

ITALO CALVINO O LA PELIGROSA FASCINACION DEL JUEGO

Graciela Scheines

El jugar, esencialmente placentero y trivial, definible como un hacer sin riesgos, puede convertirse en la actividad riesgosa por excelencia. A veces la inocencia del juego se tras-tueca en experienciaterrible que desemboca en el horror.

En la *Nota* a uno de sus libros, Italo Calvino dejó testi-monio de un episodio de su vida de escritor en el que, por el jue-go, tocó el misterio y sintió la condición humana: engranaje, microcosmos, juguete movido por manos invisibles. El libro es *Il castello dei destini incrociati* (Torino 1973) donde, como en las novelas picarescas cervantinas o en las de Boccaccio o Fiel-ding, encadena historias de falsos reyes, alquimistas, sabios errantes, reinas destronadas, vagabundos. La novedad del libro de Calvino consiste en que lo hace manipulando las cartas del tarot -del miniado por Bonifacio Bembo para los duques de Mi-lán a mediados del siglo XV en la primera parte (*El castillo*), y de un antiguo tarot marsellés de 1791 en la segunda (*La taber-na*)- como una máquina combinatoria.

Italo Calvino, pues, aprovecha las funciones narrativas de las cartas de adivinación: al tirar las cartas, la adivina "lee" una historia en las imágenes pictográficas (icónicas) de las ba-rajadas que va descubriendo; cada baraja se carga de un sentido diferente de acuerdo al lugar que ocupa entre las demás en el conjunto desplegado sobre la mesa.

"El mazo es un catálogo de posibles, un elenco de hipótesis, un diccionario críptico del mundo; en sus emblemas se condensan los nudos fatales del destino humano; todos juntos ocupan un espacio gélido y fastuoso en el cual se alinean despojados de todo clamor cotidiano, los acontecimientos rituales y privilegiados, las desventuras, los éxtasis, la muerte, el oscuro itinerario del conocimiento".¹

En cierta medida Italo Calvino cumplió, con las cartas del tarot, el sueño de Walter Benjamin: producir una obra que consistiera íntegramente en citas montadas con tanta maestría que pudieran prescindir de cualquier texto acompañante. Es lo que hace Umberto Eco en el capítulo romántico de *El nombre de la rosa* ("Tercer día", "Después de completas"). Calvino, como lo quería Benjamin y como trabajaban los posmodernistas, realiza una especie de montaje en cuyas imágenes está el sentido del mundo, un pintoresco mosaico que refleja la unidad del Todo.

Para componer *El castillo* y *La Taberna* Calvino manipula las cartas del tarot como fragmentos arrancados de contexto y dispuestos de nuevo en forma tal que se ilustran uno a otro. Es que las cartas, como las citas, son fragmentos, cada una tiene un significado más o menos ambiguo que se define cuando entra en relación. Por eso con las mismas barajas se pueden tejer incontables historias diferentes. Y es lo que hacen los personajes del libro: arriban a un castillo -o a una taberna rodeado de una selva enmarañada, comparten una fastuosa cena servida por diligentes siervos en torno a la gran mesa, desconocidos unos de otros. Cuando la cena ha terminado, cada uno pretende contar a los demás las aventuras de sus vidas, pero como por extraña maldición han perdido el habla, las narran ordenando las cartas del tarot, componiendo secuencias con las figuras representadas de modo que puedan leerse de arriba abajo, de izquierda a derecha o viceversa, como historias gráficas.

¹ Giorgio MANGANELLI. Contratapa de la edición del libro de Italo Calvino.

El revés del tapiz

El propio Calvino, en la *Nota* que cierra el libro, explica el método ideado para armar el crucigrama de historias: luego de mirar detenidamente cada baraja con la ingenuidad del lego y la atención desinteresada del niño, las interpretó según una iconografía imaginaria. Después las dispuso de modo que se presentaran como escenas sucesivas de un relato pictográfico. "Cuando las cartas me daban una historia en la que podía conocer un sentido, me ponía a escribirla y al mismo tiempo trataba de disponerlas en un orden que rigiese la pluralidad de los relatos"². Poco a poco compuso con el tarot del "*quattrocento*" un dibujo de historias entrecruzadas con la totalidad del mazo de modo que puedan leerse en distintas direcciones: historias completas, diferentes, lógicas dentro de la ficción narrativa.

