

El juego literario y mi juego

Óscar de la Borbolla

Ludópota verbal empedernido, el autor postula, con la claridad del escritor y la pericia analítica del filósofo, que la esencia del juego borra límites —entre la matemática y el fútbol, por ejemplo— y que la literatura siempre es juego, no sólo cuando se imponen reglas nuevas.

Nunca como en mi infancia tuve más clara la diferencia entre el juego y lo que no es juego. Mi madre se empeñó en mostrarme la diferencia: “Esto es de mentiritas y esto es de veras”, me decía y, con mucha paciencia y a veces con alarma, consiguió que yo deslindara una realidad donde sí había consecuencias de otra compuesta por mis sueños y mis fantasías infantiles donde los hechos y los dichos resultaban inocuos.

Esta frontera, sobra decirlo, se me ha venido disolviendo, pero al menos me sirvió para entender ese extraño rencor con el que mi hijo Ulises despertó una mañana enojado conmigo; tenía cuatro años, y me dijo: “No me defendiste de unos dinosaurios que me atacaron anoche”, se puso a llorar y yo, como mi madre, traté de hacerle ver las diferentes capas de cebolla que tiene la realidad: lo que es fantasía y lo que sí es de veras.

Es muy clara la frase “esto es juego y esto, en cambio, no es juego”; sirve para delimitar dos zonas: aquella donde los actos acarrear consecuencias que pueden poner en riesgo la vida, y otra: una zona superpuesta donde no pasa nada, quiero decir que nada traspasa hasta este mundo que nos tomamos tan en serio. Cuando era juego, yo podía excederme, fingir que mataba o moría, fingir que volaba, que platicaba con mis amigos imaginarios.

Salvador Dalí tenía como antídoto para fulminar todas las cosas: “El búho portacaca”, y yo, menos es-

catológico, o quizás igual de escatológico, pienso en la muerte. Y no hay nada que esta certeza no arrase y convierta en un mero juego, en un juego idiota. ¿Qué, frente a la muerte, se salva de ser un juego? ¿El poder?, ¿el conocimiento?... Todos somos fanteches y lo que llamamos “real” no es otra cosa que una escenografía sobre la que ocurre una pantomima, pues como dijo insuperablemente Shakespeare: “la vida es un cuento contado por un idiota” con demasiado ruido y furia.

Todo es juego porque, finalmente, esos juegos que parecen simples juegos resultan muchas veces más de veras que la misma vida, y la vida no es más que un juego porque nada de lo que hagamos logrará tener más que una importancia transitoria: los frutos de la vida por muy bien que se hayan jugado podrán pasar a la historia, pero no a la eternidad. Todo lo que hacemos aquí es ridículo o, en el mejor de los casos, un juego.

Pero ¿qué es el juego? Tomemos esta pregunta dentro de un juego serio. Pues el juego es una característica que podría servir como la diferencia específica de los seres humanos si no fuera, claro, por ciertas conductas de los gatos contra los ratones que resultan inexplicables evolutivamente. Y es que los animales siempre se saltan las bardas de las definiciones para hacer menos claro el borde que nos separa: veo el enjambre de abejas volar en escuadrón para demostrarle a Aristóteles que también caben en su ser social, y a los pá-

jaros que emplean piedras para cascar semillas duras dejando ver que también ellas usan instrumentos de producción para alimentarse, y veo también a mi antiguo maestro Eduardo Nicol confundido ante mi perro, capaz de comunicarse expresivamente conmigo. Siempre ante las definiciones filosóficas aparece un Diógenes con un gallo desplumado que se burla de los esfuerzos de la razón. Pero, en fin, no está mal decir que somos los seres que jugamos. Y que el juego es privativo de nosotros.¹

Cuando elevamos el juego a categoría ontológica, aunque sea con una fundamentación coja como acabo de hacerlo, podemos comenzar a definir sus notas: el juego es contrario de lo que se hace por necesidad, el juego es libre: no estamos obligados a realizarlo; lo hacemos por diversión y, aunque tiene reglas, esas reglas son arbitrarias, no necesarias como en un procedimiento fatal. Expliquémoslo formalmente: si en un plano se encuentran los puntos 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc., una *regla de juego* puede ser unir con una línea sólo los pares o sólo los nones; en cambio, en un *procedimiento fatal*, por ejemplo en la misma secuencia, 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc., si se quiere llegar del 1 al 6 por la ruta del crecimiento es necesario pasar por todos los números intermedios y, además, hacerlo en el orden en que los escribí.

