, que asisten con mochilas, cuadernos y otros utensilios escolares), como para los grupos de jugadores mayores (regularmente en parejas, tríos o cuartetos, de sexo masculino y con atuendo “de oficina”). Además de lo anterior suelen venderse cigarros. Cabe mencionar que, en muchos casos, el servicio de barra es ofrecido y servido junto a la misma mesa de juego (para ello se cuenta con sillas y mesas pequeñas al lado de las de juego).

Como su nombre lo indica, en este tipo de establecimiento se permite la entrada de adultos, jóvenes y niños (estos últimos acompañados de personas mayores) de ambos性; aunque cabe reconocer que la asistencia “familiar”, en sentido estricto, es prácticamente nula. El grueso de la clientela está compuesto por jóvenes de ambos性 que llegan invariablemente acompañados, en parejas o grupos de distintos tamaños (salvo la esporádica visita del llamado *coyote* que se ocupa de rondar mesas en busca de invitaciones a jugar, por lo general es casi nula la asistencia de clientes solitarios en los *Clubes Familiares*). En estos establecimientos es raro que los asistentes lleven sus propios tacos, siendo lo común que utilicen aquéllos que el salón ofrece. En torno a una misma mesa se reúnen hasta 12 personas, aunque sólo jueguen, “efectivamente”, dos o tres de ellos. También suele advertirse que un grupo amplio (entre 10 y 15 integrantes) ocupa dos y hasta tres mesas contiguas, conversando, intercambiando tacos e incluso jugadores. Es común observar que, en corto tiempo, los grupos pasan de un juego a otro (de mesas de *pool* a mesas de carambola).

Salvo el caso de salones muy grandes, en los que se cuenta con algunos empleados que trabajan bajo supervisión del dueño, los encargados de atender a la clientela suelen ser los mismos propietarios del salón, y en varios casos se trata de negocios en los que participan activamente varios miembros de una misma familia. La relación entre la clientela y los empleados es escasa, salvo en los casos excepcionales de que un grupo o sujeto-cliente conozca en forma directa a este personal. Las relaciones entre grupos de clientes son prácticamente nulas.

Durante sus *horas-pico*, el bullicio caracteriza a estos salones: las partidas suelen ser muy ruidosas, con carcajadas y gritos. El nivel de

juego observado regularmente es pobre en cuanto a estrategia y técnica, mientras el azar desempeña un importante papel en estas partidas: ciertos tiros, cuya ejecución no parece entrañar el más mínimo grado de efectividad, que aparentemente son en absoluto inofensivos, repentina e inexplicablemente culminan en *puntos buenos*. Cabe hacer mención también que ganar o perder uno de estos juegos no parece entrañar mucha importancia para la clientela.

En las paredes de los clubes suelen apilarse decenas de *affiches* comerciales (publicidad de ropa “casual” de moda, de cervezas y otras bebidas alcohólicas extranjeras, de autos deportivos de lujo y superproducciones cinematográficas.), junto a pósters –enmarcados o montados en bastidores con recubrimiento acrílico– que, además del juego de billar (la pintura de un grupo de perros jugando *pool* es emblemática), aluden a motivos tales como la aeronáutica militar, o imágenes de modelos de ambos sexos en poses ligeramente eróticas. Muchos clubes familiares cuentan con un televisor de pantalla panorámica, o bien con varios monitores pequeños, en los que se ven videoclips del *top ten*, nacional e internacional (música comercial contemporánea, tanto en inglés como en español), eventos deportivos, películas “de cartelera” y pasarelas de modelos. Otros sólo utilizan la música, en forma de cintas pre-grabadas con piezas del tipo arriba señalado, la cual se escucha (a diferentes escalas de volumen, pero tendiendo a lo estremoso) a través de bocinas distribuidas a lo largo del establecimiento.

A partir de ello, de esa peculiar y reiterativa configuración “escenográfica”, surgen dos interrogantes: en primer lugar, la que interpela al propósito de *ambientar audiovisualmente* los recintos de juego, y, en segundo lugar, la relativa a las previsibles consecuencias que, para un juego con los niveles de exigencia de atención que caracterizan al billar, tiene la saturación de estímulos audiovisuales arriba mencionada.

