Michel Leiris o las reglas del juego

Philippe Ollé-Laprune
Traducción de Verónica González Laporte

En nuestro número anterior, dedicado al riesgo, publicamos "La literatura considerada como una tauromaquia" de Michel Leiris. Ahora, Ollé-Laprune explora el papel del juego en la obra de este autor que se inició en el surrealismo y convirtió su escritura en una apuesta temeraria por la verdad.

La obra más importante de Michel Leiris, su gran autobiografía, publicada a lo largo de su vida, se titula *La regla del juego*. El título tiene truco: en francés, las palabras *jeu* (juego) y *je* (yo) se pronuncian de la misma manera. Con este juego de palabras Leiris expresa claramente su gusto tanto por el aspecto lúdico de la escritura y las convenciones que limitan esta actividad, como por la observación de sí mismo, fuente y finalidad de este ejercicio literario. Esta experiencia en la que hace coincidir su vida y su obra sirve de caja de resonancia; la entrega al lector como si con ella pudiera representar a todos los hombres. Tanto en actividades en el seno del grupo surrealista como en las reflexiones con sus amigos del Colegio de Sociología, Leiris aborda la noción del juego bajo diversos ángulos. Con Raymond Roussel como padrino y Georges Perec como descendiente, forma parte de un linaje de autores que elaboran sus obras con un gusto marcado por el compromiso profundo con la escritura, lastrados con un espíritu científico, pero también habitados por una extraña y perceptible liviandad ligada a la presencia del sentido lúdico en el corazón mismo de la creación. La coexistencia de estos dos rasgos, en apariencia opuestos, permite afianzar una originalidad y un tono, un estilo tan preciso como riguroso. La firmeza y la coherencia del discurso de Leiris y la atracción que suscitan sus textos provienen en gran parte de su capacidad de romper con los clichés que a veces acompañan los pensamientos de quienes pretenden separar juego y seriedad.

De niño conoce a su primer escritor en la persona de Raymond Roussel: el padre del joven Michel administra la inmensa fortuna del excéntrico escritor y gracias a las excelentes relaciones entre ambos hombres, el niño presencia espectáculos basados en los textos de Roussel. En 1912, a la edad de once años, se encuentra entre un público brillante (con Picabia, Apollinaire, Duchamp...) y descubre *Impresiones de África,* que habrá de influenciar su futura vocación

de etnólogo. El hermetismo y el misterio de este texto permitirán a Leiris construirse una visión de la escritura que describirá más tarde con talento: "Una monstruosa aberración hace creer a los hombres que el lenguaje nació para facilitar sus relaciones mutuas". El papel del escritor no es comunicar; su trabajo estriba en subrayar las turbaciones y los misterios, en hacer surgir la belleza sombría de las sensaciones exaltantes y de los enigmas que la vida nos impone. El lado lúdico de las experiencias de Roussel suscita en Leiris una atracción y una fascinación duraderas. A lo largo de toda su vida cobijará el proyecto de escribir un libro acerca del autor de *Cómo escribí algunos libros míos.* En este ensayo póstumo, Roussel explica su método de escritura ligada a las sonoridades, a las combinaciones de sonidos sin búsqueda obstinada de una justificación del sentido del texto. Sabe usar "las pequeñas diferencias entre dos palabras semejantes" o las que existen entre "dos palabras iguales pero entendidas en dos sentidos diferentes" para organizar un relato y permitir al lector penetrar en mundos extraños; Roussel enseña a construir textos a partir de palabras seleccionadas por su sonoridad, luego a unirlas con oraciones que crean la amalgama, y a menudo consigue imponer fulgores incomparables. Entre 1935 y 1986 Michel Leiris escribe siete artículos o entrevistas que reúne en un libro bajo el título de *Roussel L' Ingénu.* En un intercambio para la revista *Le Promeneur*, en octubre de 1986, al final de su vida, Leiris abre una vía a la comparación entre ambos métodos de trabajo, el del admirado escritor y el suyo:

> Roussel se abstuvo de resolver los problemas que implica la puesta en relato de los elementos que obtuvo con sus juegos de palabras, por más complejos que fueran. Yo he trabajado a partir de fichas relacionadas con sucesos de mi vida o con ideas que tuve; mi trabajo de escritura consistía en vincular estas fichas; se trataba, como para Roussel, de "ecuaciones de hechos" que yo intentaba resolver.

