

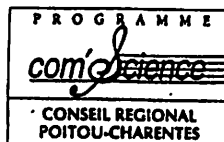
BORGES, CALVINO, LA LITERATURA
(El coloquio en la Isla)

Centre de Recherches Latino-Américaines
de l'Université de Poitiers

COLOQUIO INTERNACIONAL

VOLUMEN I

1996



La metáfora del ajedrez en Borges y Calvino

László Scholz
Universidad de Budapest

De entre los múltiples avatares literarios de la imagen del ajedrez me viene fascinando un texto reciente de Julián Barnes publicado con el título de *Jugando al ajedrez con Koestler*¹. Se trata de una descripción ensayística de unas cinco partidas de ajedrez que se libraron entre estos renombrados escritores. Aparte de la evidente gracia de presentarnos a dos literatos que miden sus fuerzas intelectuales en el tablero, el ajedrez abre un secreto canal comunicativo que enlaza a los dos jugadores a nivel muy distinto, un nivel casi metafísico: Koestler en aquel entonces estaba ya muy enfermo, sufría de leucemia y de Parkinson, y siendo el máximo exponente del suicidio voluntario, estaba, sin duda, preparándose a ese último acto de su vida que pensaba realizar en compañía de su esposa. (De hecho, unos meses más tarde se suicidaron los dos.) Es decir, las cinco partidas y, sobre todo los comentarios de los jugadores, cobran un sentido que constituye un contexto no sólo más amplio que el circundante sino también escalofriante: el ajedrez enlazó por unos días a un vivo con un muerto, creando un puente complejísimo entre el lado de acá y el de allá. El resultado

¹ "Playing Chess with Koestler", in: *The Yale Review*, 1988, 77 (4), pp. 478-491.

no es un más allá ficticio, ni es un más allá lúdico que pusiera entre paréntesis este mundo sino que es *el más allá* como tal. Es, de verdad, escalofriante el efecto de ese texto.

Podríamos citar, desde luego, muchos otros ejemplos, desde Alfonso X el Sabio quien escribió el primer tratado europeo sobre el ajedrez en el siglo XIII hasta el *Through the Looking-glass* de Lewis Carroll, desde Dante, quien habla del ajedrez en el Canto XXVIII del *Paríso* hasta el Schachnovelle de S. Zweig; y cabría mencionar a filósofos como Leibniz quien jugó varias partidas de ajedrez con Dios, a lingüistas como Saussure quien aprovechó la imagen del tablero para distinguir sincronía y diacronía, y también a cineastas como Buñuel quien manipuló la última escena de *El ángel exterminador* como un problema de ajedrez.

En esta oportunidad me voy a concentrar tan sólo en dos autores, en Borges y Calvino, y en dos textos: el capítulo VIII de *Le città invisibili* y los dos sonetos de *Ajedrez* de *El hacedor*². Comencemos con el poema borgeano, repasando primero algunos sentidos implícitos del texto para descifrar después su elemento clave.

El tablero de ajedrez para Borges es, ante todo, un laberinto: él mismo lo dice, entre otras, en el famoso prólogo de la *Antología personal*³ cuando admite que *Las ruinas circulares* prefiguran *El Golem* y el *Ajedrez*; después en el segundo soneto de *Ajedrez* declara explícitamente que “el jugador es prisionero” y nombra a Omar como autor de la sentencia; a Omar Khayyam, creo, le habrá conducido Fitzgerald con su traducción de *Rubáiyát* donde se lee la estrofa siguiente (No. 49):

'Tis all a Chequer-board of Nights and Days
Where Destiny with men for Pieces plays:

² Italo Calvino: *Le città invisibili*, Einaudi, Torino, 1972, cap. VIII, pp. 127-140 y J. L. Borges: *Obras completas*, Emecé, Buenos Aires, 1974, p. 813.
³ Ed. Sur, Buenos Aires, 1961.

Hither and thither moves, and mates, and slays,
And one by one back in the Closet lays.⁴

de ahí debe venir el “otro tablero / De negras noches y de blancos días” de Borges.