Por principio de cuentas, se advierte un paralelismo obvio entre dicha *ambientación* y el estereotipo recientemente difundido por cine y televisión, de la atmósfera propia de los billares estadounidenses¹⁶ (el cual, por cierto, guarda poca relación con la sórdida parafernalia

¹⁶ En el *cliché* de esos establecimientos, el juego de billar es sólo una más de las actividades que allí se realizan, pues en ellos la clientela acude a beber, comer, escuchar música en vivo, bailar, conocer gente, etc.

billarística retratada –producida– por el cine mexicano de los años treinta a setenta). En segundo lugar se percibe un ordenamiento espacial del mobiliario y el decorado que apunta a una *noción de juventud*, aquella que, de acuerdo con Monsiváis, puede denominarse *teenager*: “...en esa acepción que significa adolescencia, pero adolescencia de la sociedad de consumo” (Monsiváis, 1970).

La impresión inicial que estos salones pueden provocar en el observador es que la apertura a grupos inicialmente excluidos, como las mujeres, es su característica principal, y desde ese punto de vista resultaría una oferta plausible de entretenimiento, dado su carácter de inclusión. Sin embargo, lo que va haciéndose manifiesto, conforme se profundiza en esa primera aproximación, es el acento estrictamente mercantil que los orienta, envuelve y sostiene, el cual trae aparejado un fenómeno de adelgazamiento del espesor ritual e histórico-memorístico que tradicionalmente caracterizaba a los salones. Esto último se traduce en el desdibujamiento de cualquier tipo de respeto hacia el juego y sus recintos de práctica, en la desacralización o trivialización de una compleja red de acciones y un espacio tradicionalmente ritualizados.

La aparición y popularización de este tipo de atmósferas en ciertos salones se puede explicar como parte de una estrategia comercial, diseñada para atraer hacia los salones a grupos de *consumidores potenciales*, que antaño veían restringidas sus posibilidades de acceso a estos espacios (como son las mujeres, o los jugadores “ruidosos” que prestan poca atención al juego, etc.). Para lograrlo, se han *expurgado* de dichos espacios algunas de las características “amenazantes” que pesaban sobre su reputación (por ejemplo, las relativas a su ubicación en zonas de alto riesgo, a las condiciones de servicio e higiene, al tipo de clientela habitual, a la solemnidad de los recintos y el “aburrimiento” que suponía *no saber jugar*), pero con ello también se ha adelgazado el espesor sagrado que los distingüía.

Los salones de juego de billar se transforman así en una más de las ofertas de entretenimiento socialmente aceptables, contribuyendo a perfilar, o *estandarizar*, rasgos de comportamiento (en cuanto a “hábitos de consumo”) bien definidos (o bien definibles). La introducción y propagación de esas ambientaciones en los *Clubes Familiares*, más que apuntar hacia una apertura, hacia una oferta de entretenimiento de tipo incluyente, se corresponde con la estandarización de cierta noción de

cultura juvenil que, en última instancia, se traduce en un jugoso proyecto de consumo, dentro del cual no hay cabida para otro culto que no sea el del poder adquisitivo y el *status*.

Retomando el fenómeno de la saturación de estímulos audiovisuales, debe señalarse que a la clientela habitual de estos salones no parecen importunarle esas supuestas interferencias, lo cual puede resultar contradictorio si se parte de creer que los clientes asisten al *Club Familiar* “a jugar billar”, ignorando el carácter básicamente relacional que particulariza a estos espacios, a los que principalmente se asiste para interactuar¹⁷ (el hecho, aparentemente trivial, de que no se respeten los espacios mínimos para poder ejecutar un tiro es un ejemplo más de la orientación de estos salones).

Aunque haya clientes que asisten con cierta regularidad a los clubes familiares, y aunque en ellos se mantenga el mismo personal de atención al público, puede decirse que no cuentan con grupos anfitriones, de hecho no cuentan con *jugadores* en el sentido estricto del término (por ello en todo momento se habló de *clientes*, en el entendido de que, más que *jugar*, allí se consume cierta oferta de entretenimiento).

