

GUIDO MINA DI SOSPIRO

La metafísica del ping-pong

Un viaje filosófico, a través del tenis de mesa,
para descubrirse a uno mismo.

Traducción de Begoña Prat Rojo



Duomo ediciones

Barcelona, 2016

A mi mujer, Stenie,
con reverente gratitud por permitirme vivir
con ella en el monte Parnaso.

Sumario

Preludio	9
1. Auténticos comienzos: choque y asombro	19
2. La revolución del sándwich	29
3. Iniciación, tácticas de guerra y huracanes chinos	41
4. La humildad de los gigantes y la lengua franca del tenis de mesa	59
5. Errores de traducción y profecías	71
6. Encontrar tu camino. La importancia del maestro	85
7. ¿Quién gana la carrera: el purasangre o la mula?	109
8. <i>Intermezzo giocoso</i> . Bichos raros y el toque femenino	127
9. Dos razas de jugadores y hombres: metafísicos y empiristas	143
10. El lado oscuro. Las obras secretas de nuestra propia sombra	161
11. Iniciación superior y la Teoría del Caos 101	183

12. <i>Homo ludens</i>	209
13. Peregrinación a Tierra Santa	223
14. ¿Se puede burlar a las estrellas?	245
Postludio	275
Agradecimientos	287
Índice analítico	291

Preludio

DE NIÑO, IBA A UN CAMPAMENTO DE VERANO EN las Dolomitas, una cadena montañosa de los Alpes, en el noreste de Italia. Allí, chicos y chicas jugábamos, íbamos de excursión, de pícnic, coqueteábamos y disfrutábamos de la naturaleza y del vigorizante aire de la montaña, que nos despertaba un voraz apetito. Cuando llovía, nos metíamos en una enorme sala de juegos de la primera planta, con grandes ventanas que daban a las montañas. Allí había una única mesa de ping-pong, el acceso a la cual se decidía por la norma draconiana de «el que gana se queda».

Había un chico un poco mayor que el resto de nosotros –catorce o quince años– y que sin duda era el que mejor jugaba. No importaba cuánto nos esforzáramos los demás: él se pasaba los días de lluvia enteros jugando en aquella mesa, invicto. Empuñaba una Butterfly, una pala japonesa de gran calidad, con las «míticas» gomas invertidas Sriver. A diferencia de la mayoría de las palas que había en esa sala de juegos, la goma de la Sriver tenía los característicos picos hacia dentro, de modo que se

golpeaba la pelota con el lado liso de la goma. Nosotros, en cambio, jugábamos con cualquier cosa que tuviéramos a mano. Eran los años setenta, los artículos «Made in Japan» invadían el mundo y sin duda ocupaban de una manera casi militar esa mesa de ping-pong en lo alto de las Dolomitas en manos de aquel habilidoso jugador. Resulta curioso que a pesar de no recordar su nombre, sí recuerde con gran claridad el material que usaba. No cabe duda de que la Butterfly Sriver es una goma mítica de verdad. Gracias a muchas actualizaciones y nuevas reencarnaciones, sigue siendo utilizada al más alto nivel. Introducida en 1967, esta goma tuvo unos comienzos muy buenos y enseguida se convirtió en una de las armas elegidas por los jugadores expertos. Hoy en día, más de veinte campeones del mundo y setenta campeones de Europa han ganado sus títulos con una Sriver.

Pregunté al jugador que empuñaba la raqueta japonesa dónde la había comprado y recuerdo vívidamente que me contestó que había comprado la pala (término que en aquella época sonaba amenazador, ya que en inglés significa «filo», aunque se refiere sólo a la parte de la raqueta a la que van pegadas las gomas) en un sitio, las gomas en otro, y que luego las había pegado a la base y las había recortado del tamaño exacto. A mí me sonó a ciencia ficción.

—¿Has hecho todo eso? —le pregunté, incrédulo. Él me miró con desdén—. ¿Para qué? —insistí yo—.

¿Por qué hacer doble trabajo? ¿Por qué no la compraste ya hecha?

–¿Quieres decir «preensamblada»? –preguntó en tono aún más desdeñoso.

«¿Se llama así?», me dije para mis adentros, y contesté:

–Sí, claro, pre-en-sam-bla-da.

Él frunció el ceño al tiempo que replicaba:

–Nosotros no perdemos el tiempo con esas raquetas... –Y se alejó, claramente molesto tanto por mi impertinencia como por mi ignorancia.

