

El gran juego

Eduardo Berti

Uno de los pocos miembros hispanohablantes del Oulipo esboza un veloz recorrido por la historia de los juegos literarios, en general, y despliega un recuento panorámico del repertorio de procedimientos creativos, estructuras y limitaciones formales con las que el legendario grupo fundado por Queneau y Le Lionnais —un matemático y un literato, no casualmente— ha alimentado a las letras mundiales con retos y divertimentos llenos de vitalidad y, claro, de potencial.

El arte, como juego que se juega muy en serio, concentra en tal sentido expresiones a primera vista antitéticas: el placer de jugar con formas, con palabras o incluso con las convenciones de la realidad (“la literatura —sostenía el viejo Kant— es una función lúdica del espíritu, en la que el escritor juega con el lenguaje, creando imágenes para recreación de los lectores”), pero al mismo tiempo el riesgo de “jugársela”, el desafío de hacer algo “jugado”. El arte es juego y otras lenguas lo expresan a la perfección cuando usan, por ejemplo, los verbos *play* o *jouer* para tocar un instrumento y el sustantivo *play* para una obra de teatro. El arte es “juego divino” y lo han dejado muy en claro innumerables teóricos al trazar los paralelos entre un escenario, un templo y un terreno deportivo.

Todo juego, como todo género artístico y como toda forma literaria, marca de antemano reglas llenas de sentido. “Mundos temporarios dentro del mundo habitual”, resumió Johan Huizinga en su insoslayable ensayo *Homo ludens*¹ (1938). En otras palabras: un orden propio y absoluto que, siempre según Huizinga, “lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada” (tesis que po-

dría aplicarse, con los ojos casi cerrados, a toda obra de ficción, incluso a la más realista).

No es un azar que Oulipo, el taller de literatura potencial por el que pasaron en su momento Italo Calvino, Georges Perec o Raymond Queneau (maestros a la hora de desacartonar la literatura, de desacralizarla sin menospreciarla), naciera de la osada imaginación de François Le Lionnais, un experto en ajedrez. No es un azar que se tildase de *oulipiana* una novela indiscutiblemente lúdica como *Rayuela*, de Cortázar. No es un azar que Jacques Roubaud, oulipiano y uno de los máximos poetas franceses de las últimas décadas, sienta pasión por el go y se haya basado en él para los textos de *€*. No es un azar que Pablo Martín Sánchez (primer escritor español reclutado por Oulipo) se sirva a veces de las “cadenas de dominó” como modelo formal para crear poemas o textos narrativos.

Oulipo lleva más de cinco décadas en la búsqueda de nuevas formas literarias: nuevas reglas que permitan abordar de otra manera los juegos de la poesía y la narrativa. La tarea fundamental del grupo, desde su nacimiento, consiste tanto en idear estructuras y *trabajas* (*contraintes*) singulares, de las que luego puedan servirse otros autores (esa dimensión en la que el juego,

¹ Presentamos algunos pasajes en este número, p. 5 y ss. [E.]

como observó el propio Huizinga,² “oprime y libera” al mismo tiempo), como también en revisitar el pasado con nuevos ojos, por medio de la “reescritura creativa” y de la recuperación de viejas formas llenas de *potencialidad*, pero dejadas de lado, en su momento, en nombre de la seriedad pomposa, del genio inspirado o de la melancolía emocional.

“Todos los escritores, incluso aquellos que disimulan mejor su formalismo, admiten que hay exigencias a las cuales su obra no puede sustraerse. Para muchos, la crítica a Oulipo se sitúa precisamente allí, en el límite que separa la regla de la restricción”, ha escrito Marcel Bénabou, secretario permanentemente provisorio (o provisoriamente permanente) de Oulipo. “Aunque aceptan la regla, rechazan la restricción; dado que no se trata de una regla necesaria, la consideran un mero recurso literario, es decir, una exageración”. La práctica de Oulipo ha refutado la idea de esta frontera arbitraria y ha refutado, también, el prejuicio de que las trabas bloquean la imaginación (en la práctica, se ha visto que la estimulan) y que no arrojan más que obras ilegibles o de estéril virtuosismo; por el contrario, lo fascinante de Oulipo es que sus restricciones posibilitan desde obras complejas hasta otras de asombrosa sencillez porque el uso de la traba no condiciona ni suscita una sola estética.

Entre las *contraintes* (restricciones o trabas) inventadas por los oulipianos hay muchas de innegable espíritu lúdico, como los lipogramas de Georges Perec, autor de la famosa novela *La disparition*, integralmente escrita sin la letra “e” (en la traducción al castellano, *El secuestro*, la letra excluida es la “a”), o como los *Poemas de metro* de Jacques Jouet, que postulan estrictas reglas:

Un poema del metro tiene tantos versos como estaciones, menos una, tiene nuestro trayecto.

El primer verso se compone mentalmente entre las dos primeras estaciones del trayecto (contando desde la estación de partida). Se transcribe al papel cuando el metro se detiene en la segunda estación.

El segundo verso se compone mentalmente entre la segunda y tercera estación de nuestro trayecto. Se transcribe al papel cuando el metro se detiene en la tercera estación. Y así sucesivamente.

No hay que transcribir cuando el metro está en marcha. No hay que componer cuando el metro está detenido.

El último verso del poema se transcribe en el andén de la última estación de nuestro trayecto.

² Huizinga, cuyo apellido aparece silábicamente permutado en *Zinga 8*, título de la novela de ciencia-ficción del oulipiano Jacques Duchateau.