En el *Club Familiar* se hallan ausentes los *jugadores asiduos*, aquellos que, con su asistencia y modos de interacción en torno al juego, como actividad que trasciende con mucho la denominación de mero “entretenimiento”, van *apropiándose* del salón (o viéndose permeados, apropiados por éste, en un incesante proceso de construcción y transformación recíproca del espacio y el individuo), resguardando, a la vez que inscribiéndose, en el espesor ritual arriba mencionado, lo que permite a grupos o sujetos extraños que lo visiten o intenten incorporarse a él, conocer (o reconocer) dicho componente sagrado.

En los últimos diez años, este tipo de salones ha proliferado, por lo menos al sur del Distrito Federal,¹⁸ advirtiéndose también un aumento

¹⁷ Como se verá más adelante, en los otros dos tipos de salón incluidos en la clasificación de este trabajo, la partida reviste mayor interés que en el *Club Familiar*, aunque evidentemente eso no significa que en aquéllos no se interactúe, sino que el orden jerárquico de las actividades observadas (dentro de las cuales se incluye tanto a la interacción como al juego) se configura de manera distinta.

¹⁸ Delegaciones políticas de Benito Juárez; Coyoacán; Tlalpan; algunas zonas de Xochimilco y Magdalena Contreras.

notorio en la apertura de convocatorias para participar en torneos¹⁹ de *pool*, para principiantes, exclusivos para mujeres y mixtos (ambos sexos).

LA ACADEMIA DE BILLAR

El de billar es un juego caro: se invierte mucho, en dinero y en tiempo.
Para aprender hay que pagar...
Jugador asiduo del Club Círculo 33, según informante entrevistado.

Los salones a que se hace referencia con esta denominación se ubican por lo general en los alrededores del centro de la Ciudad de México, en zonas de tipo comercial-habitacional, por lo común sobre avenidas de tránsito muy fluido. Considerando los precios de alquiler por mesa (entre \$25 y \$35 la hora), así como los de la barra de alimentos y bebidas, puede suponerse que su servicio está dirigido a grupos cuyos ingresos alcanzan hasta 6 salarios mínimos, aunque regularmente en ellos se mezclan individuos de grupos socioeconómicos variados.

El tiempo promedio de juego es de 120 minutos. La barra de alimentos suele circunscribirse a tortas y/o emparedados, y en cuanto a bebidas, además de cervezas y refrescos, se consume el café de grano. Además de los de billar, se acostumbra el juego de dominó, aunque éste se practica sobre todo en los lapsos de espera para asignación de mesa durante las “horas-pico”.

La mayoría de estos salones cuentan con mesas cuyo precio de alquiler se incrementa hasta en un 100%, en función de su tamaño y condiciones (entre las principales pueden enumerarse la privacidad; la presencia de sistema de calefacción; la iluminación; el estado del paño y la nivelación de la *cama*). Aunque las mesas con sistema de calefacción pueden ser alquiladas por cualquier jugador, generalmente son utilizadas por los asiduos.

Los inmuebles utilizados para este tipo de salón suelen ser muy amplios, con más de 25 mesas, tanto de *pool* como de carambola, aunque las de este último juego predominan. Los espacios de tránsito y

¹⁹ Los torneos son organizados por los propios establecimientos, los participantes se inscriben con una cantidad de dinero y el monto recaudado por el total de inscripciones se distribuye entre el ganador y el salón.

“posicionamiento” de tiro son cómodos, la iluminación es abundante y acertada, y la decoración, como en los *Billares*, es prácticamente nula. Asimismo se pueden observar letreros en las paredes que recuerdan la prohibición de cruzar apuestas o de tirar *massé*. Las condiciones de mantenimiento de inmuebles, mobiliario y utensilios son muy buenas: los sanitarios, pisos y áreas de tránsito se hallan limpios; las mesas, taños, bolas y cosméticos son de buena calidad y guardan buen estado.

El nivel de juego observado en las Academias es muy alto, con marcada preferencia por la carambola *de tres bandas*; quizá por esta razón, el monto de azar involucrado en las partidas se reconoce pero minimizando su valía. En este tipo de establecimientos puede encontrarse a los mejores jugadores de la ciudad (y, según informantes, también del país). Este último aspecto entraña mucha importancia al momento de detenerse en las jerarquías existentes entre jugadores del salón: los que mejor juegan tienen un lugar privilegiado entre el grupo anfitrión, sólo unos cuantos pueden jugar con ellos y, para hacerlo, antes deben *demonstrar* que tienen el nivel adecuado para hacerlo.

