

ENTRADA EN JUEGO: EL PLACER DEL PARÉNTESIS Y LA POESÍA DE LANZAS ROTAS EN LA NARRATIVA DE ROBERTO BOLAÑO¹

Alexis Candia Cáceres
Pontificia Universidad Católica de Chile
iacandia@uc.cl

Roberto Bolaño reconoció, en numerosas ocasiones, que era un aficionado a los juegos –particularmente a los juegos de estrategia militar–, predilección que traspasa a sus novelas y que, por cierto, se conecta con la presencia de la magia en su producción literaria². El juego tiene una función importante en la narrativa de Bolaño en la medida en que marca momentos de detención de la acción –lo que se refleja a través de la imagen del paréntesis–, pero que, a su vez, se erige como un punto de fuga de la ficción, el que, por cierto, actúa como motor de la creación y la poesía,

¹ Este artículo es parte de mi tesis doctoral titulada “El paraíso infernal en la narrativa de Roberto Bolaño”.

² Roberto Bolaño no considera la magia desde una mirada tradicional, es decir, como hechizos, fórmulas o rituales necesarios para manipular las leyes naturales, sino más bien desde una perspectiva innovadora que apunta a que en una sociedad de mercado regida por la oferta y la demanda, es necesario introducir una pieza que rompa ese círculo para evitar la enajenación del hombre. De ahí que Bolaño se sirva de los componentes dionisiacos y heroicos, los cuales son los más propicios a la magia, para expandir la experiencia humana allende los límites enajenados del mercado en los siglos XX y XXI: “La vida es demanda y oferta, u oferta y demanda, todo se limita a eso, pero así no se puede vivir. Es necesaria una tercera pata para que la mesa no se desplome en los basurales de la historia, que a su vez se está desplomando permanentemente en los basurales del vacío. Así, que toma nota. Ésta es la ecuación perfecta: oferta + demanda + magia. ¿Y que es magia? Magia es épica y también es sexo, y bruma dionisiaca y juego” (Roberto Bolaño. 2006. Barcelona: Editorial Anagrama, 291).

elemento significativo en la medida en que parte importante del universo del autor de *Los detectives salvajes* está constituida por poetas y creadores que hacen de la literatura el motivo central de sus vidas. Así, en este artículo analizaré cómo la narrativa de Bolaño dialoga y, a su vez, transgrede las diversas facetas del juego propuestas por Johan Huizinga y, sobre todo, por Roger Caillois, quien propone una serie de variantes de los juegos que aparecen en la narrativa de Bolaño, tales como el *Agôn*, el *Alea*, y el *Ilinx*. De esta forma, el juego se convierte en un factor de placer, competición y ruptura en las novelas bolañianas.

Las cartas están sobre la mesa. Es tiempo de iniciar el juego.

LAS BASES DEL JUEGO

Friedrich Schiller es uno de los primeros teóricos de Occidente que destaca la importancia del juego en la cultura. En la decimoquinta de sus *Cartas sobre la educación estética del hombre* dice: “Quede bien entendido que el hombre solo juega en cuanto es plenamente tal, y solo es hombre completo cuando juega” (Caillois 7). Schiller tiene el mérito de rescatar al juego del oscuro sitial en que se encontraba hasta finales del siglo XVIII. A pesar de lo anterior, Johan Huizinga es el responsable de analizar por primera vez el juego en profundidad. Para Huizinga es tan relevante la función del juego que, junto al *Homo faber*, es decir, el hombre que fabrica, sitúa al *homo ludens*: el hombre que juega. Así, Huizinga sostiene que el juego y la cultura se encuentran implicados: “el juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura” (Huizinga 17). Luego de reflexionar sobre las características del juego, Huizinga propone la siguiente definición de lo lúdico:

[...] el juego [...] es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material [...] que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacar del mundo habitual [...] El juego es una lucha por algo o una representación de algo (Huizinga 26).

Huizinga realiza una definición demasiado amplia del juego que no diferencia las distintas variaciones que puede tener lo lúdico en la cultura. De ahí que Roger Caillois sostenga que Huizinga descuida la descripción y clasificación de los juegos mismos, “[...] como si todos respondieran a las mismas necesidades y tradujeran indiferentemente la misma actitud psicológica. Su obra no es un estudio de los juegos, sino una investigación sobre la fecundidad del espíritu del juego en el ámbito de la cultura” (Caillois 12). A partir de ese punto, Caillois delimita los rasgos que, en su perspectiva, debe tener el juego:

- 1– *libre*: a la cual el jugador no podría obligarse sin que el juego pierda en seguida su naturaleza de diversión atractiva y alegre;
- 2– *separada*: circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y fijados de antemano;
- 3– *incierta*: cuyo desarrollo no podría determinarse, ni conocerse previamente el resultado, pues cierta latitud en la necesidad de inventar debe obligatoriamente dejarse a la iniciativa del jugador;
- 4– *improductiva*: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo de ninguna clase; y salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de jugadores, acaba en una situación idéntica a la del comienzo de la partida;
- 5– *reglamentada*: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una legislación nueva, que es la única que cuenta;
- 6– *ficción*: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida corriente (Caillois 21-22).

En *Teoría del juego*, Caillois clasifica lo lúdico en cuatro categorías que responden al rasgo que predomine en determinado juego, ya sea la competición, el azar, el simulacro y el vértigo, denominados, respectivamente, *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* y *Ilinx*. Precisamente, esa delimitación es la que me lleva a inclinarme por mirar la narrativa bolañiana desde las propuestas del sociólogo francés. Principalmente, porque sus postulados resultan más operativos que los de Huizinga al momento de analizar las implicancias del juego en las novelas de Bolaño. Lo anterior no obsta que utilice ciertos aportes de Huizinga, sobre todo aquellos concernientes al sentido agonal y a la poesía, áreas en que su contribución es tan valiosa como la de Caillois.