Homenaje a Georges Perec, 1978

Si el itinerario supone una o varias combinaciones de línea, el poema tendrá por lo menos dos estrofas.

Si por desgracia el metro se detiene entre dos estaciones, se produce un momento muy delicado en la escritura de un poema del metro.³

Alguien osó comparar a un oulipiano con un ratón que construye su propio laberinto del que luego se propone (se impone) salir. Los laberintos son múltiples: textos en los que se alternan vocales y consonantes; poemas donde cada verso se compone de las mismas letras distribuidas en diferentes palabras (“poema anagramático”); textos donde todas las palabras comienzan con la misma letra (“tautogramas”); textos monovocálicos o bivocálicos (vieja tradición literaria en la que se incluye, por ejemplo, el “Amar hasta fracasar” que algunos atribuyen a Rubén Darío) o, incluso, los retratos alfabéticos de Michèle Audin que reconocen antecedentes en aquellas páginas del *Quijote* donde se enumeran las virtudes de un buen amante: agradecido, bueno, caballero, dadaso, enamorado, firme, gallardo, honrado, ilustrado, leal, mozo, noble...

Entre las formas recuperadas por Oulipo, varias de ellas (como el *pantun* malayo o el *haiku*) formaron parte, primitivamente, de la abundante tradición de juegos de rimas, improvisaciones de versos y competencias trovadorescas que prosiguen hasta la actuali-

³ Jacques Jouet, traducido por Ezequiel Alemian en *OULIPO. Ejercicios de literatura potencial*, Caja Negra, Buenos Aires, 2016.



Ejercicios de estilo de Raymond Queneau en un fotomatón, 1928

dad en la payada latinoamericana o en los *versolaris* del país vasco. Formas a las que se suman los “plagiarios por anticipación”: escritores previos al Oulipo que emplearon técnicas dignas del grupo: desde los esparcimientos de los “Rhétoriciens” (Grandes Retóricos) del siglo xv hasta los juegos de palabras de Lewis Carroll o los “poemas holórrimos” de Alphonse Allais, hechos de versos completamente homófonos:

*Par les bois du Djinn où s'entasse de l'effroi
Parle et bois du gin!... ou cent tasses de lait froid.*

En cuanto a la “reescritura creativa” antes mencionada (reescritura que puede tildarse de re-creación y re-creación al mismo tiempo), el abanico es muy amplio entre los oulipianos. Puede ser la reescritura de un texto propio y original, como hizo Queneau en sus *Ejercicios de estilo*: noventa y nueve versiones de un sencillo episodio ocurrido en las calles y en un transporte público de París. Puede ser la reescritura de un texto ajeno no con afán de *pastiche*, sino bajo los diferentes efectos de las “trabas”, como hizo Georges Perec con sus 35 variaciones en torno a la primera frase de *En busca del tiempo perdido*, de Marcel Proust, y volvió a hacerlo más tarde Harry Mathews con el famoso “ser o no ser” de Shakespeare. Un abordaje que, aplicado a una célebre frase de Calderón de la Barca, podría arrojar:

TEXTO BASE

Toda la vida es sueño y los sueños, sueños son

Anagrama

Sueño estos sueños alados y vuelo sin daños

Sin usar la letra i

Todo es sueño y los sueños, sueños son

Sin usar la letra e

¿La vida? Un onirismo

Con una letra de menos

Oda: la vida es sueño y los sueños, sueños son

Con tres letras de más

Toda la viuda es sueño y los sureños, sureños son

Antonimia

Nada de la muerte es insomnio y el insomnio, insomnio no es

Sinonimia

Estar vivo es bastante semejante a estar dormido y cuando uno está dormido, está dormido

Homoconsonantismo (mismas consonantes en el mismo orden)

Todo lo vudú es saña y las sañas, sañas son

Homovocalismo (mismas vocales en el mismo orden)
Otra valija de cuero y con cuero sueco, ¿no?

Bola de nieve con una libertad final

Y
tú
vas
tras
otros
sueños
dado que
como dice
felizmente
De la Barca
toda la vida
es zzzzzzzzzzz
y los zz son zzz

Lejos de terminarse aquí, los juegos de reescritura en Oulipo abarcan desde una nueva versión de *El burgués gentilhomme*, recreada en versos por Jacques Jouet, hasta métodos extremos como los poemas fundidos, los *aviones* y las reducciones al límite de Michelle Grangaud (reescritura de obras ajenas tan sólo con sus signos de puntuación, exclamaciones o interjecciones) y la llamada “transducción”: sistema mediante el cual se toma un texto ya existente y se reemplazan solamente algunas palabras (los sustantivos, por ejemplo) dejando el resto del molde intacto. Por ejemplo, a partir de las conocidas “Instrucciones para subir las escaleras”, de Julio Cortázar, una “transducción” con un nuevo campo semántico posibilitaría unas “Instrucciones para leer un libro”:

Los libros se leen de frente, pues hacia atrás o de costado resultan particularmente incómodos. La actitud natural consiste en mantenerse sentado, los pies firmes sin moverse, la cabeza erguida aunque no tanto porque los ojos dejarían de ver las páginas inmediatamente accesibles, y respirando lenta y regularmente.

La reescritura oulipiana permite el encuentro (la fusión, la fricción) entre textos de diferentes autores. Marcel Bénabou, Jacques Roubaud y Georges Perec jugaron a construir sonetos *greffés* (“injertos de sonetos”, podría traducirse, o “sonetos trasplantados”); en ellos, cada verso alejandrino está compuesto por un hemistiquio de un autor y otro hemistiquio de otro. También se divirtieron imaginando proverbios “injertados”: cosas equivalentes en francés a “en casa de herrero no entran moscas” que, al construirse, dejan en la sombra otro posible proverbio *greffe*: “en boca cerrada, cuchillo de palo”. Desde luego, esto mismo podría hacerse sin exceder el marco de una sola obra.