La magnitud e importancia de las diferencias de nivel de juego explican la utilización frecuente, entre los asiduos, del *handicap*, el cual consiste en otorgar al contrincante con menor nivel cierta ventaja en el marcador al inicio de la partida, con el propósito de *equilibrar* las asimetrías en cuanto al nivel de juego. Esta ventaja suele ser de entre cinco y veinte puntos, aunque cabe señalar que ni aun el *handicap* permite a cualquiera enfrentar a un jugador de nivel alto, es decir, si este último jugador considera que su oponente no tiene el nivel adecuado, simplemente no jugará contra él.

Las *Academias* no restringen explícitamente el acceso a la mujer (aunque sí lo hacen a menores de edad, personas en estado de ebriedad y uniformados), no obstante lo cual la asistencia femenina es muy escasa, limitándose en la mayoría de casos a jugar *pool*. Este tipo de salón es frequentado principalmente por hombres, los cuales asisten solos, en parejas o en grupos pequeños, predominando aquéllos de edad madura y avanzada.

Excepcionalmente, los jugadores son vecinos del área en que estos salones se ubican, sino que más bien se trasladan hasta ellos desde puntos muy distantes de la ciudad. Otra característica de las *Academias* es

que sus jugadores asiduos permanecen dentro de ellas por horas y horas, con una asistencia casi diaria durante años. Esto da como resultado que surja una particular relación entre el espacio del salón y el grupo anfitrión, la cual desemboca en una “entrañable apropiación” del primero por el segundo, así como que entre los miembros de dicho grupo se entablen interacciones de tipo muy estrecho.

Debido al nivel de juego arriba mencionado, las diferencias observadas entre asiduos y esporádicos son muy evidentes. Las interacciones entre los primeros jugadores son cálidas y frecuentes, se saludan y despiden, se llaman por su nombre, intercambian puntos de vista sobre alguna partida que se esté efectuando. En cuanto a los esporádicos, el grupo anfitrión les presta escasa, por no decir nula, atención, aunque sin manifestarles actitudes hostiles.

No obstante que las condiciones de los utensilios con que cuentan las *Academias* son muy buenas, es común ver en ellas jugadores que llevan su propio equipo: guantes, tacos, bolas, franelas (para lustrar a las anteriores) e incluso *cosméticos*. Debido a lo anterior, la costumbre de alquilar pensiones para resguardar dicho equipo es muy popular en ellas, llegando a observarse casos en los que incluso existe un sistema de lockers con cerraduras independientes.

El personal que atiende al público puede ser de ambos sexos, la mayoría suele tener cierta antigüedad en esos puestos de trabajo, y su nivel de relación con los asiduos es bastante estrecho: se saludan y despiden, bromean con ellos, conocen sus preferencias de consumo, inquiéren y comentan pormenores de la partida (o partidas) de la jornada.

Los principiantes que visitan estos establecimientos y desean aprender, pueden hacerlo “apostando” el pago de tiempo de juego y del consumo contra jugadores asiduos (aunque no contra “los mejores”), quienes así garantizan jugar gratuitamente durante largo rato. Cabe mencionar que esta actividad no es mal vista, ni considerada como apuesta en sentido estricto, ya que, como se mencionó antes, se considera un privilegio poder jugar con ciertos personajes importantes del establecimiento.

Aunque las *Academias* son una modalidad de salón relativamente reciente (según las referencias de algunos informantes, no sobrepasan los 30 años de antigüedad), al parecer han tenido gran aceptación entre los asiduos, y en ellas concurren muchos jugadores de varios puntos de la

ciudad. Comparadas con los *Clubes Familiares* o los *Billares*, las *Academias* son más bien escasas en cuanto a número (entre las entrevistas y visitas realizadas, se tuvo noticia de 4 ó 5), pero el peso que tienen en el universo billarístico de la ciudad es muy importante. Puede afirmarse que dicha prominencia se relaciona con factores de tipo cualitativo: su población obedece tanto a las buenas condiciones de inmuebles, mobiliario y utensilios, así como al hecho de que en ellas se puede aprender, entrenar, perfeccionar el juego y competir, cualquiera que sea el nivel técnico, imaginativo y estratégico que se posea, sin soslayar la oportunidad que representan de poder integrarse a un grupo y espacio bien definidos.