ENTRE PARÉNTESIS: LA SEDICIÓN Y EL PLACER DEL JUEGO

Entre paréntesis es el título del libro que recopila las crónicas publicadas por Roberto Bolaño entre 1998 y 2003, actividad que, en cierta medida, transcurre entre paréntesis de su labor de narrador y poeta. Escojo este título para este apartado porque define uno de los sentidos que adquiere el juego en la narrativa de Roberto Bolaño: constituir un espacio de detención o de pausa en las acciones de los personajes, los cuales dejan a un lado sus preocupaciones y deseos para sumergirse en actividades que tienen por objeto producir sensaciones de diversión o vértigo. Ahora bien, es indispensable complementar esa idea con el carácter sedicioso o transgresor que adquiere el juego bolañiano, el que, permanentemente, tiende a sobrepasar y romper las convenciones sociales.

Caillois utiliza el término griego *Ilinx* –que significa torbellino de agua– para referirse a aquellos juegos que tienen por objetivo la búsqueda del vértigo. Así, Caillois

sostiene que el *Ilinx* consiste en una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso, “Se trata [...] de acceder a una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila la realidad con una soberana brusquedad” (Caillois 42). Caillois considera como parte de esta categoría juegos tales como los voladores mejicanos, el deslizamiento y el columpio. Asimismo, incluye al baile como parte del *Ilinx*, el que se puede considerar “[...] desde el torbellino mundano, pero insidioso, del vals, hasta muchas otras gesticulaciones arrebatadas, trepidantes, convulsivas” (Caillois 45-46). Johan Huizinga coincide con Caillois en ubicar al baile como parte importante del juego, “[...] la danza es juego es una de las formas más puras y completas de juego” (Huizinga 194). Para el historiador holandés existen una serie de analogías entre la fiesta –espacio privilegiado del baile– y el juego, tales como que ambas descartan la vida ordinaria y tienen en común el tono predominantemente alegre de la acción, la delimitación espacial y temporal, la coincidencia de determinación rigurosa y de auténtica libertad. Huizinga cree que la danza es el punto en común entre la fiesta y el juego y, desde luego, el espacio donde ambos conceptos parecen prestarse a la más íntima fusión.

Los detectives salvajes es una de las piezas “mágicas” más relevantes de la narrativa de Roberto Bolaño. No solo porque aborda intensamente el erotismo, la épica y la bruma dionisiaca sino porque le otorga un lugar relevante al juego, área en la que se destaca el baile. En este sentido, resulta importante que uno de los personajes más significativos de la novela y foco central de la búsqueda visceralista, Cesárea Tinajero, sea una asidua concurrente a los salones de baile del DF en la década de 1930:

En aquellos años, muchachos, les dije, en el DF había muchas salas de baile, por todas partes, en el centro, las más encopetadas, pero también en los barrios, en Tacubaya, ¡en la colonia Observatorio!, ¡en la colonia Coyoacán! [...] Y Cesárea era una aficionada de esas que son capaces de recorrer la ciudad de punta a punta con tal de asistir a un baile (Bolaño, *Los detectives salvajes* 295).

En medio de sus actividades profesionales como secretaria de un general mexicano y de su labor poética con los Real Visceralistas, Tinajero toma diversos paréntesis para bailar en las noches mexicanas. Ciertamente, el curso de acción de Tinajero está movido por una agitación inmediata que tiende a buscar el exceso. Ahora bien, ese anhelo es tan intenso en la poeta visceralista que la lleva a desafiar las convenciones sociales. Bajo esta perspectiva, se encuentra la actitud que adopta Tinajero cuando Amadeo Salvatierra le dice que no quiere bailar con ella; ante esto, Tinajero, simplemente, transgrede las normas de la época:

Y entonces la vi. ¿Dónde creen ustedes que estaba? Si, en la pista, bailando sola, algo que hoy por hoy seguro que es normal, nada del otro mundo, la

civilización progresa, pero que entonces era poco menos que una provocación. Así que allí me vi a mí mismo, con un dilema grueso de verdad muchachos, les dije. Y ellos dijeron: ¿y que hiciste, Amadeo? Y yo les dije [...] lo que hubieran hecho ustedes de estar en mi lugar, pues salir a la pista (Bolaño, *Los detectives salvajes* 296).

Salvatierra no sabe bailar, sin embargo, decide salir a la pista para evitar que su amiga ocasione un escándalo. Lejos de adquirir los rasgos de un suplicio, la decisión de Salvatierra toma más bien las características del carnaval; anudando placer y exaltación Amadeo disfruta del baile y siente que éste lo ha estado esperando toda la vida:

[...] y de pronto todas las barreras y todas las reservas fueron cosa del pasado y yo me movía y sonreía y miraba a Cesárea, tan bonita, que bien bailaba esa mujer, se notaba que tenía costumbre de hacerlo, si uno cerraba los ojos allí en la pista podía imaginarla bailando en su casa, a la salida del trabajo, mientras se preparaba su cafecito (Bolaño, *Los detectives salvajes* 296).

Es tal la influencia de esa salida nocturna en Salvatierra que, tal como reconoce ante Belano y Lima, el baile se convierte en uno de sus mayores focos de placer:

Todo es empezar, dice el refrán y así fue para mí la relación con el baile, muchachos, todo fue empezar y ya no supe ponerle fin, hubo una época [...] en que el único objetivo de mi vida se cifró en mis visitas quincenales a las salas de baile (Bolaño, *Los detectives salvajes* 296).

Así, Tinajero y Salvatierra se abren a una experiencia –el baile– que rompe con la lógica cotidiana y que se abre a experimentar los goces del vértigo.

Con todo, éstos no son los únicos personajes visceralistas que sucumben al torbellino de agua. Los real visceralistas ejercen la apertura hacia todas las posibilidades del juego, en general, y al baile, en particular. La salida de Luis Sebastián Rosado, Alberto y Julia Moore con un grupo de realvisceralistas a *Priapo's* se encuentra en esta línea. Así, mientras Alberto Moore y Ulises Lima hablan sobre Rimbaud, Motezuma Rodríguez, Julia Moore, Luis Sebastián Rosado y Piel Divina salen a la pista de baile:

Recuerdo haber contemplado a Julita bailando en la pista con uno de los amigos de Ulises, después me recuerdo a mí mismo bailando un bolero con Piel Divina, como si fuera un sueño, pero bien, tal vez sintiéndome bien por primera vez esa noche. Acto seguido, como quien despierta, recuerdo haberle susurrado al oído a mi pareja (de baile) que nuestra actitud seguramente iba a enardecer a los demás bailarines y espectadores (Bolaño, *Los detectives salvajes* 156).