Podría tomarse el inicio de “El gaucho Martín Fierro”, el famoso poema gauchesco de José Hernández:

*Aquí me pongo a cantar
Al compás de la vigüela;
Que al hombre que lo desvela
Una pena extraordinaria,
Como la ave solitaria
Con el cantar se consuela.
Pido a los Santos del Cielo
Que ayuden mi pensamiento;
Les pido en este momento
Que voy a cantar mi historia,
Me refresquen la memoria
Y aclaren mi entendimiento.*

Si mezclásemos los comienzos de unos versos con los finales de otros, podríamos encontrar el siguiente resultado:

*Como la ave del Cielo
Pido a los santos vigüela
Una pena se consuela
Al compás de la memoria
Que voy en este momento
Aquí, a cantar mi historia*

*Les pido (me pongo a cantar)
Que ayuden mi entendimiento
Me refresquen mi pensamiento
Y aclaren extraordinario
Al hombre que se desvela
Con el cantar solitario*

Existen métodos oulipianos que consiguen fusionar cuatro o cinco obras. Uno de los más lúdicos es la “quimera”, que se compone tomando un texto base y una serie de textos que cumplirán el rol de “bancos de palabras”. Por ejemplo, tomamos la primera estrofa de “El gaucho Martín Fierro” como texto base y reemplazamos en ella todos sus sustantivos por los primeros sustantivos que incluye *Don Segundo Sombra* de Ricardo Güiraldes, todos los adjetivos por los que hay al comienzo de *El juguete rabioso* de Roberto Arlt y todos los verbos por los que aparecen al principio del “Santos Vega” de Rafael Obligado. Las nuevas palabras se insertan respetando su orden de aparición en la obra original. Es decir, el primer sustantivo de “El gaucho Martín Fierro” (“cantar”) debe reemplazarse por el primero en *El juguete rabioso* (“sollozar”).

Esto arroja:

*Aquí me inclino a sollozar
A las afueras del pueblo;*

*Que a las cuerdas que las corre
Una plaza bandoleresca,
Como el viejo puente andaluz
Con el arco se ilumina.*

La “quimera” es un buen ejemplo de cómo una *contrainte* oulipiana puede convertirse en un juego literario grupal. La “quimera” no excluye posibles variantes, como la que aquí llamaremos “quimera colectiva”: (a) se reúnen cuatro personas, (b) cada cual escribe un texto con la misma estructura de base (un *homosintaxis* como, por ejemplo, SVAASSA: sustantivo, verbo, adjetivo, adjetivo...), (c) cada uno de los textos se reescribe con los s de un compañero, los v de otro y los a de otro.

En las últimas décadas, estas y otras ideas de Oulipo han influido enormemente en los talleres de escritura, sobre todo en los talleres más creativos donde se rehúyen las “fórmulas de eficacia” o los imperativos estéticos.

En las *contraintes* de Oulipo, lo lúdico no es obligatorio. Lo lúdico no es un objetivo; sin embargo, suele ser un medio para disparar ideas, para hacer que la escritura salga de fórmulas inamovibles y rompa aquello que Flaubert llamaba *idéas reçues*: frases hechas, tópicos, lugares comunes.

Un gran poeta surrealista, Robert Desnos, anticipó ciertos aspectos de Oulipo con su “lenguaje crudo”, es decir, con poemas donde tomaba lugares comunes y los reemplazaba echando mano de fórmulas de antítesis. Lo mismo puede hacerse en castellano. No hay más que reunir una lista de esos binomios sustantivo + adjetivo que se han vuelto, con el uso, fórmulas obvias: “futuro negro”, “imaginación viva”, “principios indiscutibles”... El uso de antónimos a la manera de Desnos depara gratos hallazgos: un “futuro blanco” (o por qué no un “presente blanco”), un “verano cocido” (en vez de un “crudo invierno”), una “vía esclava” (en vez de “libre”) y un “día de los tiempos” (en vez de la archiconocida “noche de los tiempos”).

Un juego que suele efectuarse en los talleres oulipianos es la “circulación antonómica”: a veces se parte, como Desnos, de un lugar común; a veces no. En ambos casos, los participantes del taller reciben una frase (“la noche está llena de estrellas”), la reformulan diciendo lo que ellos consideran como lo contrario (“el día está lleno de soles” o “el día está vacío de nubes”) y se la pasan a otro participante que, sin mirar la primera frase, reformulará la segunda bajo el mismo principio de la antonimia. Los resultados son más jugosos cuando aparecen palabras como “gallina”, “espanto” o “filósofo” que no forman parte de binomios globalmente aceptados en materia de antónimos como sí los son alto/bajo o nacer/morir.

Desde luego, las *trabas* o las “formas literarias” pueden volverse fácilmente “juego de sociedad” y esto,

como es bien sabido, va más allá de Oulipo. Tomemos las fantásticas greguerías de Ramón Gómez de la Serna. Tal como las formula el autor, las greguerías son magníficos ejemplos de aforismo no moral, de aforismo donde cuajan la poesía y el humor.

El estornudo es la interjección del silencio.

La x es la silla de tijera del alfabeto.

Esqueleto: un ventanal al que se le han roto todos los cristales.

El cometa es una estrella a la que se le ha deshecho el moño.