Muchas de las cosas que hacemos cotidianamente se ciñen a procedimientos fatales: no puedo echar los huevos a la sartén y luego quitarles el cascarón, sino que primero los abro y ya libres los echo a la sartén y, por otro lado, también muchos actos que hacemos a diario se pliegan a una regla de juego: yo llevo a pasear a mi perro por los rumbos y a la velocidad que él quiere, aunque, por supuesto, tiro de la correa cuando llegamos al cruce de una calle y en un radio que no me extenúe.

El juego es libre en este sentido; no nos resultan lúdicas las acciones que tenemos que hacer y que, además, debemos hacer de la misma manera. Eso no impide que el juego tenga reglas, al contrario: sin reglas no se puede jugar. Dependiendo de lo simple o complicado de las reglas, en combinación con nuestros gustos y destrezas, ciertos juegos nos resultan más divertidos que otros.

Correr detrás de una pelota es un juego que gusta a muchos; encontrar patrones en las secuencias numéricas, como los pares, los nones, los primos, los amigos, los irracionales, los palindrómicos, es un juego menos popular, pero la teoría de los números no es menos juego que el fútbol. Las matemáticas son como el ajedrez, el póker o el fútbol y, como dijo Einstein:

¹ Véanse al respecto los fragmentos del texto clásico de Johan Huizinga que hemos retomado en este número, pp. 5 y ss.

lo verdaderamente incomprensible del mundo es que sea comprensible matemáticamente o —para decirlo de una forma brutal— que el mundo se comporte matemáticamente y no futbolísticamente.

La literatura también es un juego y como juego empezó en el pasado: ¿para qué Homero o los rapsodas se tomaron la molestia de escribir en hexámetro? ¿Por qué no contar la guerra de Troya y la aventura de Odiseo así sin más? ¿Por qué ese ritmo de seis pies en el verso, con vocales cortas o largas y esa distribución de los acentos? ¿Por qué ese envoltorio formal y no el que sea? Entiendo que los poemas homéricos propiamente se cantaban y que seguramente para ajustarse a una música, que hoy se ha perdido, se forjaron así, pero ¿qué hace Rubén Darío cuando, en español, imita el hexámetro en su “Salutación del optimista”? pues un juego ceñido a las reglas del hexámetro. Valga esta estrofa como ilustración:

Únanse, brillen, secúndense, tantos vigores
[dispersos,
formen todos un solo haz de energía ecuménica.
Sangre de Hispania fecunda, sólidas, ínclitas razas,
muestren los dones pretéritos que fueron antaño
[su triunfo.

Juegan también quienes adoptan el corsé del soneto o quienes escriben décimas: Xavier Villaurrutia tiene unas verdaderamente maravillosas; compone 10 estrofas y cada una con sus reglamentarios 10 versos octosilábicos, a las que llama precisamente: “Décima muerte”. Como ejemplo citaré la primera estrofa:

¿Qué prueba de la existencia
habrá mayor que la suerte
de estar viviendo sin verte
y muriendo en tu presencia!
Esta lúcida conciencia
de amar a lo menos visto
y de esperar lo imprevisto;
este caer sin llegar
es la angustia de pensar
que puesto que muero existo.

Cada género literario es un juego con distintas reglas y en cada género hay innumerables formas de jugar: reglas diferentes con las que el escritor trabaja sus palabras.

¿Qué reglas deben cumplirse para poder caer dentro de un género? ¿Qué es lo que distingue el cuento de la novela, del ensayo, de la obra teatral? Hay en cada género requisitos que enunciare de la manera más elemental: si se descarga la trama en parlamentos seguramente se terminará haciendo una obra de teatro.

Si la trama avanza con reflexiones, con pensamientos, se parecerá más a un ensayo. Si se escoge sólo la parte central de la vida de un personaje y sus roces con otros personajes, pero no importan ni su pasado ni su futuro (y si acaso se mencionan, son sólo eso: rápidas pinceladas), entonces se hará un cuento. Si, en cambio, el interés del autor se concentra en una etapa larga o en la vida entera del personaje y aparecen muchas interacciones con otros personajes y a todos los domina una época, pues se hará una novela. En otras palabras: las reglas para hacer un poema son distintas de las reglas para hacer una novela. Si no hubiera reglas, no podríamos hacer literatura porque la literatura es un juego reglamentado y esto no es privativo de un grupo de escritores ni de una corriente: toda obra literaria es un juego.