La Butterfly Sriver no podía mejorar mi juego por sí sola, pero era una maravilla. Nunca logré tener una, pero sí conseguí comprarme otra Butterfly de menos nivel. Y con ella empecé a experimentar.

Al alcanzar la adolescencia, dejé de ir al campamento en las montañas y en su lugar iba al mar. Recuerdo que allí había una mesa de ping-pong, a la sombra de una gran magnolia. Con ayuda de la nueva pala, no sólo aprendí a golpear la pelota para que superara la red, sino también a hacer que surcara el aire al tiempo que rotaba sobre sí misma. El efecto al tocar la superficie de la mesa me parecía increíble. Aprendí algunos efectos básicos, que ensayaba con un conejillo de Indias más o menos dispuesto: mi hermana. Ella esperaba que la bola botara normalmente en su parte de la mesa y, en lugar de eso, salía disparada hacia un lado, la izquierda o la derecha, y ella no

podía alcanzarla. Más adelante aprendí a hacer que la pelota botara más alto de lo que cabía esperar, o hacia atrás, de modo que al devolverla mi hermana la estampaba indefectiblemente contra la red, cosa que le resultaba muy frustrante. Tanto ella como otros principiantes creían que era cosa de magia y a mí me encantaba que me consideraran un mago.

Así que mi primera aproximación al ping-pong no estuvo marcada por la velocidad. No es que la velocidad no desempeñe un papel en el ping-pong –¡y menudo papel!–, pero por entonces me parecía que para eso ya estaba el tenis, con sus jugadores robustos que corrían por una gran pista resoplando bajo el sol. No, lo que despertó mi interés, y sigue haciéndolo, fueron los efectos. Aun sin saberlo, yo estaba en el buen camino, puesto que hoy en día la opinión general es que el ping-pong es, en primer lugar y ante todo, un juego relacionado con el efecto.

Mis amigos nunca parecieron tomarse en serio el ping-pong. Parecían preferir cualquier otra actividad: perseguir chicas, ir a dar vueltas con la moto, a la playa... A mí me habría gustado jugar más y mejorar, pero resultaba difícil encontrar compañeros entregados de verdad. El ping-pong era un pasatiempo veraniego, para jugar a algo al aire libre. Durante el resto del año, no veíamos una pala.

El tenis de mesa permaneció latente en mi interior y, de vez en cuando, lo revivía. A los dieciocho años pasé un mes de verano en un *collège* suizo en

los Alpes berneses. Entre los demás chicos había algunos entusiastas del ping-pong. Encontramos una mesa al aire libre, hecha de cemento, para jugar todo el año. Entre la durísima superficie, el aire enrarecido y la bola un poco más pequeña que se utilizaba entonces, nuestros intercambios eran ridículamente rápidos. Si añadimos las ocasionales ráfagas de aire que hacían que la pelota cambiara de dirección de manera impredecible, el efecto resultaba estimulante y también surrealista. Hay que imaginar la situación: una mesa rodeada por picos montañosos cubiertos de reluciente nieve bajo un sol de justicia, mientras las vacas Holstein mugían y pastaban por los alrededores, en las lomas más escarpadas. Jugábamos todo el día y bebíamos, en esa época anterior al Gatorade, Coca-Cola mezclada con agua helada que bajaba directamente de los glaciares. Entonces, en una decisión que me cambió la vida, me trasladé de Milán a Los Ángeles para acudir a la Universidad de Southern California.

Durante años no me acerqué a una pala, no por elección, sino porque estaba demasiado ocupado con muchas otras cosas. Además, había conocido al amor de mi vida, una chica de la universidad rival –UCLA– con la que poco después me casé.

Al cabo de unos años nos convertimos en padres y nos trasladamos a Miami. Al final acabé por comprarme una mesa de ping-pong, que no coloqué en el sótano –en el sur de Florida no hay sótanos–, sino

bajo el techo del garaje abierto. Enseguida me propuse enseñarles el juego a nuestros tres hijos. Aprendieron rápido y no tardaron en jugar bastante bien, pero al cabo de unos meses su interés declinó. Obligarlos a jugar habría sido un error y yo no encontraba oponentes que me motivaran. Y puesto que aborrecía ver que nadie utilizaba la mesa, acabé vendiéndola a regañadientes.

