

Del juego y la distancia adecuada

Jacques Jouet

Traducción de Arturo Vázquez Barrón y Roberto Rueda Monreal

El escritor y artista plástico Jacques Jouet, uno de los miembros más antiguos del Oulipo, propone una biblioteca del juego en la literatura moderna. La lista queda abierta: el lector está invitado a enriquecerla con más obras lúdicas y provocadoras, escritas bajo el signo del azar, en unos casos, o de las reglas estrictas, en otros.

Hay ciento treinta y nueve libros en la biblioteca de San Víctor, tal vez más, pero éste es el número que afirma Rabelais, si contamos.

Hay veintinueve títulos en la del doctor Faustroll. Lista cerrada.

Por el placer de leer y de verificar si el juego es, o no, una actividad seria (o en qué medida ésta se encuentra ligada sólo a la diversión, o si no también a su contrario), propongo aquí once títulos, lista no cerrada, para una biblioteca escogida del juego. En cada uno de estos títulos se nombra o está presente un juego concreto en el centro del tema y de la forma del libro.

Propongo:

JORGE LUIS BORGES, *La lotería en Babilonia*. El narrador vivió una vida de vicisitudes extremas, en las que se alternaban situaciones de poder y esclavitud —la Roca Tarpeya está cerca del Capitolio—. Borges habla de una “variedad casi atroz”. Yo veo una ima-

gen anticipadora de la flexibilidad contemporánea. La lotería es como la causa primera de la particularidad de la civilización, es una “parte principal de la realidad”. La lotería fue primero elemental: compra de un billete, sorteo de los números, ganancia en monedas de plata. Surge una manera de complicar, de hacer más difícil el juego para que sea más excitante. Se introducen “suertes adversas”. Pagas un billete, y si pierdes, no sólo pierdes lo que costó el billete, también se te impone una multa o se te condena a que te quemen la lengua o te mutilen un miembro o te deshonren o te maten. Se inventan también suertes positivas: una promoción, la desaparición de algún enemigo, una mujer-recompensa. La lotería representa el azar en contra de un orden del mundo, “infusión del caos en el cosmos”, “sacro desorden”. Nada más resulta previsible o estable. “Babilonia no es otra cosa que un infinito juego de azares”. Lotería del éxito.

JULIO CORTÁZAR, *Rayuela*. La novela se abre con una página “Tablero de dirección”. El autor informa a su lector sobre una propuesta de juego de lectura: hay dos maneras de leer este libro, dos itinerarios distintos, ya sea que se respete el orden numérico de las secuencias o se obedezca otro mandato, cuyo paso a paso lo da una especie de hoja de ruta. El juego de rayuela está presente de manera alusiva. Sólo encuentro una alusión, en el capítulo 113: “Una rayuela en la acera: tiza roja, tiza verde. CIEL. La vereda, allá en Burzaco, la piedrita tan amorosamente elegida, el breve empujón con la punta del zapato, despacio, despacio, aunque el Cielo esté cerca, toda la vida por delante”. Entre la piedrita empujada por el pie y el cielo, encontramos muchas cosas para hacer y contar. Suponiendo que se lea de la manera menos sencilla y habitual, entramos en un trenzado complejo irreducible en una alternancia ficción/reflexión. Lo que nos queda es entrar en un juego de lectura de naturaleza variable: recortes de periódico, derivaciones de per-

sonajes, citas [una de Gombrowicz que hace el elogio de una estética extendida, no sintética]. Cortázar subraya “la naturaleza demoniaca de toda escritura recreativa” (capítulo 141).