El baile de Piel Divina y Rosado transcurre a mediados de la década de 1970 en México, país que en esa época estaba lejos de tolerar manifestaciones homoeróticas en público. Menos aún en un local nocturno abierto a toda clase de personas. De esta forma, la danza de ambos poetas enardece los ánimos de los parroquianos y provoca un conato de pelea, insuficiente, en todo caso, para detener el impulso de los bailarines:

Yo cerré los ojos tratando de sustraerme de la situación [...] y luego lo escuché hablar, no con una, con varias personas, al menos más de dos, y las voces eran de riña. Entonces abrí los ojos, Dios mío, y no vi a los que nos rodeaban sino a mí mismo, mi brazo en el hombro de Piel Divina, mi brazo izquierdo en su cintura, mi mejilla en su hombro, y vi o adiviné las miradas [...] de asesinos natos (Bolaño, *Los detectives salvajes* 156).

La provocación de Rosado y Piel Divina no pasa más allá de una serie de insultos de ambas partes. Como sea, ambos son capaces de escenificar el torbellino y la energía desplegada por el *Ilinx*.

Roger Caillois sostiene que los juegos pueden corromperse cuando se contagian con la realidad, “No hay, en el fondo, perversión del juego; hay desviación y deriva de uno de los cuatro impulsos primarios que presiden los juegos” (Caillois 63). Para Caillois, se produce la corrupción del *Ilinx* cuando sustancias tales como las drogas o al alcohol producen la excitación deseada o el voluptuoso pánico que dispensan de manera brusca los aparatos de la feria. En esta ocasión, el torbellino no está fuera de la realidad ni separado de ella. A pesar de que Caillois no aborda el erotismo en su estudio, me parece que el sexo puede situarse en medio del torbellino designado como *Ilinx*. No solo porque la sexualidad busca el vértigo en la explosión del placer sino porque el cultivo del Eros tiene que ver con la destrucción de la estabilidad de la percepción y con el deseo de ocasionar a la conciencia una especie de terror voluptuoso. Ahora bien, el gran problema del erotismo –y de ahí que antes me refiriera a la corrupción del juego– es que éste no se puede separar, en la mayoría de las ocasiones, de la realidad. Johan Huizinga piensa, en esta misma línea, que la seducción tiene algunos rasgos del juego, tales como “[...] el poner obstáculos, el sorprender, la resistencia simulada, el elemento de tensión” (Huizinga 60), pero sostiene, a su vez, que esas funciones no pueden considerarse, en sentido estricto, como un verdadero juego. Sin embargo, Huizinga se abre a hablar del “juego del amor”, concepto que puede aplicarse, especialmente, para aquellas relaciones eróticas que se salen de las normas sociales.

Pues bien, esta reflexión es clave para referirme a una variante del erotismo que tiene lugar en 2666: el “juego del sexo”. En el diario de Boris Ansky se narra el juego que llevan a cabo un poeta acmeísta y su mujer, los cuales se ven reducidos a la miseria y a la marginación por el régimen comunista. Ambos se aman y mantienen una sólida relación sentimental, sin embargo, y aquí es donde empieza el juego, ambos

están abiertos a las más variadas experiencias sexuales, lo que implica que el poeta permita que su mujer se acueste con otros hombres y que su mujer acepte que el poeta tenga varias amantes. El “juego del sexo” no se trata tan solo de una actitud tolerante del poeta y su mujer hacia la infidelidad, consiste más bien en la determinación de experimentar diversas variantes del erotismo. De ahí que sus juegos sexuales adquieran diversas variables numéricas y, por consiguiente, distintas maneras de ejecutar la sexualidad:

También hacen el amor en grupo. El poeta, su mujer y otra mujer. El poeta, su mujer y otro hombre. Generalmente, son tríos, pero en ocasiones son cuartetos y quintetos. A veces, guiados por un presentimiento, presentan con pompa y gran protocolo a sus respectivos amantes, quienes al cabo de una semana se enamoran entre sí y nunca más vuelven a verlos, nunca más vuelven a participar en estas pequeñas orgías proletarias (Bolaño, 2666, 919).

Ahora bien, resulta fundamental analizar en qué medida el “juego del sexo” puede considerarse como una experiencia lúdica. Para esto, me valdré de los postulados de Caillois. En primer lugar, es necesario subrayar, el “juego del sexo” es una actividad libre, consentida por el poeta y por su mujer, que tiene por objeto producir placer. En segundo lugar, es una actividad improductiva: no genera ninguna clase de ganancia económica a los jugadores. En tercer lugar, es una actividad incierta en cuanto depende del éxito de la seducción de la pareja y, en ciertos casos, de que ambos sean capaces de hacer coincidir a sus amantes y lograr que éstos acepten sus propuestas eróticas. En cuarto lugar, es una actividad reglamentada: sus convenciones suspenden las leyes ordinarias y se abren a una libertad total para experimentar con la carne. En quinto lugar, es importante considerar que esa libertad genera una especie de irrealidad respecto de la vida corriente, es decir, una ficción que sitúa las orgías del poeta y de su mujer al margen de la vida marginal que llevan en la URSS. De esta forma, se puede establecer que el “juego del sexo” es, en sexto lugar, una actividad separada de la realidad y circunscrita a los límites espacio-temporales en que la pareja se dedica a jugar con la sexualidad.

Los detectives salvajes pone en juego, también, el *Alea*, variante del juego propuesta por Caillois que significa juego de dados en latín. Para Caillois, el *Alea* se refiere a todos los juegos fundados en una decisión que no depende del jugador. Es más, no se trata de ganar sobre un adversario sino sobre el destino, es decir, “[...] el destino es el único artesano de la victoria y ésta, cuando hay rivalidad, significa exclusivamente que el vencedor ha sido más favorecido por la suerte que el vencido” (Caillois 32). La ruleta, los dados, la lotería constituyen ejemplos de esta categoría de juegos. Caillois sostiene que en el *Alea* lo arbitrario constituye el móvil único del juego. De esta forma, el *Alea* niega el trabajo, la habilidad, la calificación y es, en suma, desgracia total o favor absoluto. Para Caillois, el *Alea* establece una cuota de

igualdad en una sociedad que es injusta. Así, el *Alea* responde a una ley determinada: la creación artificial entre los jugadores de condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres.