Sin embargo, teníamos una en nuestra casa de Italia, como es habitual al aire libre. Durante un verano de hace unos años, nuestro amigo Rupert Sheldrake, el controvertido filósofo de la ciencia, su mujer Jill y sus dos hijos, Merlin y Cosmos, vinieron a pasar unos días con nosotros. Les di unas palas a los chicos y les enseñé algunos golpes. El karma fue instantáneo: se engancharon al juego. De vuelta en Londres, convencieron a su padre para que les comprara una mesa y él también se convirtió en jugador. Cada vez que iba a visitarlos nos embarcábamos inevitablemente en una ronda de partidos de ping-pong. Yo jugaba durante horas con sus dos hijos y también con Rupert. Era divertido y, sorprendentemente, también resultaba estimulante a nivel intelectual. Había algo inusual en la esencia del juego, algo que se nos escapaba. Al final, tras algunas conversaciones especulativas al respecto, nos dimos cuenta de qué era lo que nos intrigaba: el hecho de que el ping-pong sea estrictamente no euclidiano. He conservado una nota que me escribió Rupert al respecto: «La geometría

euclidiana es la geometría de las superficies planas y el espacio tridimensional, mientras que la geometría no euclidiana es la geometría de las superficies curvas, de aquí que sea un término tan adecuado para este tipo de ping-pong».

Lo que yo interpreté como la confirmación oficial de mi habilidad como jugador llegó hace seis años, en un crucero en el que se organizó un torneo de ping-pong. Con la leve esperanza de que eso ocurriera, yo había llevado mi (todavía preensablada y rara vez utilizada) pala. Acababa de descubrir que en un crucero hay tres nuevos factores que aún complican más el juego: el balanceo del barco, el viento en cubierta y... los margaritas. Pero el torneo se celebró mientras la embarcación seguía amarrada en un lugar resguardado del viento, y mientras el barco estuviera en puerto no se servía alcohol a bordo. El torneo se desarrolló sin complicaciones: ningún rival opuso resistencia y acabé ganando.

Así pues, a pesar de que ya no tenía mesa propia y de que casi nunca jugaba, el ping-pong parecía cruzarse una y otra vez en mi camino. Cuando lo hizo de manera definitiva, me vino de perlas porque mientras tanto yo había estado cultivando el arte del pensamiento no convencional. Durante mis años universitarios, primero en Pavía y luego en Los Ángeles, en la USC, iba entre clase y clase a una de las bibliotecas del campus y leía –con avidez– entradas elegidas al azar de la *Encyclopædia Britan-*

nica. Me interesaba todo, pero en último término nada me satisfacía. Decepcionado por el canon que enseñaban en la escuela y que reproducían los medios y el sistema, cuando obtuve mi licenciatura ya lo había dejado atrás y había ido más allá. Durante años había explorado un tipo distinto de conocimiento. El sufismo, por ejemplo, nos muestra cómo escapar de las «cárceles del pensamiento lineal», y el taoísmo y el zen hacen lo mismo de maneras distintas.

Para ilustrar un ejemplo de huida de las «cárceles del pensamiento lineal» no echaré mano de un antiquísimo texto esotérico, sino de un anuncio televisivo de Instant Kiwi, una lotería de rasca y gana neozelandesa. En ocasiones, esta clase de pensamiento se esconde en los lugares más insospechados.

Unos estudiantes están realizando un examen. Un profesor más bien pretencioso los observa mientras se oye el tictac del reloj. «Se acabó el tiempo, gracias –dice el profesor al final–. Dejad los bolígrafos sobre la mesa y traed vuestro examen al escritorio.» Todos los estudiantes lo hacen menos uno, que se dedica a perder el tiempo rascando un boleto de lotería pero podría estar terminando el examen. Dicho alumno se acerca al escritorio a entregar el examen cuando ya ha pasado la hora establecida. «Lo siento; demasiado tarde», le dice el profesor.

El estudiante se queda estupefacto.

«Os he advertido varias veces sobre la hora –insiste el profesor–. Te has pasado del tiempo. Lo siento.»

«Disculpe –dice el estudiante como si tal cosa–, ¿sabe usted quién soy yo?»

«No tengo ni la menor idea», responde el profesor con tono despectivo.

«Bien», dice el alumno, e introduce su examen en medio de la pila.

Esto nos coge por sorpresa. Pero es algo más que sorprendente: desafía nuestras concepciones mentales. Uno tiene la sensación de que se ha violado la lógica y, con ella, las leyes del pensamiento lineal. Ser totalmente desconocido resulta muy deseable. De hecho, gracias a su anonimato, el estudiante consigue entregar su examen. Es más, el profesor lleva a cabo una suposición errónea al contestar al alumno. En realidad es él, el profesor, quien se ve sometido a un examen y es él quien lo suspende.