La escritura consiste, pues, en crearse un sistema de restricciones que opere sobre los datos proporcionados por el azar de las sonoridades, en el caso de Roussel, o sobre las fichas elaboradas a partir de los datos de la existencia, como lo hizo Leiris, sobre todo en su obra autobiográfica (aunque también lo pone en práctica en su labor científica). De todas formas este ejercicio se basa en los principios del juego: un golpe de azar y una articulación a partir de reglas. Roussel se suicida en Sicilia en 1933 y deja ese manuscrito que devela los secretos de fábrica de una obra enigmática. Antes, nadie podía saber cómo había operado para obtener textos tan desconcertantes.

Michel Leiris forma parte de la generación que es testigo del horror de la Primera Guerra Mundial: los heridos, los "hocicos rotos", los mutilados de todo tipo se cuentan por millares. El asco de la guerra y del nacionalismo que la provocó obliga a los jóvenes a rebelarse, a seguir los pasos de Dadá, a burlarse de las artes oficiales y hallar nuevas formas de expresión. En ese contexto, el humor, el escarnio y el juego se instalan a placer. Tres jóvenes aprendices de poeta, Soupault, Aragon y Breton, se vuelcan sobre las huellas del subconsciente en la vida y elaboran una vanguardia sorprendente y rica: el surrealismo. Entre las numerosas prácticas que marcan las actividades del grupo, los juegos y la intervención del azar están a la orden del día. Elaboran "cadáveres exquisitos" y el ejercicio de la escritura automática ayuda a liberar a los espíritus de los lastres de la conciencia. Apasionados con los relatos de sueños porque exponen tan bien las visiones de lo más profundo del ser, practican el sueño hipnótico. El carácter colectivo del movimiento y el humor que se manifiesta bajo diversas formas invitan a prácticas lúdicas que los miembros comparten

Max Ernst, *Figura acuclillada*

a lo largo de su historia. Por ejemplo, mientras esperan un barco en Marsella que habrá de llevarlos lejos de la Francia ocupada por los nazis, en 1940-41, los surrealistas elaboran un juego de cartas, "El juego de Marsella". Los nombres que firman esta obra figuran entre los más emblemáticos del grupo: André Breton, Victor Brauner, Max Ernst, Wifredo Lam, André Masson… Las cartas representan las personalidades más admiradas por sus creadores: Sade, Lautréamont, Hegel, Novalis y… ¡Pancho Villa! El juego, que forma parte del universo surrealista, y el humor que practican sus portavoces dan una connotación divertida a su programa. La risa es un elemento central en todas las actividades. Pertenecer a esta vanguardia consiste también, tal vez, en aplicar la lógica del juego frente a la seriedad de la vida. Para luchar contra la alienación y la torpeza que impone la conciencia conviene restaurar una dinámica recreativa, hecha de gratuidad y de diversión, como si se buscara un contrapunto a la vida ordinaria. La intensidad de las vanguardias produce su propio contrapeso con sentido del humor y el desprendimiento que provoca; la gravedad de los males y las sensaciones expuestas en las obras hallan un equilibrio con las bromas y un sentido del escarnio saludables. Ante todo, los surrealistas se rieron mucho; el movimiento también fue una verdadera fiesta.

Atleta con monóculo de Francis Picabia, 1923

Michel Leiris participa primero en las actividades del grupo de la calle Blomet cuyo personaje central es André Masson. Frecuentó desde antes al poeta Max Jacob, quien criticó sus primeros textos y le compartió el gusto por aquellos juegos de palabras que practicaba con talento. Estamos a principios de los años veinte y los encuentros significativos están por multiplicarse: Bataille, Queneau, Artaud… El aprendiz poeta se vuelve surrealista en 1924 cuando el grupo de la calle Blomet da un giro y se adhiere a las tesis de Breton y de sus amigos. Es un hecho revelador que el primer libro de poemas de Leiris se publique con el título de *Simulacre*. Es el fruto de un trabajo con Masson, quien también firma el libro. El poeta aventó al azar palabras en una hoja y luego las unió con líneas, por afinidad, y una vez establecidos así la lista y el orden, articuló las frases que tenían un sentido. Masson es además un apasionado del juego de cartas, como lo demuestran sus cuadros de la época. Lo colectivo resulta capital para estos jóvenes artistas y las discusiones sin fin alimentan obras aún en gestación. Este primer libro se debe tanto a sus relaciones con Max Jacob y Raymond Roussel como a los intercambios con Masson y los *habitués* de su taller, en la calle Blomet. El texto de presentación precisa:

> Sin ideas preconcebidas, un hombre inscribe en las páginas blancas las palabras que prefiere. De pronto las palabras se animan, se agrupan según afinidades secretas que componen su retrato. Luego la coincidencia de esta formación espontánea con la filigrana que traza la mano de otro engendra un doble simulacro.