El azar es una fuerza relevante en la narrativa de Roberto Bolaño debido a que incide en las vidas de numerosos personajes. Bolaño dedica una de las secciones de *Los detectives salvajes* a tratar la influencia del *Alea* en el destino de uno de los personajes más extravagantes de la narrativa bolañiana: Andrés Ramírez. Ramírez tiene una mediocre vida en el Chile de Pinochet. Precisamente esa situación lo motiva a subir como polizone al buque *Napoli* que viaja a Europa. Pese a que Ramírez goza de la ayuda de algunos marineros que le llevan, ocasionalmente, comida y agua, experimenta “[...] el hambre, el miedo, el mareo, los contornos ora borrosos ora monstruosos con que el incierto destino se [...] presentaba” (Bolaño, *Los detectives salvajes* 384). Así, cuando su situación se hace insostenible decide descender en Barcelona. Me parece interesante destacar las experiencias extremas que experimenta Ramírez debido a que ellas contribuyen a explicar la peculiar situación que enfrentará el ilegal chileno. Durante sus primeras semanas en Barcelona, Ramírez tiene la vida común de cualquier inmigrante: se dedica a trabajar en un restaurante para pagar los gastos de alojamiento y mantención en Barcelona. Sin embargo, luego de algunos días una serie de eventos peculiares comienzan a afectarlo: “Yo caminaba, digamos que por las Ramblas, feliz de la vida [...] y de golpe comenzaban los números a bailar sobre mi cabeza. Primero el 1, es un suponer, luego el 0, después el 1, después otra vez el 1, después el 0, después otro 0” (Bolaño, *Los detectives salvajes* 386). Ante este inédito escenario, Ramírez piensa que la aparición de los números está relacionada con su travesía en el *Napoli*, sin embargo, luego sostiene que esa no puede ser la causa de la irrupción de los números. Ahora bien, es claro que este hecho gatilla una situación que está a medio camino entre la locura y la iluminación. Luego de convivir con los números durante un tiempo, Ramírez decide anotar los números que irrumpen en su mente, lo que cambia su vida: “Al día siguiente puse mi quiniela y tres días después yo era uno de los nueve acertantes del pleno de catorce” (Bolaño, *Los detectives salvajes* 388). El *Alea* ha favorecido a Ramírez. Los recursos obtenidos mediante la apuesta le permiten mejorar su condición de vida y regularizar su situación en España.

Hasta este momento todo parece dominado por el azar. Pese a que Ramírez podría haber ocupado el golpe de suerte para encontrar un buen trabajo, pronto descubre que no quiere trabajar sino ganar otra quiniela. Lamentablemente, los números lo han abandonado. Entonces, toma una decisión que rompe con los límites del *Alea* fijados por Caillois: “Si los números no venían a mí, yo iría hasta la guarida de los números y los sacaría de allí con zalamerías o a patadas” (Bolaño, *Los detectives salvajes* 389). Ramírez rompe con el *Alea* en la medida en que intenta influir en el juego, quebrando la pasividad propia del jugador del *Alea*, no abandonándose al destino sino efectuando una serie de tentativas tendientes a tomar la suerte en sus manos. Así, camina por diversas

calles para propiciar la aparición de los números, atribuye determinadas cifras a las personas con que se topaba, a los portales de las casas, entre otras. Finalmente, logra que los números reaparezcan cuando se cambia de barrio: “Las secuencias, al principio, eran endemoniadas, pero no tardé en encontrarles su lógica. El secreto consistía en plegarse [...] Gané una quiniela de trece aciertos. [...] A la semana siguiente lo volví a intentar [...] Hice un catorce y me lleve 15 millones” (Bolaño, *Los detectives salvajes* 391). Cuando Ramírez gana esa pequeña fortuna instala una serie de negocios que le producen ingentes beneficios. Así, abandona por un tiempo su afición por los números. Más aun cuando siente cierto temor por descubrir la naturaleza de su suerte. Con todo, la situación se resuelve cuando Ramírez sueña la siguiente frase: ella pone miles de huevos. Ciertamente, esos huevos representan la suerte. Ramírez comprende que tuvo la fortuna de buscar y encontrar uno de esos huevos. A partir de ese momento desiste de seguir provocando la fortuna. Los dados ya estaban echados y Ramírez comprende que no es necesario seguir jugando con fuerzas que le son ininteligibles.

Durante el viaje de Belano, Lima, García Madero y Lupe a Sonora en la segunda parte de *Los detectives salvajes*, los visceralistas realizan una serie de juegos que establecen un paréntesis frente a los objetivos centrales del viaje: la búsqueda de Cesárea Tinajero. En medio de los recorridos por el desierto, García Madero comienza a formular una serie de interrogantes y enigmas que son parte del *Agôn*. Roger Caillois señala que en el *Agôn* lo lúdico aparece como una competición, vale decir, como un combate donde se crea artificialmente la igualdad de oportunidades para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, susceptibles de dar un valor preciso al triunfo del vencedor, quien desea ver reconocida su excelencia en un área.

Pese a que este sentido agonial aparece en la narrativa de Bolaño, me parece que hay que tomar cierta distancia con los postulados de Caillois. Principalmente, porque si bien las personajes que pueblan las novelas de Bolaño muestran un deseo de competición, están lejos de querer establecer superioridad sobre los otros. Ahora bien, veamos cómo funciona este sentido lúdico en el viaje por Sonora. En la segunda parte de su diario, García Madero deja claro el fin del juego: “Para entretener a mis amigos les hice algunas preguntas delicadas, que también son problemas, enigmas (sobre todo en el México literario de hoy), incluso acertijos. Empecé con una fácil: ¿Qué es el verso libre?” (Bolaño, *Los detectives salvajes* 557). A partir de este punto, se inicia una dinámica de preguntas y respuestas que se centra en las diversas formas que ha adoptado la poesía. La intervención de Lupe cambia, sin embargo, el foco de atención de los acertijos; Lupe comienza a interrogar a los visceralistas sobre el significado de diversos giros lingüísticos empleados en el DF de la década de 1970:

A ver, sabelotodo, ¿sabes tú que es un prix?
-Un toque de marihuana-dijo Belano sin volverse.
¿Y qué es muy carranza?