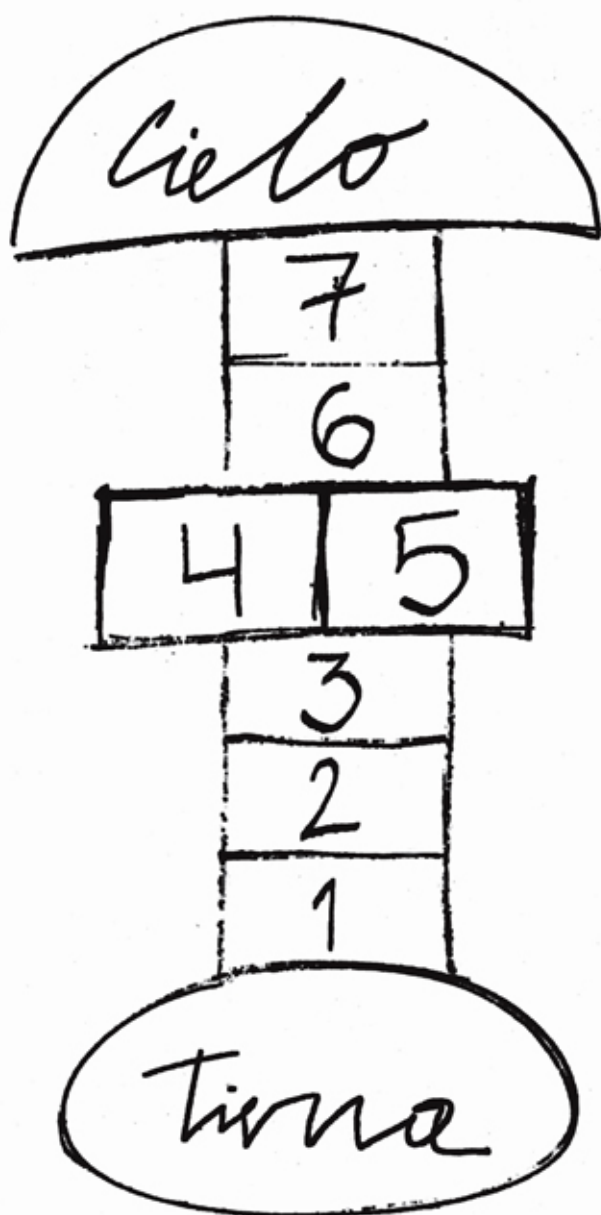
Si vuelvo a leer el espléndido cuento “Final del juego”, veo a Cortázar decir un poco más todavía sobre la gravedad existencial lúdica puesta en marcha en sus novelas largas o cortas.

JACQUES ROUBAUD, € [Signo de pertenencia]. Exactamente a la manera de *Rayuela* —y ambos libros son casi contemporáneos, 1963 y 1967—, el libro, de poemas esta vez, se abre con una página “Cómo usar este libro”. De nuevo, el cómo usar está ligado a la lectura. Cuatro maneras de lectura se proponen al lector, una de ellas hace justamente referencia a una partida de go, una partida histórica jugada por campeones. Las fichas son blancas o negras, de nácar o basalto, lo que influye en el imaginario de los poemas (¿cómo? eso queda por leerse), algo blanco, algo negro. El juego es el orden pitagórico del mundo.

Tanto Roubaud como Cortázar colocan en lo más elevado de sus deseos de autor la lectura más compleja, la más inhabitual, la más arriesgada, la más juguetona. Se ven obligados a comprobar (en diversas entrevistas) que, mayoritariamente, los lectores se pierden en la lectura y se conforman con la manera más tradicional.

ITALO CALVINO, *El castillo de los destinos cruzados*, seguido de *La taberna de los destinos cruzados*. Lo que se convoca aquí es el juego del tarot, como lo explica en detalle una nota final. Esta vez se pone el acento en las limitaciones ligadas a la composición del libro. La lectura también se ejercita ya que la edición reproduce las figuras de las láminas del tarot, por lo que el lector puede observar, paso a paso, la construcción de las historias a partir de las cartas que están en el juego de cada narrador. En esta especie de *Decamerón*, en efecto, los protagonistas encerrados en su intimidad han perdido la palabra y sólo pueden contar, sucesivamente, por intermediación de las cartas. Y el narrador, que es de hecho un “nosotros”, interpreta lo que ve. Es un lector que compone al ir leyendo la combinación de las cartas. Las historias contadas son terribles. Es Macbeth quien concluye: “Empiezo a estar cansado del *Sol* y quiero que se rompa la sintaxis del *Mundo*: que se barajen las cartas, las hojas del infolio, los fragmentos de este espejo del desastre”.

GEORGES PEREC, *La vida instrucciones de uso*. Aquí, el juego es el rompecabezas, e interviene en el preámbulo. “A pesar de las apariencias, no es un juego solitario...”. El rompecabezas supone un fabricante y un jugador, que “sigue los caminos que le fueron compuestos en la obra” (Klee, citado por Péric). La novela se construye por una parte según el imaginario del rom-