A manera de resumen se incluye en el Cuadro 1 que contiene los tres tipos de recinto de juego clasificados en este apartado, y sus principales características en cuanto a los ejes Espacio/Tiempo y Público/Privado.

Al término de esta revisión puede afirmarse que, en lo relativo al acceso femenino, los *Billares* muestran una apertura *de derecho* pero no *de hecho*: legalmente no existe restricción alguna que impida su acceso, pero en la realidad éste se ve limitado por códigos o registros normativos que *se sobreentiendan culturalmente* en sus zonas de operación. En dicho sentido son uno de los últimos espacios públicos estrictamente masculinos,²⁰ en lo que, retomando planteamientos de Victor Turner, puede llamarse *contextos liminares*, es decir, entre sectores socioeconómicos poco favorecidos y escasamente ilustrados,²¹ desempeñando un papel semejante al del *Salón de Belleza* en el plano femenino.²²

Por su parte, el *Club Familiar* abre el acceso a la mujer, e incluso a menores de edad, pero con el propósito de ampliar sus grupos de influencia en cuanto a hábitos de consumo, en cuanto a clientela. Considerando lo anterior, los *Billares* pueden ser considerados como la contraparte del *Club Familiar*, pero más que por la restricción de acceso, por la orienta-

²⁰ Lo que evidentemente no guarda correspondencia con esferas privadas.

²¹ Si bien para Turner lo “liminar” no se circunscribe ni agota en los márgenes socioeconómicos, estas regiones *excéntricas* son importantes productoras de “liminariedad”.

²² Aunque existen *Peluquerías* para varones y *Estéticas* para ambos sexos, en los barrios y otras zonas populares de la ciudad, el *Salón de Belleza* continúa representando un espacio casi exclusivamente femenino, en el sentido de que es muy raro que lo usen clientes del sexo masculino, aun cuando no ostente restricción explícita de acceso para ellos.

CUADRO 1		
Tipo de establecimiento	Características espaciales	Características interacciones
Club familiar	<ul style="list-style-type: none"> • Ambientación: abundante. • Tamaño de inmuebles: de mediano a grande. • Iluminación: abundante aunque desacertada. • Espacio de tránsito y libertad de posicionamiento de jugadores: reducido. • Condiciones de mantenimiento, mobiliario y utensilios: de malas a regulares. • Ubicación urbana: inmediaciones de escuelas a nivel bachillerato y superior, pequeñas plazas comerciales, en colonias de clase media a alta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso: de amplio espacio. • Consumo “extrajuego”: variado en alimentos y bebidas. • Tiempo promedio de alquiler: 60 minutos. • Relación cliente-cliente: escasa. • Relación cliente-empleados: comercial. • Perfil de asistentes: adolescentes, condiscípulos, compañeros de trabajo, ambos sexos, llegan en grupos, utilizan el equipo, no hay alquiler de pensión. • Importancia de la partida: escasa. • Actitud del grupo “anfitrión” respecto a extraños: no hay grupo anfitrión. • Actitud corporal y expresiva durante la partida: relajada.
Billares	<ul style="list-style-type: none"> • Ambientación: escasa • Iluminación: escasa aunque acertada • Tamaño de inmuebles: pequeño • Espacio de tránsito y libertad de posicionamiento de jugadores: regular • Condiciones de mantenimiento, mobiliario y utensilios: malas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consumo “extrajuego”: refrescos, café. • Tiempo promedio de alquiler: 90 minutos. • Relación cliente-cliente: muy estrecha, de tipo “vecinal”, vínculos de amistad (previa a su asistencia al salón). • Relación cliente-empleados: muy estrecha, de tipo “vecinal”.