A lo largo de los siglos, el taoísmo, el zen y el sufismo han generado un amplio repertorio de historias cortas y aparentemente mundanas cuyo objetivo es violar la lógica y desafiar nuestras suposiciones. Los tradicionalistas del siglo xx han hecho en gran medida lo mismo, dándoles la vuelta a las ideas recibidas. El ping-pong, tal y como demostraré, tiene tantas cualidades desconcertantes y gratamente ilógicas que, siempre que tenía ocasión de jugar un partido esporádico, de algún modo el juego acababa re-

sonando en mi interior de una forma nueva y cada vez más audible. Como resultado, me maravillaba aún más lo mágico que resultaba golpear con efecto esa pequeña bola y hacerla volar, botar sobre la mesa y alejarla de la pala del oponente con trucos misteriosos.

1

Auténticos comienzos: choque y asombro

MI OBSESIÓN EN TODA REGLA CON EL PING-PONG empezó cuatro años atrás con un viaje semiépico por carretera. «Semi» porque mi idea original era coger el coche en verano e ir desde Washington, DC, adonde nos habíamos mudado, hasta California y luego volver, con dos hijos adolescentes a cuestas. Pero entonces mi mujer decidió que cogiéramos un avión hasta Albuquerque, en Nuevo México, para alquilar un coche allí y recorrer con él todo el suroeste, hasta llegar al sur de California, y luego dirigirnos al norte, hacia San Francisco, donde devolveríamos el coche y cogríamos un avión de vuelta.

Los chicos se pasaron el viaje pegados a sus *smartphones* escribiendo mensajes con desenfreno, o dormitando mientras atravesábamos increíbles paisajes naturales, para acabar despertándose en Las Vegas y mantenerse bien espabilados en Los Ángeles, Santa Bárbara y todo el camino hacia el norte

por la escarpada autopista de la costa del Pacífico, a la expectativa de llegar a San Francisco.

En Big Sur encontramos por casualidad la biblioteca Henry Miller Memorial, que enseguida despertó en mí viejos recuerdos. No había olvidado lo mucho que el escritor me había entretenido con su «libro prohibido» *Trópico de Cáncer*, ni lo mucho que me había enganchado con *El coloso de Marusi* ni lo mucho que me había sorprendido, posteriormente, con ciertos pasajes de *Big Sur y las naranjas de El Bosco*. Y ahora estábamos justo allí, en Big Sur.

Debería haberme dado por satisfecho con las imponentes secuoyas, los objetos personales del escritor y el hospitalario y pintoresco personal de la biblioteca. Mi mujer lo hizo. Pero a mí me fue imposible no reparar en que, a la sombra de los majestuosos árboles, había una mesa de ping-pong.

—Sí —me confirmó una joven bibliotecaria cuando le pregunté al respecto—, Henry Miller jugaba bien. En 1963, por ejemplo, cuando conoció a Bob Dylan, bueno... No se cayeron muy bien.

—¿No?

—No. A Henry le pareció que Dylan era arrogante y a Dylan, que Henry era condescendiente. Pero ¿sabe qué? Ambos jugaban al ping-pong. El tenis de mesa siempre ha atraído a la gente inteligente, ¿sabe?

Yo no lo sabía, pero resultaba halagador para el deporte y agradable de oír.

–Por ejemplo –continuó–, cuando el compositor Arnold Schoenberg se trasladó de Austria a Hollywood para huir de los nazis, jugaba a ping-pong con su vecino, George Gershwin. De hecho, Schoenberg se paseaba por ahí con una funda de violín, pero dentro no había ningún violín sino una pala de ping-pong.

«Qué cosas», pensé. No cabía duda de que aquella charla sobre ping-pong me había despertado las ganas de jugar.

–¿Sería posible jugar un poco? –le pregunté al tiempo que señalaba la mesa en la distancia.

–Claro. Tome, coja estas palas y aquí está la pelota.

–Gracias –le dije mirando una pelota más hecha polvo de lo habitual y dos palas de madera antiguas y con la goma medio despegada.

–Disculpe –dije–, pero ¿no serán por casualidad las palas con las que jugaba el mismo Henry Miller?

–Oh, no, es imposible que sean tan viejas.

Sin duda tenían aspecto de serlo, pero no importaba. Lo más natural parecía que jugara contra Pietro, nuestro hijo, que entonces tenía dieciocho años. Él aceptó el desafío con una sonrisita de suficiencia en el rostro. «Ya veremos qué cara pones dentro de un minuto», pensé yo.