Sin embargo, alcanza y sobra con torcerles un poco el cuello o invertirlos para transformarlos en fabulosas adivinanzas, lo cual no hace sino ratificar que todo lenguaje figurado posee un carácter lúdico y que, como dijeron tantos pensadores antes y después de Paul Valéry, la poesía ha sido siempre un juego con las palabras y el lenguaje. Tomando ejemplos concretos: una greguería como “El hormiguero es el calambre de la tierra” podría convertirse en una especie de adivinanza (“Adivina, adivinador, qué es el calambre de la tierra”. Respuesta: “El hormiguero”), pero lo mismo podría ocurrir al revés; es decir, que a partir de una adivinanza clásica (“Redondo, redondo, barril sin fondo”), podría intentarse una greguería como “Los anillos son barriles sin fondo”, o que de “Animalito bermejo, costillas sobre el pellejo” podríamos postular: “El barril es el único animal con las costillas sobre el pellejo”.

Toda solución a un enigma es un juego, nos recuerda Huizinga en *Homo ludens*. Tanto a escala mayor en el marco de una obra de ficción (la trama de una novela o de un film), como en el arte de los juegos de lógica, paradojas y silogismos absurdos (*Nada es mejor que este silogismo. Cualquier cosa es mejor que nada. Cualquier cosa es mejor que este silogismo*) o en el caso de esas obras filosóficas que desde la Antigüedad se basan en sistemas de preguntas y respuestas; una forma, esta última, que Hervé Le Tellier parodia en su libro *Demande au muet, 115 dialogues socratiques de qualité* (El discípulo: “Maestro, la juventud está en la calle, ¿qué hacer?”. El maestro: “Nada, pues es una ilusión óptica: la juventud está ante todo en la mente”), pero que implica un “juego de cavilación” incluso en los textos originales, con reputación de “serios” o doctrinarios.

Algo por el estilo ocurre con una forma inventada por Georges Perec: *le beau présent*. En su origen, consistía en escribir un texto dedicado a una persona empleando las letras que conforman su nombre y apellido. Ejemplo posible: un poema sobre Napoleón Bonaparte en el que no pueden usarse la “i” ni la “u”, ni

tampoco varias consonantes como la “f” o la “s”. En alguna lectura pública de Oulipo, Olivier Salom ha leído un texto suyo, dedicado a “la tour Eiffel” (escrito únicamente con “l”, “a”, “t”, “o”, “u”, “r”, “e”, “i”, “f” y “l”), ocultando el tema central del poema (que, de hecho, en sus versos no menciona explícitamente a la Torre Eiffel, pese a que podría hacerlo), y ha desafiado al público a averiguarlo. Así como un “desafío lúdico” potencia la atención de los asistentes pues todos quieren ganar (o, por lo menos, ser capaces de descubrir el secreto: clave que también rige en el juego entre lectores y narradores de novelas de suspenso). Los elementos “lúdicos” logran a menudo que un taller de escritura en el marco de una escuela primaria, por ejemplo, se convierta en una buena forma de reconciliar literatura con placer.

Los alumnos de 10, 11, 12 años se revelan a menudo virtuosos, aun cuando se les proponen consignas en teoría difíciles como la “constricción del prisionero” que consiste en escribir con todas las letras del alfabeto que no poseen el “palito” que sí aparece en la h o en la q. En otros términos, escribir solamente con a, c, e, i, m, n, o, r, s, u, v, w, z, porque el prisionero, tiene mucho para contar, pero una pequeña hoja de papel para escribir y letras como la “g” o la “f” ocuparían demasiado espacio vertical. Un juego habitual es proponerles que escriban una carta con este alfabeto limitado (carta que suele empezar con “mamá:”) o que reescriban un texto más o menos famoso, por qué no nuevamente el “El gauchó Martín Fierro”:

*acá se inicia mi verso
con música, con cien ecos
un ave no se serena
no ve su azur, no se anima
si no sincera su murria
si no rima ni resuena*

Una de las primeras *contraintes* que inventó Oulipo, a principios de los años sesenta, fue el s+7, método mediante el cual se toma un poema famoso (“La cigarra y la hormiga”, de La Fontaine) y se reemplazan todos los sustantivos por el séptimo consecutivo en el diccionario. Un posible s+7 del inicio “El gauchó Martín Fierro” (no solamente s, sino también reemplazando v y a: verbos y adjetivos) podría ser:

*Aquí me poseo a capitular
Al compinche del villano
Que al homicida que lo desvive
Una penca extrema
Como la avenida sombría
Con el capitular se construye*

Para que el s+7 arroje resultados interesantes (palabras realmente distintas y no derivaciones del vocablo original) se recomienda emplear diccionarios de bolsillo. Desde luego, el método podría usarse (y se usa) echando mano al cuatro o al quinto o al sexto verbo, adjetivo o sustantivo que sigue en el diccionario (hay muchas variantes posibles), pero permite asimismo diversos juegos. Por ejemplo, el de escoger un sustantivo y pedirles a varias personas que adivinen “a ojo” cuáles, a su juicio, el s+7 (cuál creen que es el séptimo sustantivo).

Otra opción lúdica es el s+dado. En este caso, se toma un texto base, se subrayan todos los sustantivos y se establece una lista con los seis sustantivos consecutivos que ofrece el diccionario (o, si se prefiere, con los seis sustantivos consecutivos del mismo género, masculino o femenino, que el sustantivo que se reemplazará).

Supongamos que el texto base elegido sea la segunda estrofa de “El gauchó Martín Fierro”, que incluye siete sustantivos, los subrayados en negro.