- Alguien que es viejo –dijo Belano.
- ¿Y lurias? (Bolaño, *Los detectives salvajes* 562).

El juego de preguntas y respuestas da paso, con el transcurso de los días, a una serie de acertijos gráficos que, poco a poco, van haciéndose más complejos. La entrada en juego queda, otra vez, a cargo de García Madero, el cual dibuja diversas figuras e interroga por su significado al resto de los pasajeros del Impala:

- ¿Qué es esto? –dije.



Lupe miró el dibujo como si no tuviera ganas de jugar y se quedó callada. Belano y Lima tampoco lo sabían.

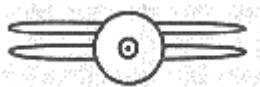
- ¿Un verso elegíaco? –dijo Lima.
- No. Un mexicano visto desde arriba –dije–. ¿Y esto?



(Bolaño, *Los detectives salvajes* 574)

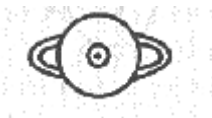
Los acertijos gráficos propuestos por García Madero aluden a una de las variantes del juego analizadas por Huizinga: el enigma. En *Homo ludens*, el autor holandés establece que el enigma tiene un origen sagrado, es decir, peligroso, que en los textos mitológicos se presenta casi siempre como un enigma mortal debido a que lo que se juega es la vida. Huizinga piensa en textos como *Edipo rey*, obra que cuenta el enigma mortal que le plantea la esfinge al príncipe de Tebas. La resolución del enigma implica para Edipo acceder al trono o enfrentar la muerte a manos de la esfinge. De esta forma, el enigma tiende a situar a los individuos en un dilema que pone en desventaja al individuo que debe descifrar el misterio. Así, el primer enigma planteado por García Madero pone en una encrucijada a los ocupantes del Impala. De hecho, ninguno es capaz de encontrar la solución. Sin embargo, al revelarse la lógica del enigma inicial, el resto pierde dificultad y se presta para la diversión de los visceralistas, los cuales averiguan con facilidad el significado de las imágenes.

- ¿Y esto?



- Un mexicano esquiando –dijo Lupe.

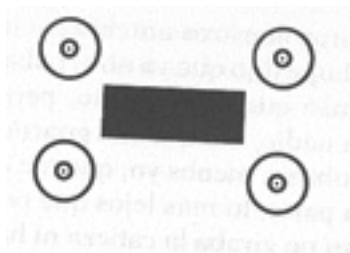
- ¿Y esto?



- Un mexicano a punto de sacar las pistolas –dijo Lupe (Bolaño, *Los detectives salvajes* 575)

Bolaño opera con esos enigmas en una progresión lógica que se presta solo para entretener a los tripulantes del automóvil. Sin embargo, la última imagen tiene una relevancia y un significado diferentes: es una profecía apocalíptica –apocalíptica entendida como relato del fin de los días– del desenlace de la novela. El último enigma, el único que curiosamente es respondido por Arturo Belano, da a entender que éste había anticipado, en cierta forma, el fin de la poesía real visceralista:

- ¿Y éste?



- Cuatro mexicanos velando un cadáver –dijo Belano (Bolaño, *Los detectives salvajes* 577)

El oscuro presagio que anuncia ese enigma es la muerte de Tinajero y, en consecuencia, el resquebrajamiento del sueño real visceralista. Belano, Lima, Lupe y García Madero son los cuatro mexicanos –pese a que Belano era chileno se sentía como un mexicano en muchos sentidos– que velan y entierran a la fundadora del visceralismo.

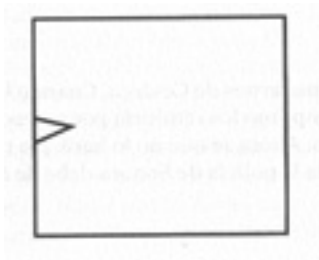
A partir de este punto, es posible resolver una serie de enigmas bolañianos que se relacionan más bien con el ejercicio de la poesía. Para Huzinga, existe una estrecha relación entre la poesía y el enigma que pasa por cierta exigencia que ha afectado a la poesía desde el auge de la civilización griega: la palabra poética debe ser oscura. Desde luego, no todas las manifestaciones líricas responden a este patrón, mucho menos después de la aparición de la Antipoesía de Parra. Sin embargo, no se puede soslayar que el lenguaje poético juega con las imágenes y, en este sentido, “[...] las ordena en series estilizadas, encierra un secreto en ellas, de suerte que cada imagen ofrece, jugando, una respuesta a un enigma” (Huizinga 159).

La literatura nazi en América, enciclopedia ficticia de escritores de tendencias fascistas del continente, narra las aventuras de varios creadores que mezclan poesía y juego. Con todo, me parece que el escritor más relevante en este sentido es Ernesto Pérez Masón. Pérez Masón es un novelista cubano que manifiesta cierta predilección por la utilización de criptogramas en sus textos. Así, publica una novela llamada *La Sopa de los Pobres*, en 1965, la que incluye numerosos acrósticos compuestos por las primeras letras de cada uno de los quince capítulos del texto. De esta forma, genera textos tales como: “VIVA ADOLF HITLER”, “MIERDA DE PAISITO” y “QUE ESPERAN LOS US”. Finalmente, la censura cubana descifra los acrósticos. Pérez Masón pasa tres años en la cárcel.

Bolaño entrega dos poemas-enigmas que me parece indispensable analizar en esta sección. En primer lugar, es clave referirme al juego con que Bolaño cierra *Los detectives salvajes*, enigma que, lejos de los acertijos tratados en la parte anterior –que podían resolverse a través de la apelación al conocimiento o de la aplicación del análisis lógico–, demanda la combinación de diferentes métodos de análisis:

13 de febrero

¿Qué hay detrás de la ventana?