Michel Leiris acepta las reglas de los surrealistas y, aunque logrará desprenderse progresivamente unos años más tarde, está claro que en sus inicios participa con pasión en las acciones y publicaciones de esta vanguardia.

Se distingue, por ejemplo, en una cena en honor al poeta Saint-Pol-Roux, cuando grita a los transeúntes: "¡Viva Alemania!", lo cual provoca una trifulca y el joven sale de ahí muy malherido. Pero también se hace notar por sus capacidades para torcer las palabras, para jugar con el lenguaje. Hereda el título de "especialista de la desintegración del lenguaje como desmantelamiento de la lógica". Antes que él, Robert Desnos tenía ese papel y no es una casualidad: una sólida amistad y la admiración recíproca van a pautar sus relaciones. El otro surrealista del momento que le otorga su confianza y desea verlo colaborar en la revista *La*

Révolution Surréaliste es Antonin Artaud. Leiris publica el 15 de abril de 1925, en el número 3 de la revista, sus primeros fragmentos; más adelante los compilará bajo el título de *Glossaire j'y serre mes gloses*. Continuará su exploración en los números siguientes. Para acompañar la primera entrega, dice Artaud:

> Sí, éste es, pues, el único uso que, de ahora en adelante, se le puede dar al lenguaje, un medio de locura, de eliminación del pensamiento, de ruptura, dédalo de las sinrazones, y no un DICCIONARIO a través del cual ciertos pedantes de los alrededores del Sena canalizan sus constricciones espirituales.

El papel otorgado a Leiris en el seno del grupo no es fruto del azar: muestra predisposiciones excepcionales para este riesgoso ejercicio por el que Desnos hizo tanto. La lectura del diario de Leiris muestra cuánto le preocupa esta temática. Desde 1924 anota sus primeros juegos de palabras; en agosto redacta un texto breve sobre el humor como instrumento de gracia y, en 1926, analiza *La risa* de Bergson, tan en boga en ese momento. En la nebulosa surrealista Leiris participa, principalmente gracias a estas prácticas y a la escritura de algunos textos inspirados, en los principios pregonados por Breton. Con este diccionario, este "Glosario", el joven poeta propone una diversión marcada por la profundidad y la poesía. Por ejemplo, define a la mujer: *flamme sans aile* (*femme*, o sea: "mujer", sin letra ele o, en francés, sin "ala"). Lo cual puede leerse "flama sin ala" o "flama sin 'l'". El principio consiste en proponer dos sentidos a la definición de cada palabra, uno ligado a una imagen poética y el otro a la sonoridad. Los diferentes fragmentos se fusionarán posteriormente en un libro, textos cargados de poesía que provocan sonrisas y admiración. Más tarde, Leiris explicará en su libro *Brisées* su relación con el lenguaje y su gusto por las combinaciones extrañas:

> Al disecar las palabras que amamos, sin preocuparnos por la etimología o el significado admitido, descubrimos sus virtudes más ocultas y las ramificaciones secretas que se despliegan al interior del lenguaje, canalizadas por las asociaciones de sonidos, formas e ideas. Entonces el lenguaje se transforma en un oráculo y ahí tenemos (por muy tenue que sea) un hilo conductor en la Babel de nuestro espíritu.

Aunque para Leiris el juego es ante todo un asunto ligado al vocabulario, también le gusta presenciar los "espectáculos cruciales": asiste a numerosas representaciones de teatro y a la ópera, va a escuchar jazz y a admirar las corridas. En esta última práctica el lector detecta un acercamiento lúdico al espectáculo, una manera de adherirse con la misma intensidad que un niño a un juego. Hay un lado serio en este modo de participar, y como busca abolir la distancia entre él y el espectáculo, fundirse en él, se pone en situación de riesgo, y acepta las reglas de un juego más amplio, asociado "a los lugares en donde uno se siente tangente al mundo y a sí mismo". Penetra en una temporalidad de gozo porque se halla lejos del simulacro. Así sucede con el niño que se sumerge en su juego: cuando atraviesa una frontera mental y se pone a creer en su imaginario, cuando deja de fingir y se rehúsa a admitir que se halla en un simulacro y cree en la veracidad de la situación creada, saca mucho provecho de su actividad lúdica. Se conoce la viva impresión que la tauromaquia causó en Leiris y cómo la usa de alegoría para formular aún mejor su visión de la literatura. Escribe un ensayo, "Espejo de la tauromaquia", donde afirma claramente que se trata mucho más de un arte que de un deporte. En esta tragedia real que culmina con la muerte del animal, el escritor-testigo vibra con los sonidos de las pulsiones y no finge: el juego sólo existe cuando uno olvida el carácter artificial del simulacro y se zambulle en la pasión del momento. La participación de Leiris en estos es-