Con todo ello, me parece mucho más importante la relación implícita de *Ajedrez* con *La casa de Asterión* dado que la descripción de la casa-laberinto-prisión comparte varias características del ajedrez según lo representa Borges: puertas infinitas que están abiertas día y noche, el protagonista admite ser prisionero y se divierte jugando a que lo buscan, a estar dormido y, sobre todo, a ser otro Asterión. Estas coincidencias se confirman también por el uso de un adjetivo que Borges aplica al ajedrez en otro texto: en el *Otro poema de los dones*⁵ incluye en la larga lista “el geométrico y bizarro ajedrez”; “bizarro” reaparece al inicio de *La casa de Asterión* para decirnos que aquel aparato no tiene “el bizarro aparato de los palacios”, es decir, está vacío (“no hay un solo mueble”). Es también común a los dos el no tener una clara conciencia de su situación (“El minotauro apenas se defendió.”) Lo que distingue el texto de *Ajedrez* de *La casa de Asterión* es que ésta desespera a su habitante por la vastedad espacial (“es del tamaño del mundo”), mientras aquél triunfa sobre los jugadores por el infinito tiempo del juego.

El ajedrez está en marcada concordancia también con el concepto del juego en Borges: para él es una fábrica humana, es una cosa añadida al mundo y es un producto mental. No es una manifestación vital del *homo ludens* de Huizinga que vemos tan bien representada en los juegos literarios de Macedonio Fernández; ni es un fenómeno del universo del yo infantil que ha producido tantos milagros cortazarianos en obras como *Final del juego* o *Lejana*. El juego de Borges es un fenómeno matemático, y como tal, un producto racionalísimo: el número finito de casillas, piezas y reglas ge-

⁴ E. Fitzgerald: *Rubáiyát*, Ed. W. J. Black, New York, 1942, p. 35.
⁵ *Obras completas*, pp. 936-937.

nera un número infinito de variantes y repeticiones; y a los jugadores no les toca ningún goce o satisfacción que se da, por ejemplo en el concepto chino del ajedrez: los jugadores de Borges se encuentran en un "grave rincón", en un "severo ámbito".

El ajedrez, al mismo tiempo, le brinda al autor argentino un nítido modelo para mostrar la convivencia dialéctica de las tradicionales dicotomías del pensar humano. El tablero con las piezas es indudablemente concreto, las reglas y las batallas mentales son abstractas; las piezas se definen como entidades específicas ("torre homérica", "armada" o "encarnizada" reina; "rey postrero" o "tenue rey"), pero cada una de ellas representa una forma, forma genérica que —para citar el *Ajedrez*— irradia "mágicos rigores"; y todos, tanto los jugadores como los dioses son regidos en algún nivel por el azar y por el albedrío. También la dialéctica del *unus pro multis* tiene una amplia representación: lo que aclaró Kierkegaard en *La repetición*⁶ —se nos da a la vez en el juego del ajedrez: el jugador es, por una parte, una sustancia todopoderosa que mueve las piezas insignificantes, por otra, es un "rey prisionero" sin mucho poder entre sus súbditos quienes determinan su destino final. Aun los fenómenos del nominalismo/realismo de la filosofía tradicional se ilustra por el ajedrez: en contraste con la lengua el sistema del ajedrecístico sí que sugiere también un marcado realismo lo cual es un tremendo placer intelectual para el lector del siglo 20 ya que, según dijera Borges, hoy en día todos somos nominalistas⁷.

El ajedrez borgeano, huelga decirlo, es portador también de dimensiones metafísicas. La aparición del tiempo infinito conlleva inmediatamente la multiplicación y la consecuente

6 Según su argumentación, en el idealismo griego los individuos constituyen la sustancia dejando a su dios reducido a una mera apariencia, mientras en el cristianismo es al revés, se vacía el individuo para concentrar toda sustancia en su Dios (*Gjentegelsen*, 1843)