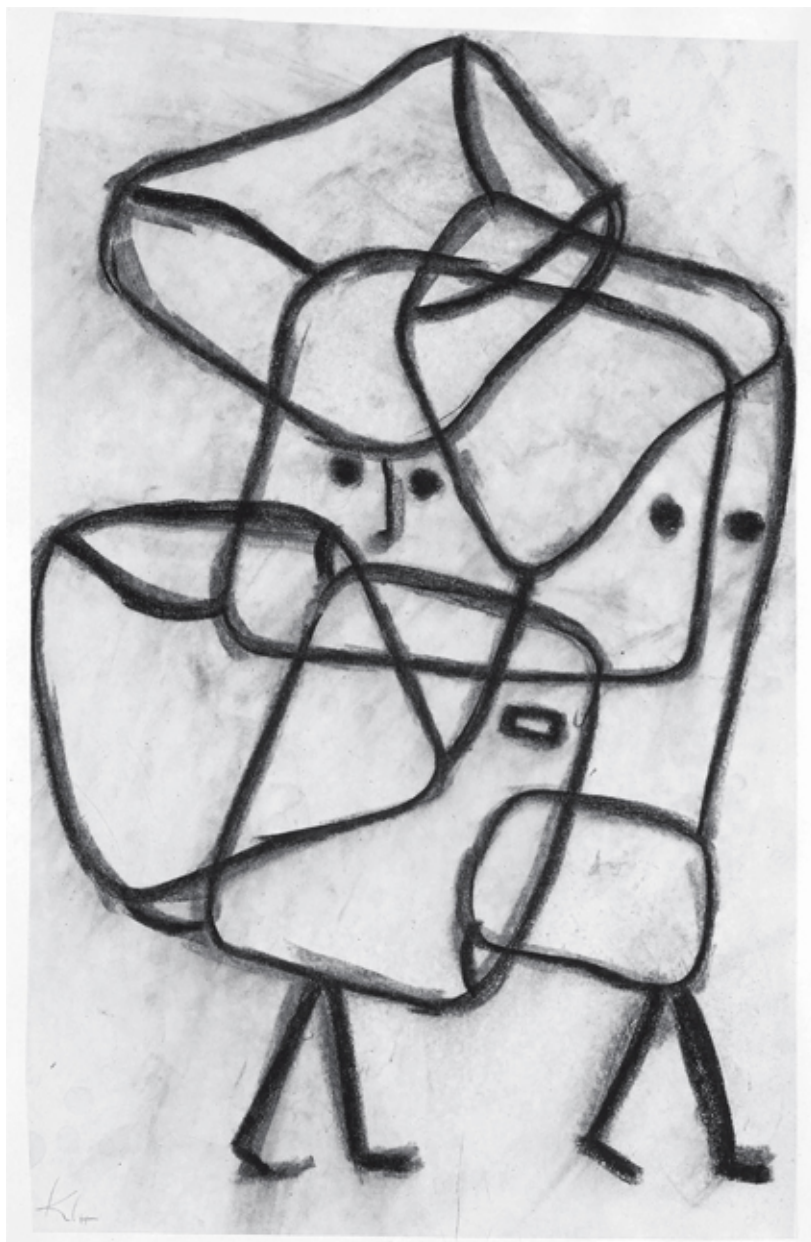
pecabezas, con personajes que fabrican o reconstituyen rompecabezas. El rompecabezas es el núcleo genético de la composición de la novela. Es la imagen de un conjunto de elementos que existen de manera independiente con fuerza y forman un todo. Como el inmueble mismo es microcosmos del mundo, sus casillas son también las piezas de un rompecabezas.

Pero, porque hay un “pero”, el juego y el conjunto, que se ve perfecto, previsto en sus mínimos detalles, deja pasar imperfecciones hasta el acontecimiento final, que da una pieza en forma de ω para entrar en una casilla en forma de $\times$. El rompecabezas es el mundo y el proyecto de vida de Bartlebooth es una vida perfecta. Bueno... casi perfecta, el juego es una tensión. Sólo hay perdedores.

GEORGES PEREC, *Wo el recuerdo de la infancia*. Antes de *La vida instrucciones de uso*, Péric había abordado el juego, es decir el deporte, como sometimiento extremo. Es impresionante. La competencia, ése es el crimen.

JULIO VERNE, *El testamento de un excéntrico*. Un Julio Verne inusual... Un riquísimo estadounidense deja al morir una fortuna y un testamento con instrucciones para transmitirla. Es un excéntrico miembro del Club de Excéntricos, su testamento debe estar a la altura. Pide que se designe al azar a seis ciudadanos que jugarán una partida del juego de la oca del tamaño de Estados Unidos; cada casilla representa un Estado de la Unión. El notario lanzará los dados. Los jugadores harán los viajes designados. ¡Que el mejor gane la partida y en consecuencia gane la fortuna! ¿Cómo procede Julio Verne? Podría tratar una verdadera partida, que funcionaría entonces como una fuerte coerción narrativa. No, Julio Verne imagina una partida ideal de acuerdo con los desarrollos existenciales de sus personajes. (Podría resultar interesante reescribir la novela a partir de otra partida predeterminada). Aquí, y esto es un elemento capital para el análisis del texto de juego: de los siete jugadores, los dos que están enamorados —uno del otro— ponen el amor por encima de la eventual victoria y del premio correspondiente, por lo que en consecuencia conservan la cabeza fría en cuanto al juego.