El ingenioso rompecabezas de Calvino se arma de la misma manera que las historias urdidas por las comadres de barrio -verdaderas contadoras de cuentos- que consisten precisamente en relacionar lo inconexo, unir episodios indiferentes para darles un sentido, inventar un contexto donde la expresión de un rostro, una escena fugaz percibida desde la vereda de enfrente, jirones de una conversación escuchada detrás de la puerta, se unen en una trama coherente. En *Circe*, cuento que integra el volumen *Bestiario* (1951), Julio Cortázar lo dice bellamente:

"Las pocas líneas que Héctor dejó a su madre, los sollozos que la de la casa de altos dijo haber oído en el zaguán de los Mañara la noche en que murió Rolo, el rostro de Delia los primeros días... La gente pone tanta inteligencia en esas cosas, y cómo de tantos nudos agregándose nace al final el trozo de tapiz".

Sí, es como tejer un tapiz uniendo pedazos de hilos de

² Italo CALVINO. El castillo de los destinos cruzados. Trad. de Aurora Bernárdez. Nota preliminar de Jaime Rest. Buenos Aires, Fausto, 1977. Nota del autor p. 137.

diferentes colores hasta componer una trama, una bella o terrible trama que se deforma, se complica, se invierte a medida que los nuevos narradores mueven, agregan y quitan piezas del apasionante juego. La historia que se cuenta en *Circe* ocurrió hace tanto tiempo, concluye Cortázar, que "ya es difícil hablar de eso, está mezclado con otras historias que uno agrega a base de olvidos menores, de falsedades mínimas que tejen y tejen por detrás de los recuerdos...³.

La génesis atormentada

Con respecto a *El castillo*, pues, le fue fácil a Italo Calvino construir el cruce central de los relatos en lo que él llama "*cuadro mágico*": "Bastaba dejar que cobraran forma alrededor otras historias que se cruzaban entre sí, y obtuve de este modo una especie de crucigrama hecho de figuras y de letras en el que además cada secuencia se puede leer en los dos sentidos". Al cabo de una semana el texto de *El castillo* estaba listo.

En cuanto a *La taberna* tuvo dificultades desde el principio, "no conseguía disponer las cartas en un orden que contuviese y rigiera la pluralidad de los relatos, cambiaba continuamente las reglas de juego, la estructura general, las soluciones narrativas". No podía hacer entrar las historias en un esquema unitario. Así pasaba días enteros

"componiendo y recomponiendo mi puzzle, imaginaba nuevas reglas de juego, trazaba cientos de esquemas, en forma de cuadrado, de rombo, de estrella, pero siempre había cartas esenciales que quedaban fuera y cartas superfluas que terminan en el medio, y los esquemas se volvían tan complicados (cobrando a veces también una tercera dimensión, volviéndose cúbicos, poliédricos) que yo mismo me perdía".

³ Julio CORTÁZAR. "Circe". En *Bestiario*. Bs. As.. Ed. Sudamericana, 1973. P. 96.

Para salir del *atolladero* abandonaba los esquemas y se ponía a escribir historias que ya habían tomado forma, sin preocuparse de que hubieran encontrado o no un lugar en la red de las otras historias, pero sentía que el juego sólo tenía sentido si se cumplían ciertas *normas férreas*.

En varias oportunidades, explica patéticamente

"con intervalos más o menos largos en los últimos años me metí en este laberinto que me absorbía completamente ¿Estaba volviéndome loco? ¿Era la influencia maligna de esas figuras misteriosas, que no se dejaban manipular impunemente? ¿O era el vértigo de los grandes números que se desprende de todas las operaciones combinatorias? De golpe decidía renunciar, plantar todo, me ocupaba de otra cosa. Pasaban varios meses, incluso un año entero, sin pensar en la cosa; y de pronto se me ocurría la idea de que podía volver a intentarlo de otro modo más sencillo, más rápido, de éxito seguro".