Una estrella.

14 de febrero

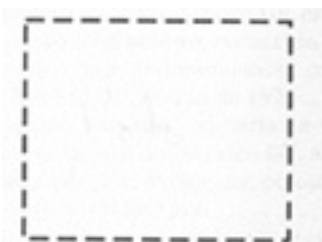
¿Qué hay detrás de la ventana?



Una sábana extendida.

15 de febrero

¿Qué hay detrás de la ventana?



(Bolaño, *Los detectives salvajes* 608-609)

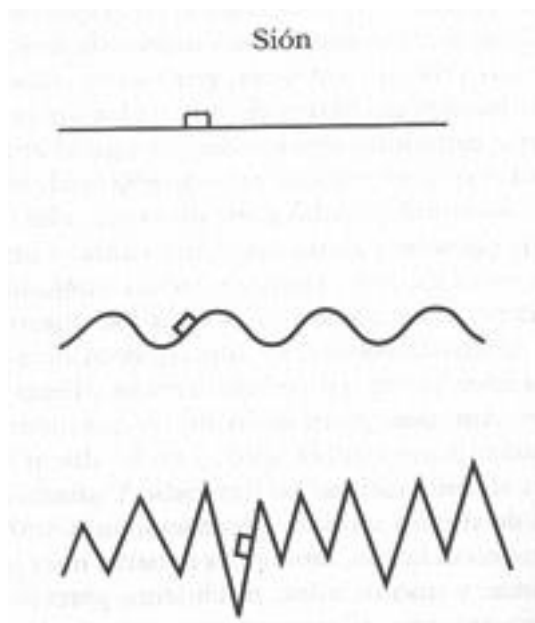
Pues bien, se me ocurren varias respuestas. Veamos. Si intentara resolver el enigma a través de la observación del último cuadro podría sostener que no hay nada. Eso es lo que registran mis órganos visuales. También podría afirmar que detrás de la ventana se encuentra el lector, dado que éste es quien, en definitiva, observa la ventana. No obstante, eso me deja con el mismo problema ¿Qué hay al otro lado de la ventana? Sin embargo, si intentara resolver el misterio a través de un análisis lógico, las respuestas se multiplican. Si establezco una relación entre la segunda y la tercera imagen, es posible sostener que detrás de la ventana del 15 de febrero hay una sábana extendida, dado que esta imagen repite el contenido del dibujo del 14 de febrero. Claramente, esto supone intentar resolver el puzzle como una secuencia. Y

es que estoy convencido de que la resolución del enigma solo puede ser alcanzada analizando las tres imágenes como un todo. Volvamos al tema. Si relaciono las tres imágenes me encuentro con que, en primer lugar, aparece una estrella, en segundo lugar, una sábana extendida y, en tercer lugar, el enigma. La presencia de la estrella me sugiere, a través de una relación metonímica, la presencia de la noche. La sábana extendida oculta, en tanto, la imagen que está al otro lado de la ventana, sin embargo, parece posible sostener que detrás de la tercera imagen sigue ocultándose la noche. La respuesta parece correcta. Sin embargo, hay un detalle que invalida esa respuesta. A diferencia de las dos primeras imágenes, la tercera ventana está dibujada con trazos breves y fragmentarios. ¿Retorno a fojas cero? No, necesariamente.

La insuficiente respuesta que acabo de entregar me hace pensar en una reflexión de Huizinga sobre la forma de resolver los enigmas. Para Huizinga, la solución del enigma no se encuentra con deducciones lógicas: “Es, más bien, un desligarse, la liberación repentina de unas ataduras con que el que pregunta ha sujetado al preguntado” (Huizinga 134). Bajo esta perspectiva, parece pertinente preguntarse, en primer lugar, ¿Qué es una ventana? La Real Academia Española sostiene que es una abertura más o menos elevada sobre el suelo, que se deja en una pared para dar luz y ventilación. ¿Solo eso es una ventana? No, me parece que una ventana es, sobre todo, un punto de vista, una forma de ver y de situarse frente a un determinado aspecto de la realidad, es decir, una perspectiva frente al espacio, el arte o la estética. En segundo lugar, es necesario cuestionarse respecto de si más allá de la afirmación de Bolaño, la última imagen representa una ventana. No. O no del todo. No parece posible que una ventana se sostenga en una pared con las fracturas que presenta el diseño de Bolaño. Pero, ¿se puede sostener una perspectiva? Si, es posible. Porque, finalmente, creo que Bolaño está intentando demostrar con esa última imagen que una manera de mirar está cambiando, disolviéndose para dar paso a otra, rompiendo con determinados esquemas para proyectarse en una nueva dirección. ¿Y cuál es esa dirección? Aquella pregunta la respondí hace algunos párrafos: la noche. ¿Qué hay detrás de la ventana, entonces? ¿Una nueva perspectiva para mirar la noche? No, exactamente. Hay una nueva perspectiva para mirar en la oscuridad que es, a su vez, la forma en que Bolaño entiende la literatura: “¿Entonces qué es una escritura de calidad? Pues lo que siempre ha sido: saber meter la cabeza en lo oscuro, saber saltar al vacío, saber que la literatura básicamente es un oficio peligroso” (Bolaño, *Entre paréntesis* 36). Bolaño parece invitarnos a mirar el abismo. *Los detectives salvajes* plantea un enigma que no resulta ajeno a un proyecto narrativo que pone a la literatura en su centro de gravedad.

En segundo lugar, pienso abocarme a desentrañar el significado del poema “Sión”, único poema real visceralista de Cesárea Tinajero publicado en la revista

*Caburga*³. De hecho, éste es la única muestra de la poesía visceralista dada a conocer en *Los detectives salvajes*:



(Bolaño, *Los detectives salvajes* 376)

Pese a que Amadeo Salvatierra ignora el significado del poema, Belano y Lima descubren que tras el enigma se esconde el concepto de la navegación. De hecho, Belano dibuja una vela sobre el cuadrado que está sobre las tres líneas y le explica a Salvatierra que el poema intenta mostrar un barco sobre un mar en calma, un barco sobre un mar movido y un barco en una tormenta. De esta forma, la navegación evidencia los movimientos que puede ofrecer la realidad: tranquilidad, desplazamientos moderados y ruptura. Uno de los puntos interesantes de la explicación que dan Belano y Lima, es que Belano dice que había visto las tres líneas en sus sueños infantiles. Si la línea recta le producía paz e incluso placer; la ondulada le genera mareos, calor y una pérdida del sentido de las cosas; la quebrada engendra, en tanto, una rajadura.