JULIO VERNE, *Un billete de lotería*. La situación es semejante a la de la novela precedente. La enamorada, por lo que a ella toca, quiere conservar el billete de lotería (que tiene un enorme valor antes del sorteo para los avaros y usureros, no demasiado judíos en este caso —ya sabemos que el estereotipo antisemita sin duda está presente en Julio Verne—) por su solo valor afectivo, como recuerdo de su amor, pero se ve obligada a venderlo. También en este caso, a la enamorada le importa poco el premio o la competencia victoriosa. Quiere vivir.



Paul Klee, *Burdened Children*, 1930

HERMANN HESSE, *El juego de los abalorios*. Así como en la lotería, la rayuela, el go, el tarot, el rompecabezas, las olimpiadas, el juego de la oca... los juegos son concretos y referenciados; del mismo modo en Hesse no se sabe muy bien en qué consiste concretamente el juego de los abalorios, incluso si el go es tal vez el origen. Sólo se sabe que es el juego de los juegos, un juego de conocimiento universal, música y matemáticas reunidas en una síntesis de tipo pitagórico, de consonancia ocultista (no es lo más interesante para mí), que domina el orden profundo del mundo, que es el orden del número y la armonía. Lógica cristalina e imaginación fecunda. (Recordemos a Raymond Queneau y su inversión de los lugares comunes cuando se trata de definir el método de Raymond Roussel: “Una imaginación que une el delirio del matemático a la razón del poeta”). “Sin duda este juego conlleva peligros. Es justamente por eso que nos gusta”.

Y formo un paquete con *Una partida de ajedrez*, *La defensa*, *El Maestro de Go...* Zweig, Nabokov, Kawa-

bata... que ponen en escena la fatalidad negativa del juego para el personaje descrito. Hay muchos otros ejemplos.

Saco de esta biblioteca algunas observaciones:

1) A costa de una simplificación aparente (pocos elementos simples y complejidad creciente por medio de la combinatoria), el juego está siempre en el centro de una visión total, totalizante (utópica, ideal, feliz), totalizadora (totalitaria posiblemente) del mundo. Anarquía, no, orden al contrario a la décima potencia. Orden del mundo que se está volviendo un mundo del orden. Es un sistema de una ambición desmesurada, que no conoce razón limitadora. Es un engranaje. Esta realidad está disimulada bajo una imagen fútil y sin consecuencia del fenómeno *juego*.

2) El sujeto puede, cree, espera encontrar ahí la armonía de un orden superior, en el cual perderse. A menudo, la práctica de juego del tipo hasta-el-final (el jugador no tiene muchas elecciones) se topa con la vertiente oscura, fatal, destructiva del jugador, como el precio a pagar por la organización luminosa. En definitiva, el juego es una partida muy peligrosa. El compromiso no puede ser sino total; fatalidad del compromiso total.

3) La situación de juego es reveladora, en primer lugar, de los personajes. Los que logran salir airoso en Julio Verne son aquellos que piensan en otra cosa, ni en ganar dinero ni en ganar a secas. Del juego, están a una distancia adecuada.

Pero hay además un último libro en esta biblioteca del juego:

STÉPHANE MALLARMÉ, *Jamás un lance de dados abolirá el azar*. En acción, de nuevo este asunto del azar, que estará en el centro del mundo de la lotería de Borges. Pero si me detengo en el título, la sintaxis me detiene a mí. La sintaxis francesa natural diría: *Un lance de dados jamás abolirá el azar*. ¿Por qué este desplazamiento? ¿*Jamás un lance de dados abolirá el azar*?

Tomemos el decálogo: *A tu padre y a tu madre honrarás*. El complemento está antes del verbo.

Si digo: *[A] Su padre y [a] su madre honrará todo hombre*. Incluso un poco al revés, es comprensible, complemento, verbo, sujeto.

Si digo: *[Al] Padre y madre honrarán todos los hombres*. Es ambiguo en francés. Funciona en ambos sentidos.

Mallarmé había pensado en eso.

Jamás un lance de dados abolirá el azar. Es la versión disfórica: el doble seis obtenido (el alejandrino para Mallarmé) nada puede en contra del azar general, la lotería universal, la desigualdad fatal, ¡que gane el mejor!

El azar jamás abolirá un lance de dados, versión eufórica, sintaxis natural, el caos lúdico del mundo no tiene poder sobre un granito de arena que se llama luz. **u**

Texto publicado en *L'Atelier du Roman*, n° 85, 2016.



Monjes jugando go, antiguo grabado chino