Mientras nos acercábamos a la mesa, me fijé mejor en las palas de madera. Eran las clásicas raquetas en las que el pico sobresale poco y que no tienen esponja entre la goma y la madera de la pala. Puesto

que son propias de una época remota de la historia de este deporte, nunca había jugado con palas como aquéllas. ¿Acaso no había dicho alguien: «Nunca juegues a menos que tengas tu propia raqueta»? Tal vez, pero ¿a qué venía tanta cautela? Batiría a Pietro con facilidad y además le daría una lección.

El partido empezó y no tardó en ponerse cuesta arriba para mí. Pese a mis intentos de servir con efecto, todo era en vano. Lo mismo pasaba con mis pelotas cortadas, que Pietro no tenía problemas en devolver. Las bolas supuestamente con *topspin* no tenían mucho efecto. Él, por su parte, no se esforzaba por hacer movimientos elaborados; se limitaba a martillar la pobre bola cada vez que tenía ocasión. Ganó con facilidad el primer juego.

En el segundo, me llevaba una amplia ventaja a pesar de todos mis esfuerzos cuando, con uno de sus mates, agrietó la pelota. El mensaje me quedó claro y, en lugar de pedirle otra a la bibliotecaria, me limité a devolver las palas.

–¿Por qué no le has pedido otra bola? –preguntó Pietro–. Yo habría seguido jugando.

–No, ya hemos jugado bastante.

–Vale, pero eso quiere decir que te has retirado, así que gano yo.

–Sí, sí, has ganado tú.

No cabía duda: las secuoyas y él habían reído los últimos, porque era él quien me había ganado a mí y me había dado una lección. Con su ping-pong

pragmático y plano había acabado fácilmente con todos mis intentos de imprimir efecto a la pelota. La bola naranja se me había escabullido una y otra vez, como si el propio Henry Miller me hubiera estado lanzando las naranjas de El Bosco, el controvertido y visionario pintor de la escuela flamenca temprana, pero no lo bastante cerca de mí como para que mi pala destrozada pudiera contactar con ellas. Sin embargo, la pala de Pietro estaba igual de destrozada así que no cabían excusas.

Humillado por la derrota, no contemplé la posibilidad del harakiri pero sí que me pregunté cómo demonios podía haber perdido. Resultaba inconcebible dada mi experiencia, pero lo cierto es que me había dado una paliza sin paliativos. En fin, era hora de volver al coche y seguir nuestro camino, así que lo dejé ahí... o eso creía.

Un mes después, en una revisión rutinaria, el médico me diagnosticó presión alta. No era algo extraño en un hombre de mi edad, pero aun así tenía que cuidarme. Me prescribió ejercicio físico.

¿Ejercicio físico? Nunca me había gustado lo más mínimo, aunque sí me gustaba caminar.

–Caminar es suficiente –dijo el doctor–. Tres kilómetros al día si puede, y a buen ritmo.

Caminar en una cinta mecánica era la manera más eficaz y precisa de seguir las recomendaciones del médico, pero también resultó ser deshumanizador: cuantos más kilómetros andaba sin llegar a nin-

gún lado, más me sentía como una mula que tirara interminablemente de un arado. Sin embargo, tenía que hacer ejercicio. ¿Cómo?

Aparte de esquiar, el único deporte con el que había disfrutado en mi juventud era el ping-pong. Se trata de dos extremos opuestos de una escala: el primero es uno de los deportes más caros mientras que el segundo es uno de los más baratos. El esquí es un deporte de temporada y, por mucho que sea temporada, difícilmente puede practicarse cada día. Jugar a ping-pong es mucho más sencillo, se puede hacer todo el año y yo todavía no había metabolizado la derrota a manos de mi hijo en California. No obstante, ya sabía que comprar una mesa e instalarla en casa no era un plan viable. Mi hijo Nico sugirió que consultara aquel oráculo popular –Google– para encontrar el lugar más cercano donde jugar a ping-pong. Eso hice, y así obtuve la dirección de un centro cívico cercano. Le pedí a Nico que me acompañara; ambos nos dirigimos al local... y nos encontramos dentro de un circo.