*Pido a los Santos del Cielo
Que ayuden mi pensamiento;
Les pido en este momento
Que voy a cantar mi historia,
Me refresquen la memoria
Y aclaren mi entendimiento.*

Se arroja siete veces el dado. Si el resultado ha sido (supongamos) 3, 2, 3, 1, 5, 2, 4, esto significa que se escogerá el s+3 del primer sustantivo (Santos), el s+2 del segundo (Cielo), el s+3 del tercer sustantivo (pensamiento) y así sucesivamente.

El uso de elementos de azar, como el dado, es todo un debate pendiente en Oulipo, que históricamente se ha reivindicado como “antiazar” (en cierto sentido, puede afirmarse que Oulipo se construyó en oposición a dos ilusiones, como ha dicho Marcel Bénabou: la del surrealismo y la del compromiso sartreano), pero es cierto que una serie de creaciones oulipianas siempre estuvo vinculada con las ideas de lo aleatorio y de lo combinatorio. Es el caso de los *Cent mil milliards de poèmes*, de Queneau. El libro presenta diez sonetos en los que cada uno de los catorce versos es independiente de los otros. El lector puede, por lo tanto, “componer” un soneto usando el primer verso número uno, el tercer verso número dos, el quinto verso número tres... Para ello dispone de una serie de lengüetas horizontales. La “máquina” pergeñada por Queneau borra la página habitual (ya no se trata de una página en bloque lo que puede manipular el lector, sino de versos por separado), al tiempo que difumina las fronteras habituales entre lector y es-

critor. Toda literatura lúdica modifica esas fronteras, por cierto, y no es casualidad que Cortázar pregona a un “lector activo” para *Rayuela*. En este caso, el lector tiene la posibilidad de “componer” diferentes poemas; no obstante, hay un par de aspectos en los que reconocemos la potestad del autor. Uno de ellos es la cuidadosa y casi titánica tarea de Queneau a la hora de conseguir que todos los poemas no solamente se ajusten a la métrica y al patrón de rima, sino que dentro de cada uno de ellos reine una lógica, un sentido. Otro elemento es que la *potencialidad* combinatoria de los poemas es tan vasta (14 a la décima *potencia*: o sea, 100 000 000 000 000) que el tiempo de vida de un simple lector parece no alcanzar para leerlos todos.

El oulipiano Claude Berge recuerda en un breve ensayo (“Para un análisis potencial de la literatura combinatoria”) que otras disciplinas artísticas ya habían explorado, siglos atrás, senderos próximos al juego: en el campo de las artes plásticas, Brueghel el Viejo numeraba los colores de sus personajes para jugarlos a los dados; en el campo de la música, Mozart se inspira para su *Jeu Musical* en “una suerte de fichero que permitía a cualquier persona la composición aleatoria de vales, rondós y minués”.

Los *Bristols* del oulipiano Frédéric Forte funcionan de manera comparable. Se trata, aquí, de un mazo de 99 cartas (el número 99 es mítico para Oulipo desde los ejercicios de estilo de Queneau). Cada carta equivale a un verso del poema, más un par de cartas con silencios o líneas en blanco. En más de una entrevista, Forte ha mencionado a John Cage como una de sus principales influencias. Como llegó a escribir Harry Mathews en un breve y jugoso artículo consagrado a Cage y Oulipo, tanto Marcel Duchamp (también oulipiano) como él trabaron amistad con Cage.

“Me encontré varias veces con él en casa de Jacqueline Matisse, cuando no en la casa de su madre, Teeny Duchamp, con quien Cage jugaba regularmente al ajedrez”, escribe Mathews. “En aquellas reuniones, Cage me planteó a menudo su interés por el trabajo de Oulipo. Desde luego, yo quise entablar con él un debate acerca del azar, que por entonces juzgaba, con fervor, inaceptable en la práctica *oulipiana*, pero Cage eludió el tema con pícara habilidad y, pienso hoy, con buen criterio. El tipo de azar criticado y denunciado por oulipianos como Queneau y Claude Berge, entre otros, tiene que ver principalmente con la noción de ‘libertad’ a la hora de escribir, sobre todo con la manera en que esta noción fue invocada por los surrealistas: automatismo, inspiración, espontaneidad como sinónimo de lo primero que se nos cruza por la cabeza.... Cage abogaba por una clase muy diferente de azar: una que proponía a sus usuarios, en términos prácticos, cosas no tan diferentes de las que aparecen en las estructuras oulipianas: en ambos, el artista está obligado a crear una obra cuyo resultado puede predecirse”. Una obra que, añade Mathews, presenta un conjunto limitado de posibilidades y produce en forma invariable una “respuesta pertinente”.

No lejos de los *Bristols* de Forte se encuentran dos obras de dos autores que no formaron parte de Oulipo, pero podrían haberlo hecho. Una de ellas es el *Juego de cartas* de Max Aub (París, 1903-México, 1972): juego de dos barajas completas, de cincuenta y tres naipes cada una, publicado en 1964, donde las diferentes cartas van ofreciendo, por medio de un “montaje abierto”, un retrato en torno al personaje de Máximo Ballesteros.

