ASESINATO EN LA OSCURIDAD, por Margaret Atwood.

Sólo he jugado a esto dos veces. La primera tenía diez años, y estábamos en un sótano, el sótano de una casa muy grande, que pertenecía a los padres de una niña llamada Louise. Había una mesa de billar, pero nadie tenía la menor idea de jugar billar. Había también una pianola. Después de un rato nos cansamos de pasar los rollos de música por la pianola y de observar las teclas subir y bajar solas como en una película de miedo justo antes de aparecer el cadáver. Yo estaba enamorada de un niño llamado Bill, que estaba enamorado de Louise. El otro niño, cuyo nombre no recuerdo, estaba enamorado de mí. Nadie sabía de quién estaba enamorada Louise.

Así que apagamos las luces del sótano y jugamos a *Asesinato en la oscuridad*, lo cual ofrecía a los chicos el placer de rodear las gargantas de las chicas con las manos, y a las chicas el placer de gritar. La emoción era casi insostenible, pero afortunadamente volvieron a casa los padres de Louise y nos preguntaron qué nos creíamos que era aquello.

La segunda vez jugué con personas mayores; no fue tan divertido, aunque sí más complejo intelectualmente.

He oído que una vez jugaron a esto en su casa de verano seis personas normales y un poeta, y el poeta intentó de verdad matar a alguien. Se lo impidió la intervención de un perro, que era incapaz de distinguir entre fantasía y realidad. La cuestión con este juego es que hay que saber parar.

Se juega así:

Doblas unos papeles y los pones en un sombrero, en un cuenco, o en el centro de la mesa. Cada participante escoge uno. Si te toca la x eres el detective, si te toca el punto negro, el asesino. El detective sale de la sala y se apagan las luces. Todo el mundo deambula en la oscuridad hasta que el asesino elige víctima. Puede susurrarle *Estás muerta*, o puede deslizarle las manos alrededor del cuello y darle un apretón, en broma pero enérgico. La víctima grita y cae al suelo. Entonces todo el mundo se queda quieto salvo el asesino, quien naturalmente no quiere que le encuentren junto al cadáver. El detective cuenta hasta diez, enciende las luces y entra en la sala. Puede interrogar a todos menos a la víctima, que no está autorizada a responder, puesto que está muerta. El asesino debe mentir.

Si quieres, puedes jugar con este juego. Puedes decir: el asesino es el escritor, el detective es el lector, la víctima el libro. O quizás, el asesino es el escritor, el detective es el crítico, y la víctima es el lector. En este caso, el libro sería la puesta en escena total, incluida la lámpara tirada en el suelo, rota en un traspiés.

En cualquier caso, ahí estoy yo en la oscuridad. Tengo designios sobre ti, estoy planeando mi crimen siniestro, mis manos avanzan hacia tu garganta o quizá, por error, tu muslo. Oyes mis pasos que se acercan, llevo botas y tengo cuchillo, o quizás es un revólver con una culata de nácar, en todo caso llevo botas de tela muy suave, ves el fulgor cinematográfico de mi cigarrillo, creciendo y menguando en la neblina de la habitación, la calle, la habitación, aunque yo no fumo. Recuerda sólo esto, cuando el grito cese al fin y hayas encendido las luces: según las reglas del juego, yo he de mentir siempre.

Y ahora: ¿me crees?