7 Véase *De las alegorías a las novelas*, OC, p. 746.

anulación de la unicidad del juego; la idea de ser instrumento de fuerzas desconocidas y de no tener conciencia del estado-prisionero, implica forzosamente un juicio sobre el lugar del ser humano en el mundo creado: las múltiples reducciones llevan al jugador primero a Dios, y de ahí a los dioses. Es muy irónico, creo, que la primera frase del primer tratado europeo sobre el ajedrez se valga justamente de un argumento contrario. Escribe Alfonso X el Sabio en 1283 que "Por que toda manera de alegría quiso Dios que hobiesen los homnes en sí naturalmiente por que pudiesen sofrir las cueitas e los trabajos cuando les viniesen, por end los homnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiesen haber cumplidamiente."⁸

Ahora bien, todas estas interpretaciones, según hemos dicho, están en coincidencia con el ideario borgeano en más de un punto. Mas en los dos sonetos de *Ajedrez* el autor las sobrepasa a todas y su metáfora del ajedrez llega a producir un efecto singular.

Borges se vale de dos medios para presentar esta imagen: por una parte, crea la impresión de que es el lector quien crea la metáfora. Como Heráclito en su famosa sentencia de "No bajarás dos veces al mismo río"⁹, Borges establece una secuencia de pasos menores que son muy fáciles de aceptar y que "clandestinamente" le conceden al lector la satisfacción de haber recorrido un viaje mental y de haber inventado algo importante. Tenemos en el primer soneto, al menos, tres pasos de ese viaje: el inicio se refiere a una partida comenzada; después se detiene en el tiempo, en las fuerzas y las piezas del ajedrez; y en un tercer momento nos encontramos en el paradójico futuro con la partida terminada y los jugadores consumidos. Se repite el mismo proceder también en el segundo soneto, pero ahí no se nos presenta una secuencia de pasado-presente-futuro sino más bien otra de piezas-

8 *Libros de ajedrez, dados y tablas*, en *Antología de Alfonso X el Sabio*, Espasa-Calpe, Madrid, 1980, p. 204.

9 Véase la argumentación en *Nueva refutación del tiempo*, OC, p. 763.

jugadores-dioses. Este desarrollo casi didáctico crea un tono ensayístico, más narrativo que poético en el sentido tradicional de la palabra.

El segundo procedimiento apunta a producir un efecto análogo: Borges intencionadamente empobrece el texto. En realidad no aprovecha ninguno de los símbolos latentes de los dos sonetos sino que más bien vacía constantemente las palabras, las frases, empujándonos hacia las capas lingüístico-poéticas de lo cotidiano, de lo insignificante. Es esta "pobreza poética" que me parece la clave y, paradójicamente, la fuerza motriz de *Ajedrez*. El no-aprovechamiento de las posibles cargas simbólicas de la metáfora se justifica por el principio estético que Guillermo Sucre ha analizado con tanta inventiva en su monografía sobre la poesía de Borges¹⁰: la imagen poética no se destina a producir un "resultado" sino un acto. Por ello la metáfora del ajedrez no se dinamiza, ni se finaliza, es y quiere ser insignificante, y como tal representa el estatus estético de la poesía borgiana: es pobre y atemporal. Pobreza e inmortalidad son justamente los términos que Borges usa en su famoso *Arte poética*:

Ver en la muerte el sueño, en el ocaso
Un triste oro, tal es la poesía
Que es inmortal y pobre...¹¹

Esta "pobreza poética" se manifiesta también al nivel de la cosmovisión borgeana: la equiparación entre pasado/presente/futuro y, sobre todo, entre piezas/jugadores/dioses, implica un mundo panteístico. La metáfora del ajedrez según la trata Borges no sólo niega las latentes posibilidades jerárquicas que colocaran al Hombre o a Dios en el punto más alto, sino concientiza que el universo es un sistema de elementos igualmente insignificantes; es una visión muy del estilo de Swedenborg (con la excepción de que el universo del visionario

10 *Borges el poeta*, Monte Ávila, Caracas, 1967

11 *Obras completas*, p. 843.

sueco se puebla de entes más bien angelicales) o de Victor Vasarely quien en *El tablero de ajedrez*¹², por ejemplo, crea un mundo uniformizado del *Op-Art* mediante unos pocos elementos blanquinegros.