La segunda de estas obras pertenece al novelista y crítico Marc Saporta (Estambul, 1923-París, 2009), uno de los principales pioneros en la literatura no lineal y fragmentada que hoy sirve de modelo para la ficción hipertextual. Saporta publicó (además de traducciones y ensayos críticos) cinco novelas de vanguardia: *El hurón* (1959), *La distribución* (1961), que invita a que el lector imagine la acción de una obra de teatro aún no escrita, *La búsqueda* (1961), *Composición nº1* (1963) y *La movilidad de las personas*



Cent Mille Milliards de Poèmes

(1964), un mosaico de diferentes géneros literarios. De estas novelas, la más conocida (aunque Saporta dista de ser un autor masivo, desde luego) es *Composición nº1*, que la editorial española Capitán Swing tradujo hace pocos años y que puede definirse como un libro sin encuadernar ni numerar, pues el texto venía originalmente dentro de una caja que encerraba todas las páginas sueltas de una novela, a imagen de un juego de naipes.

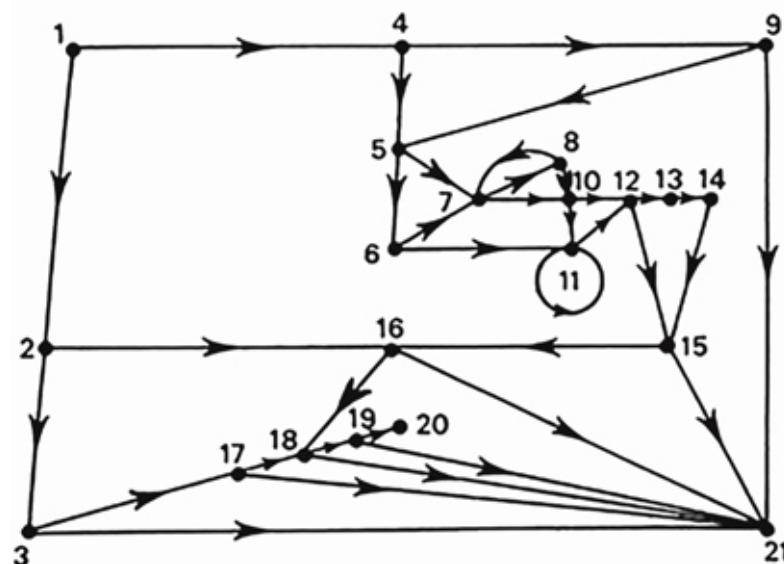
El artefacto (que hace pensar en *El castillo de los destinos cruzados*, de Italo Calvino, y, desde luego, en Max Aub) invita al lector a salir de su rol habitual y a decidir en qué orden desea leer el libro. Como reza el prólogo del mismo Saporta: “Se ruega que el lector disponga de estas páginas como de una baraja de cartas [...] Del encadenamiento de las circunstancias depende que la historia acabe bien o mal. Una vida se compone de elementos múltiples. Pero el número de composiciones posibles es infinito”. A decir verdad, *Composición nº1* no es infinito, pero explora las innumerables combinatorias de sus 148 “unidades textuales” o páginas o “cartas”. Algo que no solamente lo vincula con el arte aleatorio y con Queneau, sino con antecedentes como la “poesía proteica” alemana del siglo XVII, cuando Harsdörffer publicó sus “recreaciones” (poemas en los que podían permutarse palabras) y, asimismo, con algunos poemas del oulipiano Jean Lescure:

*Feuille de rose porte d'ombre
Ombre de feuille porte rose
Feuille, porte l'ombre d'une rose
Feuille rose à l'ombre d'une porte
Toute rose ombre une porte de feuille⁴*

Como una suerte de derivación de estas ficciones combinatorias, existe un sinnúmero de obras oulipianas construidas a partir de la “arborescencia” o también a partir de “cajas chinas” dispuestas como una *fuga abismada* (según el término de André Gide) o como línea digresiva, a la manera del *Tristram Shandy* o de ciertas obras de Raymond Roussel. La más conocida es, muy probablemente, *Un conte à votre façon* (*Un cuento a tu manera*), del mismo Queneau, que funciona con un principio que más tarde popularizaría la serie de *librojuegos* infantiles *Escoge tu propia aventura*. En el caso del cuento de Queneau (un texto publicado por vez primera en *Le Nouvel Observateur*, en 1967, mucho antes de la existencia del internet), el lector, paso a paso, a medida que se desarrolla

la trama, tiene la opción de elegir entre alternativas posibles. Como en *Rayuela*, la eficacia depende una vez más de la complicidad de un lector “activo”. De un lector (en el caso de Queneau) que acepte el juego de construir una de las tantas versiones potenciales de la historia.

En su excelente blog,⁵ Marta Macho reproduce el grafo del propio Queneau...



...y ofrece esta traducción del comienzo:

1. ¿Deseas conocer la historia de los tres ágiles guisantes?
si sí, pasa a 4
si no, pasa a 2.
2. ¿Prefieres la de los tres largos y delgados espárragos?
si sí, pasa a 16
si no, pasa a 3.
3. ¿Prefieres la de los tres mediocres y medianos arbustos?
si sí, pasa a 17
si no, pasa a 21.

En el pasado festival de cine de Cannes pudo verse una película (*Late Shift*, del director Tobias Weber) donde el público, *smartphone* en mano, decidía la trama que se iba desarrollando. El diario *El País* explicó de este modo el funcionamiento de la obra, que tiene mucho en común con la idea de Queneau: “*Late Shift* es un *thriller* de acción en el que el público, a través de una aplicación móvil que descarga en sus teléfonos, elige en tiempo real qué acciones debe realizar el protagonista. Weber ha incluido 180 va-

⁴ Hoja de rosa porta sombra / Sombra de hoja porta rosa / Hoja, porta la sombra de una rosa / Hoja rosa a la sombra de una puerta / Toda rosa sombra una puerta de hoja (Traducción de Ezequiel Alemian).