Los personajes se arremolinaban alrededor de tres mesas: media docena de hombres chinos de veintitantos, treinta y tantos y cuarenta y tantos años, todos con un acento muy marcado. Un iraní taciturno –¿o mudo?– de sesenta y pico años, robusto y completamente calvo, con una raqueta que se remontaba a los años cuarenta, muy parecida a las que había visto en casa de Henry Miller (al

menos por una cara, como descubrí más adelante; la otra era completamente diferente, pero en ese momento no tenía manera de saberlo). Había también un jugador ruso vestido con camiseta y bermudas, como un adolescente, y con una espesa mata de pelo canoso. Unos cuantos estadounidenses, entre ellos dos estudiantes universitarios, uno aquejado de diversos tics. Y por encima de todos, un cubano de setenta y muchos años, flaco como un palillo, que jugaba como si estuviera pegado a la mesa para obtener el máximo resultado con el mínimo esfuerzo. Con el tiempo descubriría que era un hombre culto, tesorero de la Academia Norteamericana de la Lengua Española, miembro de la Real Academia Española y de la Academia de Historia de Cuba, y nieto de la poetisa Emilia Bernal Agüero, la gran dama de la literatura cubana. Huesudo, anguloso y con aspecto siniestro, en aquel momento me recordó a un personaje al que había conocido en un cómic italiano de mi infancia, *Zagor*: Hellingen, la quintaesencia del científico loco, con la misma cabeza ahuevada y calva, un penacho de pelo blanco y una mirada fiera.

Uno de los jugadores chinos, un hombrecillo rollizo que no dejaba de hablar mientras esperábamos a que la sala se vaciara después de una clase de yoga, jugaba cogiendo la pala con la típica presa asiática (como si fuera un lápiz), y sólo utilizaba una cara de su raqueta. Cuando los chinos jugaban entre ellos

hablaban mandarín, gritaban y daban saltos como grillos alborotados... y colocados de *speed*. Aunque la idea de un grillo colocado de *speed* ya es bastante desconcertante en sí misma, las cosas que hacían con la bola pertenecían, tal como yo lo veía, al reino de la magia. Al jugar contra ellos, yo era incapaz de «leer» sus golpes, porque nunca había jugado con nadie que usara la presa asiática. Sí podía prever con más o menos acierto los golpes de un oponente que utilizara la presa europea, es decir, creía poder saber por adelantado qué clase de efecto daría a la bola, para saber también cómo contrarrestarlo. Pero lo que pasaba con estos jugadores chinos era que en realidad no eran deportistas: me recordaban más a unos acróbatas cómicos. Se reían, gritaban, brincaban y jugaban de primera a ping-pong.

Y ¿qué decir del iraní mudo? Fundamentalmente, jugaba a la defensiva. ¿Sería él la víctima elegida por los funambulistas chinos? Al contrario: por razones que entonces no entendí, se mantenía firme y los otros eran incapaces de batirle.

Al jugar con el cubano, Emilio, éste retorció la cara en muecas de dolor insoportable, como si cada vez que sacaba desencadenase la ira de Dios. Las expresiones faciales por sí solas bastaban para hacer que me preguntara si debía huir para salvar la vida. Pero entonces él me obligaba a corretear de un lado a otro de la mesa como el limpiaparabrisas de un coche en plena tormenta e inevitablemente yo per-

día el punto. Allí estaba yo, derrotado por un hombre a punto de cumplir los ochenta.

Es más, yo había ido allí vestido con pantalones largos y camisa, creyendo que como mucho tendría que arremangarme, aunque dudaba que hiciera falta. Llevaba mi muy poco usada raqueta y estaba seguro de que con ella lograría imprimir un efecto mortal, así que no tendría necesidad de correr de un lado para otro. En realidad, no tardé en acabar bañado en sudor, resbalando continuamente con mis mocasines y maldiciendo mi arrogancia.

Nunca habría imaginado que el ping-pong pudiera ser lo que fuera que se practicaba en esa sala. Estaba tan sorprendido como impresionado por lo que había experimentado.

—¿Qué tenemos aquí? —pregunté a Nico, que estaba igual de perplejo que yo, al cabo de las dos horas asignadas para jugar—. Una disciplina que desafía la física y que requiere reflejos felinos, practicada magistralmente por malabaristas chinos que sujetan la pala de una forma tan antinatural... ¡que les duele el brazo y la muñeca con cada golpe!

Mi derrota ante Pietro palidecía en comparación con las derrotas que sufrí aquel día. Y pensar que había ido allí dando por hecho que no sudaría ni una gota y derrotaría a todo el mundo con facilidad... ¡Menudo iluso! No sólo me habían ganado: me habían arrollado, como si yo no estuviera en mi lado de la mesa.