Sin embargo, cuando se piensa en la literatura y el juego, generalmente se restringe el campo y se asocia el sombrero dadaísta del que se sacaban palabras para hacer poemas o al muy conocido Taller de Literatura Potencial, mejor conocido como Oulipo. Sin embargo, como he mostrado, toda obra literaria, al margen de su seriedad (no hay nada más serio que la arquitectura de la llamada *Divina Comedia* de Dante), es juego. Y paradójicamente, según mi punto de vista, quienes menos juegan son los colegas del Oulipo. Trataré de explicarme:

El juego propiamente juego —diré una obviedad— es aquel en el que el jugador participa y, aunque hay juegos que se juegan solos y se incluyen en la categoría “juego”, resultan poco divertidos según mis gustos y esto ocurre en buena medida con los juegos del Oulipo.

Pero acerquémonos al corazón del juego, y sobre todo al del juego creativo, asomándonos someramente al *Zarathustra* de Nietzsche, al capítulo de las transformaciones del espíritu, pues me parece que es ahí donde mejor se ha pensado lo que es el juego:

Son tres momentos por los que pasa el espíritu, dice Nietzsche: en el primero, el espíritu, ansioso de probar qué puede, se echa a la espalda las cargas más pesadas y esto lo convierte en un camello. Lo más pesado es el “tú debes”, la normatividad moral que va en contra de los instintos. Este camello, dice Nietzsche, se interna en el desierto y ahí dura mucho tiempo hasta que un día se sacude ese peso de la espalda y se transforma en león. La segunda transformación del espíritu es un león y éste se caracteriza por arremeter contra lo que antes traía auestas. Este momento no representa la forma de la libertad franca, sino una libertad relativa a aquello de lo que se libera: el león es la afirmación del no, es solamente contestatario. Finalmente el león se transforma en niño, que está caracterizado por tres notas: *inocencia, olvido y un nuevo*

comienzo; estas tres notas representan independencia: la inocencia es ajena a la culpa y a la carga; el olvido es también independencia, pues con él se cortan las ataduras del pasado y, finalmente, “un nuevo comienzo”, o sea, la independencia incluso de otros comienzos. Estas tres notas caracterizan al niño que juega. El niño es una rueda que se mueve por sí misma, un primer movimiento, no el movimiento que viene de otro, no el que procede de la inercia, sino la pura novedad, el “santo decir sí” de la creación, no una respuesta, sino una inauguración. La libertad de cambiar de juego, la libertad de crear jugando.

Esto es el verdadero juego: una inauguración con otras reglas, reglas que uno engendra y uno domina y, sobre todo, juego en el que uno participa y por ello, los algoritmos del Oulipo son, si se quiere, un juego matemático, pero un juego donde el escritor como escritor no juega: Raymond Queneau en su *Cent Mille Millions de Poèmes* compuso 10 sonetos y propuso que cada uno de los versos de estos sonetos se combinara con cualquier otro verso para formar cuantos sonetos fueran posibles, algo así como 10 elevado a la potencia 14, o sea un número tan descomunal de poemas que no podrá leer ni él ni nadie nunca. Son “poemas” que se hacen solos, un juego equivalente a que yo propusiera intervenir este ensayo cambiando las afirmaciones por negaciones y viceversa para que en vez de un ensayo hubiera dos y luego, para hacer de este ensayo el géiser infinito de la creación, propusiera que todas las letras que componen las palabras que he escrito hasta aquí fuesen combinadas en todas las formas posibles generando con ello todos los discursos dichos y por decir y todas las historias dichas y por decir e incluso aquellas que no se dirán nunca y, finalmente, me declarará el autor de toda la literatura por venir. Esto no es un juego literario, es una payasada, lo que equivale a decir simplemente: El rey va desnudo.

Admiro y aprecio a Georges Perec; conozco a fondo la dificultad formal que enfrentó al escribir su novela *El secuestro*, pues omitir una letra, en este caso la E, es un juego arduo. ¿Cómo no apreciar la hazaña de Perec si lidió con una cuarta parte de la dificultad que enfrenté yo al eliminar no una vocal para escribir con cuatro, sino cuatro para escribir con una cada uno de mis cuentos de *Las vocales malditas*? Me parece portentosa la obra *El castillo de los destinos cruzados* de Italo Calvino, reconocido por ella como miembro del Oulipo; pero una cosa es Perec, Calvino y muchos, y otra los trucos mecánicos que permiten los algoritmos.