³ Cabe recordar que este poema aparece, por primer vez, en la novela *Amberes* de Roberto Bolaño, tal como establezco en un artículo titulado: “Tres: Arturo Belano, Santa Teresa y Sión. Palimpsesto total en la obra de Roberto Bolaño”.

Las resonancias oníricas del poema indican que se trata de un movimiento espacio-temporal y, sobre todo, mental o espiritual.

Creo que ese movimiento vital incluye una visión sobre el arte y, específicamente, sobre la actitud del artista que se relaciona con la vanguardia, es decir, con la posición que adopta el creador cuando se pone en la primera línea de combate contra las tendencias consolidadas por el canon, para renovar las formas y los contenidos del arte. Así, me parece que “Sión” pone de manifiesto las tres variantes que puede tomar un artista frente a la tradición: la continuidad (representada en la línea plana), la renovación (simbolizada en la línea ondulada) y la ruptura (expresada por la línea quebrada). Ciertamente, Tinajero se sitúa en la tercera alternativa, intentando generar un punto aparte con los movimientos anteriores a fin de dar un paso adelante en el desarrollo de la literatura.

En suma, es posible sostener que tanto el enigma que hay detrás de la ventana como “Sión” constituyen una toma de posición de Bolaño frente a la vida y el arte.

POÉTICA DE LANZAS ROTAS

Johan Huizinga relaciona la poesía con el sentido agonal, vale decir, con la tendencia de intentar vencer a un adversario en condiciones de igualdad. La poesía y el *agón* se entrelazan en las novelas de Bolaño en dos direcciones. En primer término, en la conformación de diversos grupos poéticos. Y en segundo, en la existencia de duelos poéticos. Con relación a este primer punto, es necesario destacar que existen juegos que implican la unión de dos o más jugadores entre los que se produce un sentimiento de unión y hermandad, que se mantiene unido al reconocimiento y la afirmación del honor, “[...] Virtud, honor, nobleza y gloria se hallan, desde un principio, en el círculo de la competición, es decir, del juego” (Huizinga 83). Si la poesía es una variante del juego, es dable sostener que los grupos que giran en torno al fenómeno poético pueden analizarse a la luz de las características que dominan a los equipos. En su narrativa, Bolaño menciona a numerosos grupos de poetas, tales como la Hermandad Aria, Los poetas de hierro, los Escritores Bárbaros, entre otros. Con todo, solo me interesa tratar a los real visceralistas, dada la importancia que les da Bolaño.

Los real visceralistas pueden ser analizados bajo el prisma del *Agôn*. Ciertamente, mantienen lazos de lealtad y honor propios de un equipo. Asimismo, un vínculo de amistad que se cultiva en una convivencia diaria. Así, adoptan un espíritu agonal que los lleva a desafiar a otros grupos, particularmente los que están vinculados con el poder cultural mexicano, entre los que es posible contar a los discípulos de Paz y a los poetas campesinos. Contra esos grupos los visceralistas dirigirán sus embates a través de su revista *Lee Harvey Oswald* y, sobre todo, mediante interferencias en actos públicos. Los ataques visceralistas pueden relacionarse con las luchas poéticas de la Antigüedad y del Medioevo, vale decir, con las competencias en que la poesía,

como forma decantada en palabras del juego repetido de atracción y repulsión, al decir de Huizinga, se plasma en competiciones de agudeza y virtuosismo. De ahí que Huizinga considere que la poesía cuenta con un elemento agonal que emerge en los duelos poéticos, donde domina [...] el canto alternado, la poesía pugnaz y la lucha entre los cantores y [...] la improvisación para salir de alguna dificultad” (Huizinga 148-149).

Algo de esa tradición recogen las acciones de los visceralistas. Aun cuando el sentido agonal está lejos de plasmarse en eventos previamente establecidos, pues éstos optan, más bien, por apariciones súbitas que desencajan a sus adversarios. Tal vez el ejemplo más significativo en esta línea es la irrupción de Belano y Lima en el taller de poesía de Julio César Álamo. Luego de la tensión de los primeros minutos, el conflicto estalla cuando Belano y Lima cuestionan el sistema crítico empleado por Álamo, el cual responde tratando a los visceralistas como surrealistas de pacotilla y falsos marxistas. La pugna llega al clímax cuando Álamo desafía a Ulises Lima a leer un poema:

Éste no se hizo de rogar y sacó de un bolsillo de la chamarra unos papeles sucios y arrugados. Cerré los ojos [...] Oí el silencio [...] Y finalmente oí su voz que leía el mejor poema que yo jamás había escuchado. Después Arturo Belano se levantó y dijo que andaban buscando poetas que quisieran participar en la revista que los real visceralistas pensaban sacar. A todos les hubiera gustado apuntarse, pero después de la discusión se sentían algo corridos y nadie abrió la boca (Bolaño, *Los detectives salvajes* 16).

Precisamente, esa clase de interrupciones es la que plantean los real visceralistas, ataques que producen contraofensivas sigilosas que tienen que ver con acciones tendientes a marginarlos y excluirlos del mundo poético mexicano.