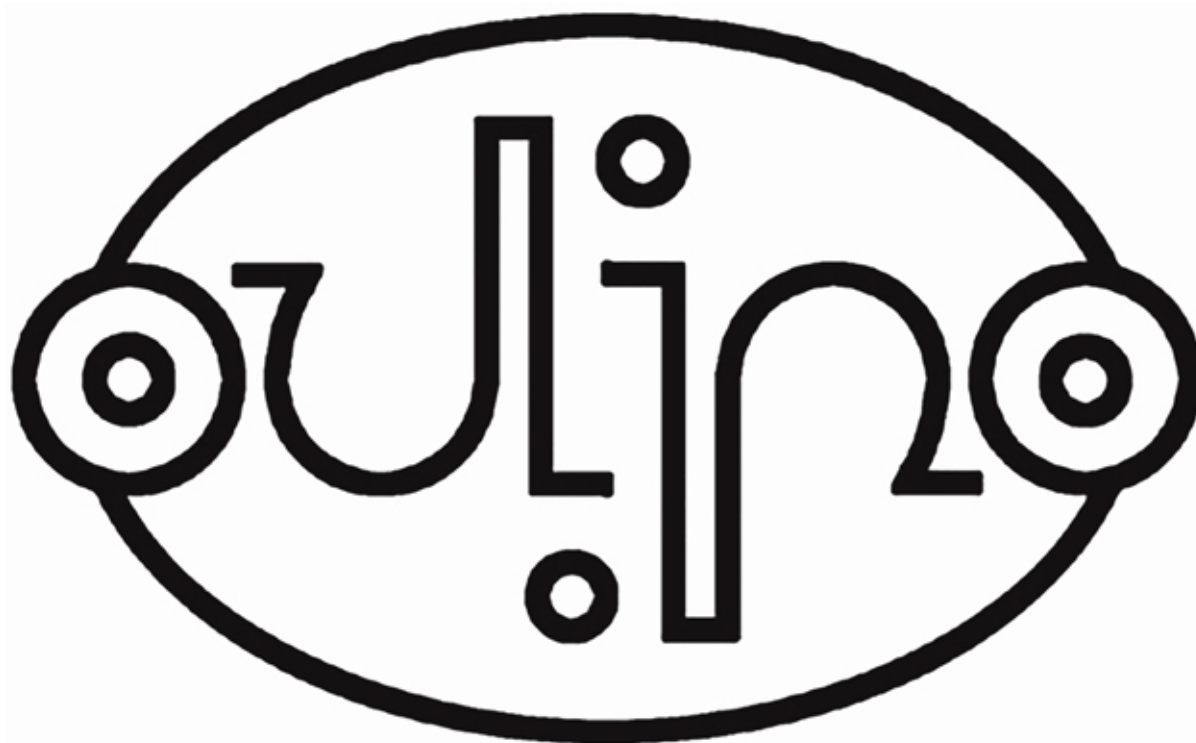
⁵ <https://ztfnews.wordpress.com/2013/06/03/un-grafo-de-cuento/>

riaciones y ha rodado hasta siete finales diferentes. Cuando la película se proyecta en una sala, la historia avanza según lo que determina la mayoría del público”. No parece casual que la edición en DVD de *Late Shift* aparezca en algunos sitios de internet en el rubro cine y en otros en el rubro juego. Dejando a un lado la valoración estética de la obra, lo más interesante es cómo perturba y pone en jaque las fronteras establecidas entre “arte” y “juego”.

Si en *Late Shift* las opciones de bifurcación aparecen de manera destacada, en su novela *Chamboula*, también de estructura arborescente, Paul Fournel (actual presidente de Oulipo) elimina esas indicaciones, más comunes en los *librojuegos* que usan el procedimiento, y tampoco advierte al lector desde el “paratexto” (contratapa, solapa, prólogo) de su método arborescente. Cada oulipiano, por cierto, plantea sus reglas de juego. Hay diferentes maneras de poner las cartas sobre la mesa y explicitar su “traba” o “estructura”. Existe también la opción, claro está, de no explicar nada. En un caso, el lector juega más bien como cómplice del autor. Un “lector ludens”, lo llama Hervé Le Tellier en su *Esthétique de l'Oulipo*, donde menciona la idea de Sartre de que todo libro es un “extraño trompo” (o sea, un juguete) que solamente existe por el movimiento que le imprime cada lector. En otro

caso, estamos más cerca de la concepción *nabokoviana* en la que el lector debe “resolver” el libro como quien resuelve un problema de ajedrez (como dijera Perec, contra la noción de literatura como pura *mimesis*: “Escribir una novela no es contar cierta cosa en relación directa con el mundo real; es establecer un juego entre el autor y el lector”), salvo que a veces el juego puede ser poco cordial, como en un famoso cuento de Alphonse Allais (“Los templarios”) donde el narrador aparece escindido entre la voluntad de contar las peripecias de unos caballeros y el anhelo de recordar el apellido de cierto personaje: cuando parece que llegará el desenlace de las peripecias, el narrador de Allais recuerda repentinamente el apellido y deja trunco el relato, escribiendo menos “para el lector”, indica François Caradec, que “contra el lector”.