La "pobreza poética" implica también una consecuencia epistemológica que, a su vez, según explicara G. Sucre¹³, desemboca en un comportamiento, en una ética ante el mundo. La metáfora del ajedrez de Borges nos muestra a las piezas como ignorantes de su destino ("No saben que la mano señalada / Del jugador gobierna su destino"); después, por analogía, los jugadores comparten, en otro nivel, esta misma ignorancia ("También el jugador es prisionero /... de otro tablero"); un paso más y llegamos con la última frase del soneto a una pregunta que plantea el círculo vicioso del no-saber ("¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza / De polvo y tiempo y sueño y agonía?"). Mas Borges no nos abandona en este mundo vaciado del saber sino que —y éste es su hallazgo— vislumbra, por los precedimientos mencionados, un sentimiento secreto, lo de la conciencia del no-saber, de ser insignificantes. La metáfora del ajedrez de Borges irradia humildad y una especie de consolación de la partícula insignificante que reconoce su propia insignificación.

Finalmente, la "pobreza poética" conlleva también un elemento de la autodestrucción, lo cual produce un tono inconfundiblemente borgeano en los sonetos de *Ajedrez*. Por la imagen del ajedrez Borges, como hemos visto, no quiere "reflejar" el mundo sino más bien producir un signo, un solo signo que misteriosamente lo contiene todo. Pero en estos textos la metáfora borgiana va más allá, aparte de ser "cifra", es también signo del fracaso de ser "cifra". Este fracaso se nos comunica, por una parte, mediante los mencionados círculos viciosos, por otra, con el naufragio de la tentativa poética que por medio de una metáfora busca una salida estética del "grave rincón" del mundo.

12 *L'échiquier*, pintura al temple, 60X40, 1935.

13 Obra citada, p. 58.

En suma, el ajedrez para Borges es una máquina poética que en principio tiene toda la capacidad de generar múltiples significaciones pero en la práctica produce más bien incertidumbre, circularidad e irrealidad; es, por consiguiente, una máquina "irrealizadora". La tensión de los sonetos de *Ajedrez* se nutre del sentimiento de que hay un modelo que parece funcionar, que parece rendir unos frutos palpables, pero que no cumple con la expectativa y nos deja sólo la resaca de las tentativas frustradas. Se nos da un estado "como si", un ambiente "de polvo y tiempo y sueño y agonía".

Si aceptamos la definición borgeana de lo estético — "esta inminencia de una revelación, que no se produce, es quizá, el hecho estético."¹⁴—, debemos admitir que en los dos sonetos analizados la metáfora del ajedrez cumple sin falta con este requisito.

El ajedrez de Italo Calvino según lo presenta en *Le città invisibili* es bastante semejante en cuanto al efecto producido, pero —como veremos— se basa en un mecanismo bien distinto.

El ajedrez en esta novela se encasilla en una larga serie de imágenes que representan distintas formas del proceso de la significación. Calvino enumera una serie de opciones significadoras por medio de las cuales Marco Polo intenta comunicarse con el Gran Can. Según el orden de su aparición vemos primero unos objetos que Marco presenta con sus respectivos valores simbólicos (por ejemplo, una tenaza, balanza, alabarda en el Capítulo I); después opta, para expresarse, por unos gestos, saltos, rugidos animales (fin del Capítulo I) y también por otros objetos como plumas de avestruz, cuarzo, armas de fuego; no mucho más tarde nos enteramos de que el emperador, destinatario de los signos enviados por Marco, es también un emblema: emblema entre los emblemas. En los Capítulos II, III y VI Calvino introduce unos modelos más complejos en la forma de un mapa, un espejo y un tapete, que todos, huelga decirlo, son

¹⁴ *La muralla y los libros*, OC, p. 635.

también símbolos borgeanos. La aparición del ajedrez en el Capítulo VIII es en realidad el punto culminante de la mencionada serie, ya que hay un solo eslabón más, el del atlas, pero éste no es sino la ampliación del motivo del mapa del Capítulo III.