Por encima de todo, la cantidad de efectos que aplicaban esos jugadores a la bola resultaba chocante. Nunca había visto nada igual. Cuando jugaba con ellos, la pelota botaba alejándose de la mesa y de mi raqueta –eso si conseguía alcanzarla– de la forma más increíble. Pasaba más rato recogiendo bolas del suelo que jugando. El efecto extremo no sólo alteraba la trayectoria y el bote, sino que también incrementaba la velocidad. Y la velocidad que conseguían imprimir constituyó otro choque.

Aquello no era el ping-pong que yo conocía. Más aún: estaba claro que yo no conocía el juego en absoluto. Durante años me había limitado a rascar la superficie, mientras esos castigadores se habían liado la manta a la cabeza. La pregunta surgía por sí sola: ¿Qué es el tenis de mesa, tal como se lo conoce oficialmente? ¿Cuál es la verdadera naturaleza y esencia del juego?

La revolución del sándwich

TRAS AQUEL ESPECTÁCULO DE ACOSO Y DERRIBO se imponía una investigación y, azuzado por la curiosidad, me lancé a ella.

El tenis de mesa comenzó como una diversión pensada para la clase alta de la Inglaterra victoriana, con la intención de imitar el tenis sobre hierba. Hay quien dice que, al principio, los jugadores utilizaban libros a modo de raquetas, mientras que otros afirman que eran tapas de cajas de puros y que las pelotas estaban hechas de corcho o goma sólida. Más adelante, se adoptaron las antiguas raquetas de bád-minton. Debido a la falta de control, en esa etapa el tenis de mesa –o *whiff-whaff*, *gossima* o ping-pong– a duras penas podía considerarse un deporte. El año 1900, no obstante, marcó un punto de inflexión con la introducción de la pelota hueca de celuloide. Las palas de madera se convirtieron en la raqueta habitual –las mismas palas que usaban Miller, Schoenberg y Gershwin, junto con millones de jugadores más– y el juego permaneció inalterado durante casi

medio siglo, dominado por los jugadores europeos y americanos. Entonces, en el campeonato del mundo de 1952, celebrado en Bombay, el continente asiático entró en escena. Después de haber entrenado a puerta cerrada, el jugador menos talentoso del equipo japonés, el modesto Hiroji Satoh, siempre con sus gafas puestas, desveló su arma secreta: la raqueta con espuma, una pala de madera cubierta por ambos lados con una gruesa capa de espuma. Era tremenda.

En primer lugar, no hacía ruido al golpear la bola, lo que en sí mismo resultaba muy desorientador. Se oía el «ping» en un lado de la mesa pero no el «pong» en el otro. Aunque por encima de todo, lo que conseguía era producir un efecto y una velocidad sin precedentes: la pelota se hundía en la espuma y salía catapultada. Ningún jugador con una pala de madera convencional podía hacerle frente, y Hiroji Satoh ganó el campeonato del mundo.

Lo que cambió de forma radical y definitiva el deporte, desembocando en un largo período los jugadores asiáticos, fue un hecho ocurrido en Londres en 1954: el triunfo de Ichiro Ogimura, que ganó tanto el título individual masculino como el de equipos en el campeonato del mundo. Fue el primero de los cinco títulos mundiales consecutivos que ganó en el campeonato masculino por equipos. A lo largo de su carrera, Ogimura consiguió doce títulos mundiales en las categorías de individual, dobles mixtos y

por equipos. Para entonces todos los miembros del equipo japonés jugaban con palas cubiertas de espuma, la misma raqueta que había utilizado por primera vez Satoh. Hasta principios de los años cincuenta, el juego había consistido en una serie de parábolas bajas en las que la bola se limitaba a superar la red y aterrizar en el extremo más alejado de la mesa. La velocidad y la colocación eran fundamentales. Aunque la pelota ya se liftaba, se hacía sobre todo para que los golpes fueran más precisos y consistentes. La nueva raqueta revolucionó todos esos aspectos. El *topspin* dejó de ser un estabilizador del golpe, por así decirlo, para convertirse en el ingrediente principal del juego ofensivo.

El tenis tardó veinte años en imitar este golpe. El sueco Björn Borg fue el primer jugador en adoptarlo de manera sistemática, tanto de derecha como de revés. Y he aquí la gran paradoja, de naturaleza histórica además: un juego nacido para imitar al tenis sobre hierba de repente había revolucionado su naturaleza y, de hecho, se había convertido en fuente de inspiración para el tenis. Ahora era éste el que imitaba al tenis de mesa, aunque el resultado no era ni de lejos tan espectacular. En el tenis de mesa el *topspin* es un golpe mucho más demoledor que en su equivalente tenístico. La pelota es mucho más pequeña y ligera, así que con un golpe con efecto bien ejecutado, ya sea liftado o de otra clase, puede conseguirse un número mucho mayor de rotaciones.