Lits et Ratures de Francis Picabia, 1922

Max Ernst, *La bella alemana*, 1935

pectáculos, en calidad de espectador, hace sentido si uno capta que se sumerge en la actividad exterior con un fervor no simulado, creado por la imaginación y las reglas que permiten el desarrollo de la acción. "Vivir es sobrevivir a un niño muerto", dijo Jean Genet. En la trayectoria de Michel Leiris, esta frase se inscribe con una gravedad poco común, como lo comentó ampliamente él mismo en uno de sus textos autobiográficos. En sus primeros años se hallan elementos que explican la evolución posterior. El juego no es, pues, anodino en su trayectoria puesto que esta capacidad de adherirse a las reglas va a contar mucho a lo largo de toda su vida adulta.

La obra de Leiris no se distingue por la ficción: apenas publicará una novela que no tiene nada de fundamental para el conjunto de su obra. Escribe poemas, ensayos y libros autobiográficos. Lleva, en paralelo a su trabajo literario, una carrera de etnólogo, y participa en el desarrollo de las ciencias humanas en pleno ascenso. Curiosamente, como para mostrar el aspecto coherente de su enfoque, a veces Michel Leiris consigue entretejer los dos aspectos de su producción. Por ejemplo en *La edad de hombre* cuenta los juegos de su infancia a los que se entregaba con su hermano "para sentirnos grandes y fuertes al integrar el espíritu de personajes que admirábamos". Se imaginaban como jockeys, montando caballos de carreras, poderosos y rápidos. Luego compara esta escena con la práctica del "Deseo de ser otro que uno mismo" que observó entre los *dogons*, a quienes estudia en Gandar y que se atreven a realizar ejercicios de posesión de su propio espíritu. Ahí también el individuo quiere ser "otro". Jugar también es eso: transformarse, abandonar su identidad y asumir otra personalidad.

Entre las diversas aventuras colectivas a las que se ve asociado, llama la atención su presencia en el Colegio de Sociología. El 8 de enero de 1938 participa por primera vez en las actividades de este grupo fundado por su amigo Georges Bataille y el joven Roger Caillois (quien más tarde publicará *Los juegos y los hombres*). Ahí imparte la única conferencia que daría en ese contexto: "Lo sagrado en la vida cotidiana". Se propone "buscar, a través de algunos hechos muy humildes, tomados de la vida cotidiana y situados fuera de lo que hoy constituye la sacralidad oficial (religión, patria, moral), detectar, por medio de algunos hechos nimios, cuáles son los rasgos que permitirían caracterizar cualitativamente un sagrado íntimo". Partiendo de la sociología elabora un proyecto que culminará en *La regla del juego*, su autobiografía.

Este título es significativo: la escritura se convierte en un espacio de confesión, el lugar en donde su vida se desarrolla bajo la mirada del lector. Da a este ejercicio un papel fundamental: el libro se convierte en un medio de procurarse reglas de vida. Avanza en la existencia con la idea de que gracias a esta "clarificación" va a hallar las normas, verdades y mecanismos que lo ayudarán a vivir. Observa su destino como si fuera un juego y otorga a la literatura la penosa tarea de marcar las normas y fijar las reglas. Al menos ésa es la primera intención de Leiris cuando inicia la redacción de *La regla del juego.* De entrada se cuestiona el fin y los medios. ¿La escritura o la lectura son acaso un medio para mejor aprehender la existencia o, más bien, sumergidas en ella deben evitar caer en el utilitarismo? Responde a esto en las primeras páginas de *Fourbis* al hablar de su libro:

> Cada vez más halla su finalidad en sí mismo, y poco a poco, al eclipsar mis otras preocupaciones, se convierte en una razón para vivir, cuando originalmente apuntaba a ser un medio de esclarecimiento para una conducta más coherente en mi manera de vivir.

Este gran Juego en el que participamos, la existencia, no soporta que sus reglas le sean impuestas por la Literatura. Esta conclusión a la que llega Michel Leiris otorga toda su fragilidad y su grandeza a esta disciplina. **u**