A los posibles niveles de complicidad autor/lector se añade la complicidad entre los diferentes oulipianos. La noción de grupo no es un detalle menor en Oulipo y esto explica con certeza su feliz longevidad. Aparte de su extensa lista de *contraintes*, Oulipo puede jactarse de una serie de obras colectivas. Las más notorias son dos: *Es un oficio de hombres* (traducido hace poco al castellano, publicado por La Uña Rota) y el inconcluso *Voyage d'hiver et ses suites*, proyecto tan singular que se cuentan con los dedos de



la mano otros casos similares: entre ellos, la novela grupal *The Whole Family* (*La familia al completo*), que publicó a fines de 1908 la editorial estadounidense Harper & Brothers y que podría definirse como un acabado juego de perspectivas ya que allí doce autores (desde William Dean Howells, quien concibió la idea, hasta el mismísimo Henry James) se ocupan de contar, a lo largo de doce capítulos, la historia de un núcleo familiar desde sus diferentes puntos de vista.

La escritura colectiva juega, por supuesto, con la noción tradicional de autor. Dos integrantes del Oulipo (el equivalente italiano de Oulipo, por el que han pasado entre otros Edoardo Sanguineti, Umberto Eco, Ermanno Cavazzoni o Piergiorgio Odifreddi) publicaron hace un par de años un pequeño libro llamado *Eclisse*, en el que uno de ellos escribía la reseña o la crítica de un poema imaginario y el otro, acto seguido, componía el poema a partir de la crítica.

En un libro que recopila las primeras reuniones de Oulipo (un valioso testimonio de la fundación del grupo), al final de cierta reunión celebrada en 1971, Jacques Bens decía estar un poco aburrido de estructuras oulipianas que no arrojaban más que “unos pocos versos” y lanzaba una pregunta/desafío: ¿es posible encontrar estructuras oulipianas que permitan escribir, por ejemplo, novelas de 400 páginas? “Hasta que no hayamos respondido a esta pregunta, no habremos hecho más que mejorar los juegos de sociedad”.

La observación es pertinente y, aunque la producción oulipiana y peri-oulipiana de las siguientes décadas (desde el Italo Calvino de *Si una noche de invierno un viajero...*, hasta la obra de Walter Abish, Gilbert Sorrentino o Doug Nufer) respondió con eficacia a esta pregunta, en cierto modo Bens se anticipó a parte de las críticas contra la dimensión lúdica de la estética oulipiana. El arte, la literatura y el juego tienen en común, huelga decir, que no se definen en primer grado por lo útil, lo provechoso o lo productivo, pero que al mismo tiempo resultan determinantes para la cultura y la vida social. Desde luego, hay juegos más trascendentales que otros (*jeux événementiels*, decía el oulipiano Jean Queval), así como hay libros más trascendentales que otros. Pero no es el aspecto lúdico lo que les quita la trascendencia. En *Juegos y hombres* (1958), Roger Caillois (también reputado en Francia y en América por su rol como traductor y “descubridor” de Borges) establecía cuatro grandes grupos de juegos: los de competición (*agón*), los de azar (*alea*), los de simulacro (*mimicry*) y los de vértigo (*ilinx*). Que en el primer rubro (*agón*) Caillois y otros teóricos del juego incluyan algo tan serio como la guerra (y, con ella, toda la dimensión lúdica de las actuales competencias de tiro o de los antiguos torneos de caballería)

debería bastar para desmentir la amalgama algo simplona entre juego y frivolidad. *Mind games* y *mind guerrillas* son conceptos intercambiables en una famosa canción de John Lennon, alguien que supo conjugar lo lúdico con lo espinoso.

Planteado de otra manera: muchas de las objeciones que provienen de los “críticos hipopótamos” (como decía Witold Gombrowicz) insisten en oponer el concepto de juego a la noción de seriedad o compromiso, de igual modo que en la Edad Media se hablaba de “locura” y “sentido” como términos opuestos (Huizinga), pasando por alto que el grado agonal o antitético de toda trama dramática (el conflicto que pone en marcha la acción) tiene indudables características de juego (qué es un desenlace tradicional si no la incertidumbre de un resultado), pasando por alto también que toda obra de arte y todo juego busca expresarse a través de una “limitada libertad de movimientos” (Huizinga, de nuevo), aun en el caso de formas más clásicas o *románticamente expresivas* como el soneto, y pasando por alto, en fin, que arte y juego, en sus mejores casos, implican osadía, inseguridad, tensión.

Da en el clavo Marcel Bénabou cuando, pensando ante todo en el Péric de *La disparition*, sugiere que el *jeu* (el juego) permite trabajar de otra manera con el *je* (el yo). El hecho de que Bénabou exprese esta opinión a través de una homonimia (*jeu* y *je* se pronuncian igual en francés) hace pensar en una de las grandes claves de lectura que ofrece *La disparition*: en francés, *sans e* (sin la letra “e”) y *sans eux* (sin ellos) se pronuncia del mismo modo y *sans eux* remite, claro, a la desaparición de los ancestros de Péric en los campos nazis. *Jeu* y *je*: juego y compromiso a la vez. La prueba en Péric: una forma lúdica, una *contrainte* formal, no está necesariamente reñida con lo “serio”. El juego puede ser jugado a fondo.

“No es posible ignorar el juego”, postuló Huizinga. “Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no”. El juego no puede negarse y es más que un chiste superfluo. El gran juego que es irremediable y se juega una sola vez, pero que “nosotros queremos jugar en todos los instantes de nuestra vida”, como escribiera Roger Gilbert-Lecomte en el texto de presentación de la revista surrealista *Le Grand Jeu*. El “juego superior”, como decían los situacionistas, que con su autonomía creativa “supera la vieja división entre el trabajo impuesto y el ocio pasivo”.

No está mal concederle las palabras finales a Julio Cortázar: “La literatura es un juego en el que uno puede arriesgar la vida. Un juego terriblemente peligroso. Escribir una novela es una especie de apuesta que hacemos con nosotros mismos”. **U**