He insistido mucho en que la literatura es juego y quisiera, para terminar, referirme someramente a mi pro-

—No, doctor. No —sopló ronco Rodolfo—. Los shocks no son modos. Los locos no somos pollos. Los shocks son como hornos; son potros con motor, sonoros como coros o como cornos... No, doctor Otto, los shocks no son forzosos, son sólo poco costosos, son lo cómodo, lo no moroso, lo pronto... Doctor, los locos sólo somos otro cosmos, con otros otoños, con otro sol. No somos lo morboso; sólo somos lo otro, lo no ortodoxo. Otro horóscopo nos tocó, otro polvo nos formó los ojos, como formó los olmos o los osos o los chopos o los hongos. Todos somos colonos, sólo colonos. Nosotros somos los locos, otros son loros, otros, topos o zoólogos o, como vosotros, ontólogos. Yo no los compongo con shocks, no los troncho, no los rompo, no los normo... Rodolfo monologó con honroso modo: probó, comprobó, cómo los locos sólo son lo otro. Otto, sordo como todo ortodoxo, no lo oyó, lo tomó por tonto; trocó todos los pros, los borró; sólo lo soportó por follón: obró con dolo. Rodolfo no lo notó.

Fragmento de “Los locos somos otro cosmos”,
en Óscar de la Borbolla, *Las vocales malditas*, México, 1988.

pio juego. Ya he mencionado el más conocido, mi libro *Las vocales malditas*, donde, como ya dije, eliminé cuatro vocales para escribir sólo con una. Son cinco cuentos, uno por vocal, y en cada uno de ellos me valí de palabras que tuviesen esa única vocal. Las dificultades que me impuso esta regla me angostaron el repertorio de las palabras tan sólo a las monovocálicas y, además, me limitaron el uso de las preposiciones y los tiempos verbales, pues sólo algunos y para algunos casos cumplían con el rigor monovocálico; por ejemplo en el cuento “El hereje rebelde”, el que está dedicado obviamente a la E, no pude usar la preposición “que” pues, aunque la “u” no suena, quería que el cuento fuese puro tanto fonética como gráficamente, y sólo conté con las conectivas: “de”, “del” y “en”; en el de la O, en cambio, sólo pude usar: “por” y “con”. Las numerosas paráfrasis a las que me vi obligado para encontrar la frase apropiada que me permitía avanzar fue un juego como para volverme loco. De ahí, tal vez, mi simpatía total por mi cuento “Los locos somos otro cosmos”.

Pero no sólo en *Las vocales malditas* me inventé unas reglas para jugar distinto, sino que fiel a la idea nietzscheana de juego como inauguración y olvido y un santo decir sí, en cada una de mis obras he intentado hacer mis propias reglas: con las *Ucronías* hibridé el periodismo y la literatura tomando del primero los géneros (reportaje, entrevista, artículo de fondo) y del segundo los vuelos imaginativos para conseguir algo muy divertido por sus efectos: mutar la verosimilitud en veracidad.

En mi libro *Dios sí juega a los dados* me propuse otro híbrido al reunir la ciencia con la literatura; no

para hacer ciencia ficción, sino para ficcionalizar los modelos científicos: las estructuras de la geometría, la física o la filosofía me sirvieron para idear los armazones de estos cuentos y en algunos de ellos las reacciones de los personajes copian las conductas de las partículas en lugar de estar motivadas por el amor, la envidia u otros sentimientos humanos. Con todo lo cual creo que conseguí unos cuentos que me atrevería a calificar literalmente de extraordinarios.

Mi novela *La vida de un muerto*, que en la superficie es la historia hiperbólica de un narcotraficante, me sirvió para plantear la teoría schopenhaueriana del mundo como voluntad de representación; la percepción alterada por los narcóticos y la realidad engendradora por nuestros deseos corrieron de la mano en esta obra donde todo —tiempo, espacio, arquitectura, vidas— ocurre en un sueño.

No voy a fatigar a los lectores con cada uno de los juegos que he intentado en cada uno de mis libros. Sirvan a manera de muestra los mencionados, y para cerrar los testimonios de mi juego, menciono *El arte de dudar*, que está por salir de la imprenta. He reunido poco menos de un centenar de ensayos breves sobre los temas que hoy y siempre han dado qué pensar. En este nuevo libro juego con la verdad y con lo que creo, pues página tras página voy probando argumentativamente una cosa y luego su contraria; como dije desde el principio: no sólo considero juego la literatura, sino también todo aquello que mi madre decía que era de veras. Yo creí que en lo real los actos sí eran de cuidado, mientras que en el juego no tenían consecuencias; hoy creo que todo es lo mismo: un juego extremadamente peligroso. **U**