FIN DEL JUEGO

Roberto Bolaño hace entrar el juego en sus novelas como una acción o una actividad ejercida libremente en un jardín de senderos que se bifurcan en dos caminos distintos. Así, podemos encontrar una serie de puntos de detención de la acción –los paréntesis– que se proyectan a través del vértigo –baile o juegos del sexo– y del espíritu agonal –acertijos, enigmas– que tienen por objeto provocar diversión y transformarse en transgresiones ante ciertos parámetros sociales. Así, estamos ante la presencia de un poderoso sentido agonal que entrelaza la poesía con el juego, que se plasma a través de la acción de varios grupos poéticos y, sobre todo, mediante una serie de poemas-enigmas que revelan la forma en que Bolaño entiende y define la función que debe tener el escritor ante el fenómeno literario. Ciertamente, considero necesario subrayar el valor que tiene descifrar el sentido del poema “Sión” y la pregunta final

de *Los detectives salvajes*, “¿Qué hay detrás de la ventana?” Principalmente, porque arrojan luces sobre la actitud rupturista asumida por Bolaño, posición que tiene fuertes implicancias estéticas. Asimismo, ponen en evidencia cómo Bolaño asume la función de poeta determinada por Baudelaire en orden a que frente a una realidad marcada por el jeroglífico, el poeta es el traductor, el que descifra.

Dado que privilegié una lectura desde la *Teoría del juego* de Roger Caillois, es necesario destacar que de las cuatro variantes propuestas por el escritor francés, el *Agôn*, vale decir el espíritu de competencia y rivalidad ejerce un rol preponderante sobre las otras variaciones del juego. Tienen un papel secundario el *Alea* y el *Ilinx*. La presencia del *Mimicry* es intrascendente. Como sea, es necesario establecer que el sentido agonal no está comprometido con una búsqueda de la victoria. Más aun cuando Bolaño considera que el ser humano está condenado de antemano a la derrota.

Roberto Bolaño considera que la naturaleza del juego tiene rasgos determinados. Para Bolaño, existen dos clases de jugadores que permiten definir la forma en que entiende lo lúdico el autor de *Los detectives salvajes*:

A mi me gusta jugar. Parafraseando lo que decía el Che Guevara sobre los aventureros, creo que, a grandes rasgos, existen dos tipos de jugadores: los que se retiran y los que no se retiran, los que apuestan la vida y los que fingen apostar la vida. Y esto es lo que determina, finalmente, la naturaleza de todo juego, lo que hace que el juego sea un ejercicio de esclavitud o un ejercicio de libertad (Braithwaite 121).

No resulta difícil establecer qué alternativa escoge Roberto Bolaño. La naturaleza del juego en sus novelas está relacionada con un ejercicio de libertad en el que sus personajes apuestan su vida y, por cierto, carecen de la posibilidad de retirarse del juego, en especial, cuando la literatura está sobre la mesa. La actitud que asume Benno von Archimboldi y Arturo Belano, entre otros, está en esa línea. Y creo que “Sión” y lo que oculta la ventana final de *Los detectives salvajes* son la mejor prueba de ello. Fin del juego.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Braithwaite, Andrés (ed.). *Bolaño por sí mismo. Entrevistas escogidas*. Santiago: Ediciones Universidad Diego Portales, 2006.
- Bolaño, Roberto. *Amberes*. Barcelona: Editorial Anagrama S. A. 2002.
- . *Amuleto*. Barcelona: Editorial Anagrama S. A., 1999.
- . *Consejos de un discípulo de Morrison a un fanático de Joyce*. Barcelona: Anthropos/Editorial del Hombre, 1984. En colaboración con Antoni García Porta.
- . *Entre paréntesis*. Barcelona: Editorial Anagrama S. A., 2004.

- *Estrella distante*. Barcelona: Editorial Anagrama S. A., 1996.
- *La literatura nazi en América*. Barcelona: Seix Barral, 1966.
- *La pista de hielo*. Alcalá de Henares: Exmo. Ayuntamiento de Alcalá de Henares, Fundación Colegio del Rey, Ciudad Universitaria Centenario, 1993.
- *Los detectives salvajes*. Barcelona: Editorial Anagrama S. A., 1998.
- *Monsieur Pain*. Barcelona: Editorial Anagrama S.A., 1999.
- *Nocturno de Chile*. Barcelona: Editorial Anagrama S. A., 2000.
- *Una novelita lumpen*. Barcelona: Random House Mondadori, 2002.
- *2666*. Barcelona: Editorial Anagrama S. A., 2004.
- Caillois, Roger. *Teoría de los juegos*. Barcelona: Editorial Seix Barral, 1858.
- Candia, Alexis. “Tres: Arturo Belano, Santa Teresa y Sión. Palimpsesto total en la obra de Roberto Bolaño”. *Especulo: Revista de estudios literarios* 31. En: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero31/palimbol.html> (20/06/2008)
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Trad. Eugenio Imaz. Madrid: Alianza Editorial S. A., 1994.

RESUMEN / ABSTRACT

En este artículo realizo un análisis de la función del juego en la narrativa de Roberto Bolaño. Para esto, recorro a los aportes de Johan Huizinga y, sobre todo, de Roger Caillois. En las novelas de Roberto Bolaño es posible apreciar la presencia y, a su vez, la transgresión de las diversas facetas del juego propuestas por Caillois, tales como el *Agôn*, *el Alea*, y el *Ilinx*. De esta forma, el juego se convierte en un factor de diversión, competición, enigma y ruptura en las novelas de Bolaño, los que explican, en buena medida, los lazos que el escritor chileno traça entre el placer, la vida y la poesía.

PALABRAS CLAVE: Roberto Bolaño (1953-2003), Johan Huizinga (1872-1945), novelas, juego, *Agôn*, *Alea*, *Ilinx*.

ENGAGEMENT IN PLAY: THE PLEASURE OF DIGRESSING AND THE POETRY OF BROKEN LANCES IN ROBERTO BOLAÑO'S NOVELS

In this paper, I analyze, with reference to Johan Huizinga and, especially, Roger Caillois, the narrative of Roberto Bolaño. In his novels, Bolaño both uses and transgresses the different aspects of play proposed by Caillois, such as Agôn, Alea, and Ilinx. Thus, play is a leading function in the experience of fun, competition, enigma and transgression in the novels of Bolaño, which fact largely explains the correlation that the Chilean novelist has drawn between pleasure, life and poetry.

KEY WORDS: Roberto Bolaño (1953-2003), Johan Huizinga (1872-1945), Roger Caillois (1913-1978), play, *Agôn*, *Alea*, *Ilinx*.

Recibido el 27 de junio 2008

Aprobado el 30 de agosto de 2008