	<ul style="list-style-type: none"> Ubicación urbana: zonas habitacionales y comerciales en colonias populares. Acceso: restringido, explícitamente, a la mujer. 	<ul style="list-style-type: none"> Perfil de asistentes: varones de múltiples edades, llegan solos o en parejas, utilizan el equipo del salón, no hay alquiler de pensión. Importancia de la partida: elevada con profundos niveles de respeto por el juego y los buenos jugadores. Actitud del grupo “anfitrión” respecto a extraños: de indiferente a hostil frente a ambos sexos. Actitud corporal y expresiva durante la partida: rígida, disciplinada.
Academia	<ul style="list-style-type: none"> Ambientación: sobria. Iluminación: acertada. Tamaño de inmuebles: grande. Espacio de tránsito y libertad de posicionamiento de jugadores: amplio. Condiciones de mantenimiento, mobiliario y utensilios: buenas. Ubicación urbana: zonas habitacionales y comerciales de alto tránsito, en colonias populares y de clase media. 	<ul style="list-style-type: none"> Acceso: restringido, implícitamente, a la mujer Consumo “extrajuego”: tortas y entremeses, refrescos, cervezas, café. Tiempo promedio de alquiler: 120 minutos Relación cliente-cliente: entre asiduos, muy estrecha, relación entabizada en el mismo salón. Relación cliente-empleados: estrecha. Perfil de asistentes: varones de edad madura, llegan solos, utilizan equipo personal y alquilan pensión. Importancia de la partida: elevada con respeto por el juego y los buenos jugadores. Actitud del grupo “anfitrión” respecto a extraños: indiferente (aunque con cierto nivel de hostilidad frenie a mujeres jugadoras). Actitud corporal y expresiva durante la partida: discreta.

ción mercantil que los distingue y, con ella, la desacralización de un juego ancestral, la trivialización, de una tradición de juego altamente ritualizada.

En cuanto a las *Academias*, puede afirmarse que se trata de espacios intermedios, en los cuales se advierte claramente el respeto por las formas rituales propias de la práctica del juego de billar y cuya apertura a la mujer es bastante más efectiva que la de los *Billares* (aunque no absoluta).

BIBLIOGRAFÍA

- AUGE, Marc (1993) "Los no lugares". *Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Barcelona: Gedisa.
- BAUDRILLARD, Jean (1993) *Cultura y simulacro*, Barcelona: Kairós.
- CAILLOIS, Roger (1983) *Los juegos y los hombres*, México: FCE.
- GARCÍA Canclini, Néstor (1998) "Las cuatro ciudades de México", en *Cultura y comunicación en la ciudad de México*, T. I, México: UAM-I-Grijalbo.
- DURAND, Gilbert (1982) *Estructuras antropológicas de lo imaginario*, Madrid: Taurus.
- DUVIGNAUD, Jean (1983) *El sacrificio inútil*, México: FCE.
- (1982) *El juego del juego*, México: FCE.
- GEERTZ, Clifford (1987) *La interpretación de las culturas*, México: Gedisa.
- GOFFMAN, Erving (1989) *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, Buenos Aires: Amorrortu.
- (1991) *Los momentos y sus hombres*, España: Paidós.
- HUIZINGA, Johan (1984) *Homo ludens*, Madrid: Alianza.
- MAFFESOLI, Michel (1990) *El tiempo de las tribus*, España: ICARIA.
- MONSIVÁIS, Carlos (1970) "Imágenes del tiempo libre", en *Días de guardar*, México: Editorial Era.
- HALL, Edward T. (1994) *La dimensión oculta*, México: Siglo XXI.
- SAINZ, Gustavo (1969) "Los salones de billar" en *Obsesivos días circulares*, México: Alfaguara.
- SILVA, Armando (1992) *Imaginarios urbanos*, Bogotá: Tercer Mundo.
- TOVAR, Isabel y Mas, Magdalena (comp.) (1994) *Ensayos sobre la ciudad de México*, D.F.; México: CONACULTA; UIA.
- TURNER, Victor (1980) *La selva de los símbolos*, Madrid: Siglo XXI.
- VERGARA, Abilio (comp.) (2000) *La ciudad desde sus lugares*. México: CONACULTA-UAM.
- WARD, Colin (1998) "La casa anarquista", en *Archipiélago*, Cuadernos de crítica de la cultura, Madrid: Editorial Archipiélago.
- WOLF, Mauro (1988) *Sociología de la vida cotidiana*, Cátedra.