Empezaba de nuevo a componer esquemas, a corregirlos, a complicarlos; "me empantanaba de nuevo en esas arenas movedizas, me encerraba en una obsesión maniática". Algunas noches comportaba una cadena interminable de desplazamientos. Otras noches se acostaba con el alivio de haber encontrado la fórmula perfecta, y a la mañana, apenas despierto, la eliminaba. *La taberna de los destinos cruzados* es el fruto de esa "génesis atormentada": "Si me he decidido a publicarla es, sobre todo, para librarme de ella" confiesa. "Aun hoy, con el libro en pruebas, sigo metiéndole mano, desmontándolo, reescribiéndolo. Sólo cuando el volumen esté impreso me quedará afuera de una vez por todas, espero".

Analicemos el segundo intento -semifallido- de ordenar los naipes del tarot en un dibujo armónico. Calvino lo define como "atolladero" que lo tenía atrapado, "laberinto" que lo absorbía completamente, y menciona la "influencia maligna de las figuras misteriosas del tarot, que no se dejan manipular impunemente". "Obsesión maniática", "génesis atormentada", "lo-

cura" son algunas de las metáforas con las que intenta comunicar su experiencia con la segunda parte del libro.

El juego de Calvino pierde su inicial carácter ingenuo, de pura investigación, de experimento divertido, y se convierte en laberinto -trampa- del que es casi imposible salir. El jugador también cambia: de gozoso manipulador de juguetes deviene un atormentado tironeado por dos sentimientos antagónicos: la atracción irresistible del juego, y el ansia imperiosa de salir, de estar fuera, de dejar de jugar. El juego consciente se transforma en un jugar al tanteo, a ciegas, como si se hubiera transpuesto un umbral más allá del cual el jugador se interna en una realidad incierta ("arenas movedizas", "laberinto") regida por reglas que no conoce o que viola sin saberlo, donde las piezas de juego se vuelven autónomas e influyen maléficamente sobre el jugador, convirtiéndolo en juguete.

Transgresión y castigo

Hay un detalle que merece tenerse en cuenta: Italo Calvino no jugó con el tarot en la forma tradicional sino que ensayó otro juego. Si la tiradora de cartas deja intervenir al azar en su juego adivinatorio -es el azar quien ordena y dispone las cartas- Calvino manipula los naipes a su antojo, destierra el azar y lo reemplaza por la razón ordenadora y soberbia. Calvino viola una ley, la regla tácita del tarot. A partir de esa transgresión, el jugador empieza a sentir que no es el amo del juego, que se aventura en un territorio ajeno y peligroso que remite a lo Otro, a eso que Rudolph Otto en su ya clásico libro *Lo sagrado* define como aquello que fascina y rechaza al mismo tiempo.

Hay una seductora tesis sobre la génesis de los juegos sustentada por Eugene Fink en su libro *El juego como símbolo del mundo* (Stuttgart, 1960). Para este filósofo alemán los juegos son restos fósiles de rituales olvidados, supervivencias fragmentarias de antiguos cultos ya desaparecidos. La tesis no es disparatada. La relación juego-rito está permanentemente confirmada por antropólogos e historiadores de las religiones. El go se juega durante días enteros sin interrupción en los monas-

terios del Tibet, el resultado de un partido de pelota ('uiñú' o chueca) entre los indígenas sudamericanos decidía la culpabilidad o inocencia del acusado, porque en el juego se manifestaba la decisión divina.

Tal vez los juegos que más se acercan a la función sacra del rito sean los adivinatorios y los de azar. Como en el partido de pelota de los maticos, también en las cartas del tarot se manifiesta el Destino, divinidad misteriosa y temible. En los juegos de apostar, el azar (que es con lo que se juega) es concebido popularmente como una diosa: se dice la Diosa Fortuna. El éxtasis del apostador cuando gana es vivido como una especie de teofanía, porque acertar equivale a ser mirado por los dioses, la indiferencia divina deviene respuesta, se establece el encuentro, se religan dos planos ordinariamente separados, lo humano se integra a un orden trascendente.

La inquietante nota final de *Il castello dei destini incrociati* insinúa la presencia del Misterio, porque la inoperancia de la razón y la voluntad humanas sobreviene cuando se atraviesa una puerta prohibida, cuando se incursiona en terreno vedado. Entonces el juego más inocente se convierte en una insoportable pesadilla.