En 1977 se introdujo en el tenis la raqueta de doble encordado, también llamada «raqueta espagueta». Era de tamaño normal, pero con un encordado doble de diez cuerdas principales y cinco transversales. Imprimía un efecto a la bola entre un treinta y un sesenta por ciento mayor, y también resultaba impredecible. Como jugador de tenis de mesa, a mí aquello me sonaba a música celestial, pero la Asociación de Tenis de Estados Unidos argumentó que la raqueta cambiaría la naturaleza básica del juego... y la prohibió.

En la actualidad el tenis sigue siendo un deporte que favorece la estatura física y la fuerza de los jugadores. Dejó pasar su oportunidad de evolucionar y convertirse en un juego más sofisticado, a diferencia del tenis de mesa.

De hecho, el tenis de mesa había cambiado para siempre. Sus dos principales atributos, el efecto y la velocidad, habían ganado la batalla. Lejos quedaba ya la era euclidiana de la pala de madera, con trayectorias y botes muy predecibles –tanto sobre la mesa como en la raqueta– e intercambios interminables. El tenis de mesa se había vuelto al mismo tiempo cerebral y dinámico, algo así como un rompecabezas en cuatro dimensiones que hay que resolver sin tiempo para reflexionar.

El matrimonio entre velocidad y efecto era nada menos que alquímico. Tal vez parezca una vaguedad, pero en Japón y China hay laboratorios que lle-

van décadas estudiando el efecto. En concreto, se han concentrado en la ley relativa del efecto y la velocidad.

Una bola en movimiento que gira tiene dos velocidades: una circunferencial y otra lineal, por el desplazamiento de su centro. Estas dos velocidades se suman y la bola puede mostrar las características de cualquiera de las dos velocidades si ésta juega un papel preponderante. Cuando la velocidad circunferencial es mayor que la del centro de la pelota, el efecto gobierna principalmente la trayectoria. Cuando aquélla es menor, es la velocidad la que ejerce una mayor influencia. Y cuando las dos velocidades son aproximadamente iguales, la trayectoria se ve influida por ambos factores. Ése es el matrimonio alquímico entre efecto y velocidad, cuyo resultado es una pelota que, tras acelerar después de recibir un impacto, puede «encabritarse» o «hundirse» y, a veces, desplazarse también hacia un lado si se ha añadido un efecto lateral.

Tanto Japón como China están llevando a cabo investigaciones teóricas sobre el efecto, que se desarrollan conjuntamente con los avances en ciencia y tecnología. La misma atención se presta a la investigación aplicada, mientras que también se pone el acento en la investigación cuantitativa basada en experimentos. Por último, se realizan minuciosas investigaciones con la ayuda de la mecánica de fluidos, las matemáticas avanzadas, la biomecánica humana,

la inteligencia artificial y la ciencia de los materiales. ¡No está mal para un juego que empezó como un pasatiempo de sobremesa que se jugaba con libros o tapas de cajas de puros a modo de raquetas, y con pelotas hechas de corcho!

Pero la luna de miel con el efecto, fruto de las palas cubiertas de espuma, corría el riesgo de vivir una existencia muy corta. En 1959-1960, la ITTF –Federación Internacional de Tenis de Mesa por sus siglas en inglés– prohibió la raqueta de esponja y estandarizó el grosor de un «sándwich» compuesto de una goma típica con picos, invertidos o no, y una capa de esponja más fina. El sándwich fue una solución intermedia entre la vieja pala de madera y la nueva raqueta de esponja.

Al final, resultó que la luna de miel estaba lejos de terminar. Las gomas de sándwich también resultaban muy efectivas a la hora de aplicar efecto a la bola y, desde entonces, el tenis de mesa no ha mirado hacia atrás.

La revolución del sándwich ha convertido el juego en un ejercicio altamente sofisticado y no euclidiano. Gran parte del esfuerzo se dedica no sólo a devolver la pelota, sino también a interpretar qué clase de efecto va a utilizar el contrincante y cómo contrarrestarlo.

¿Qué dificultad podría entrañar eso? Aparte del saque, que por lo general, aunque no necesariamente, es corto, bajo y lento, todo lo demás sucede