En las dos primeras páginas del Capítulo VIII Calvino nos hace recorrer un camino, camino semiótico, que ilustra el proceso de la generación de significados. Como Borges, engaña al lector con cierto didacticismo al elaborar una secuencia fácil de seguir: partimos de una situación en la cual Marco coloca, sin decir palabra, algunas mercancías en las baldosas blancas y negras ante el trono imperial; después se ignoran los objetos y el énfasis se pone en las relaciones que va descubriendo el Gran Can entre las mercancías; más adelante, los objetos pierden sus rasgos específicos y cobran sentidos genéricos como las piezas de ajedrez; en una cuarta fase el ajedrez ya funciona como un sistema coherente, por eso Marco deja de salir a explorar el imperio del Gran Can: le basta jugar una partida del ajedrez para decirse todo. El recorrido semiótico, sin embargo, no termina ahí: Calvino nos hace desandar el camino, y con una vertiginosa secuencia de reducciones nos devuelve al punto de partida: el Gran Can se identifica de tal grado con el juego que se le olvidan los referentes implícitos, no sabe por qué juega ni qué consecuencias tiene una victoria o una derrota. Un paso más y el emperador encuentra vacías las casillas blancas y negras y lo único que le queda es un solo objeto: el cepillado tablero de ajedrez. La última vuelta a la tuerca la encontramos en el párrafo de la repetición final del Capítulo VIII: Marco se pone a hablar (antes guardaba un silencio total) en el idioma del Gran Can, y le explica los significados de los signos que conlleva el tablero como objeto, como cualquier objeto de madera: su vocabulario se hace de ébanos, arces, troncos, fibras, yemas, nudos, poros, hojas, etc.

En esta interpretación el ajedrez es, más que nada, una máquina significadora que en su funcionamiento sincróni-

co, entre otras, contiene su plena diacronía. Revela su origen —ciertos objetos llegan a cobrar sentidos simbólicos—, ilustra su propio desarrollo —los sentidos simbólicos forman una red de relaciones abstractas— y, finalmente, muestra también el regreso dialéctico a los orígenes cuando se reduce a un solo objeto.

La parábola de Calvino es principalmente de carácter epistemológico: se centra en las posibilidades e instrumentos del conocer humano, en las distintas tentativas de encontrar alguna mediación entre el ser humano y el mundo. Pero dado que la máquina significadora de Calvino funciona en un elaborado sistema verbal que es la novela y dado que la propia máquina es de palabras, el efecto estético que produce va mucho más allá del nivel del conocimiento humano.

Como Borges, Calvino también “irrealiza” a su lector: lo mete en un sistema que parece funcionar pero que resulta expresamente autorreflexivo: sus referentes no nos llevan más allá del sistema, sus elementos no disponen de sentidos nítidos, su “unicidad” se deshace por las duplicaciones y multiplicaciones, sus reglas no sólo cambian sino a veces incluso desaparecen. Por consiguiente, también la máquina significadora de Calvino es una cosa añadida al mundo que no describe su querida ciudad, Venecia, ni la Ciudad como tal, sino muestra su propia cara, digo, nuestras propias caras.

Jugar al ajedrez, en conclusión, con Borges o Calvino puede ser muy arriesgado; el peligro no consiste en quedar derrotado en una partida digamos estética sino en asistir a nuestro propio hundimiento en el tablero del ser. Este tablero es algo parecido al mencionado cuadro *Op-Art* de Vasarely, *El tablero de ajedrez*, que contiene, en un amplio campo a cuadros, varios tableros asimétricos colocados en una azorante secuencia, con casillas de distintos tamaños, con figuras blancas y negras y, por supuesto, con piezas a cuadros; pero la mejor descripción del tablero de Borges y Calvino la encontramos, creo, en un texto de Martin Buber quien escribió en 1938 que “vivir es pe-

netrar en una extraña habitación del espíritu, cuyo piso es el tablero en el que jugamos un juego inevitable y desconocido contra un adversario cambiante y a veces espantoso”¹⁵. Ésta es más que una descripción de la metáfora borgiana, es, tal vez, su origen.

¹⁵ *Was ist der Mensch?*, 1938, citado por Borges en *Historia de los ecos de un nombre*, OC, p. 751.