



El juego de la creación en Borges

Enrique A. Giordano

Hispanic Review, Vol. 52, No. 3. (Summer, 1984), pp. 343-366.

Stable URL:

<http://links.jstor.org/sici?sici=0018-2176%28198422%2952%3A3%3C343%3AEJDLCE%3E2.0.CO%3B2-8>

Hispanic Review is currently published by University of Pennsylvania Press.

Your use of the JSTOR archive indicates your acceptance of JSTOR's Terms and Conditions of Use, available at <http://www.jstor.org/about/terms.html>. JSTOR's Terms and Conditions of Use provides, in part, that unless you have obtained prior permission, you may not download an entire issue of a journal or multiple copies of articles, and you may use content in the JSTOR archive only for your personal, non-commercial use.

Please contact the publisher regarding any further use of this work. Publisher contact information may be obtained at <http://www.jstor.org/journals/upenn.html>.

Each copy of any part of a JSTOR transmission must contain the same copyright notice that appears on the screen or printed page of such transmission.

The JSTOR Archive is a trusted digital repository providing for long-term preservation and access to leading academic journals and scholarly literature from around the world. The Archive is supported by libraries, scholarly societies, publishers, and foundations. It is an initiative of JSTOR, a not-for-profit organization with a mission to help the scholarly community take advantage of advances in technology. For more information regarding JSTOR, please contact support@jstor.org.



EL JUEGO DE LA CREACIÓN EN BORGES

EL juego, en su acepción más trascendente, es una actividad liberadora y creativa. Liberadora en cuanto desata al individuo de las convenciones que lo someten a una existencia enajenada, proyectándolo a infinitas posibilidades de realizarse. Creativa, porque a través de dicha proyección el individuo irá construyendo una nueva realidad. Es a partir de esta manera de concebir el acto lúdico que abordaré el universo narrativo de Jorge Luis Borges.

Hacia una teoría del juego

Johan Huizinga, en *Homo Ludens*, analiza el juego con amplitud, definiéndolo como una actividad voluntaria que se ejecuta dentro de ciertos límites de tiempo y espacio de acuerdo con reglas aceptadas libremente pero que deben observarse en forma rigurosa, teniendo un propósito en sí misma y un sentimiento de tensión, placer y “*la conciencia de que es diferente de la vida cotidiana.*”¹ Este último aspecto sirve de base para establecer una definición. El juego es una manera de ir más allá, hacia una nueva esfera de realidad que para el mismo Huizinga está dotada de orden, ritmo y armonía; de belleza y sublimidad.² Junto a esto, el elemento de

¹ Johan Huizinga define el concepto de juego en los siguientes términos: “Play is a voluntary activity or occupation executed within certain fixed limits of time and place, according to rules freely accepted but absolutely binding, having its aim in itself and accompanied by a feeling of tension, joy and the consciousness that it is ‘different’ from ‘ordinary life.’” En *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture* (Boston, 1953), pág. 28. El subrayado es mío.

² *Homo Ludens*, pág. 7.

tensión da un sentido de agonía (*agon*) que resulta imprescindible en toda actividad lúdica y que en mi análisis será de vital importancia para comprender la imposibilidad trágica que es inherente al mundo borgeano.³ Mi punto de desacuerdo con la definición de Huizinga es el carácter desinteresado que él ve en toda actividad lúdica. Para mí hay en ella un afán de superar la realidad, de optimizarla, ya sea en forma tácita o explícita. En Borges no constituye un fin en sí misma, porque trasciende para alcanzar objetivos superiores de orden metafísico.

Otros pensadores nos ayudarán a ampliar el concepto de lo lúdico según Huizinga. Para Ludwig Wittgenstein,⁴ así como no hay en la realidad un orden *a priori* ni una esencia que la unifique, tampoco hay en el juego una naturaleza común que lo defina, tan sólo ciertas similitudes y relaciones que dan a las diversas actividades lúdicas un parecido familiar. En consecuencia, todo enfoque debe hacerse partiendo de su fundamental variedad. Esto nos lleva a Jacques Derrida, para quien el sentido del juego está en su constante mutabilidad, porque no hay una estructura centrada como han afirmado la metafísica y la epistemología tradicionales.⁵ El juego consiste en sustituciones infinitas dentro de un ensamblaje delimitado y finito (el ajedrez es un ejemplo perfecto); en palabras del propio Derrida: “la disruption de la présence” que se inscribe en un incesante juego de diferencias.⁶ Así, lo agónico como tensión lúdica es más que un simple enfrentamiento de dos opuestos; es tensión del juego con la historia, con la presencia. De aquí se deduce la dinámica estructural del universo, en la cual el juego aporta nuevas estructuras y sistemas originales que constituyen la ruptura constante con el pasado, el origen y la causa. Se trata entonces de un concepto mucho más amplio. Wittgenstein y Derrida nos apartan de la idea de una actividad desinteresada y placentera, llevándonos a la estructuración misma de la realidad. De semejante manera Borges dice que el arte literario consiste en “un juego de convenciones tácitas: infringirlas parcial o absolutamente es una de las muchas felicidades (de los muchos deberes) de ese *juego de*

³ Huizinga, *Homo Ludens*, págs. 10-14.

⁴ Véase *Philosophical Investigations*, trad. G. E. M. Anscombe (Nueva York, 1958).

⁵ Véase “La Structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines,” en *L'Écriture et la différence* (Paris, 1967).

⁶ “La Structure . . .,” págs. 423-25.

*límites ignorados.*⁷ El concepto que él propone es una constante renovación de signos, un sistema de significantes en constante movimiento. En este sentido iría muy de acuerdo con Huizinga, quien también sostiene que el juego sólo es posible cuando rompe con el determinismo absoluto del cosmos, confirmando la naturaleza “supra-lógica” de la situación humana.⁸

En el campo científico encontramos una serie de elementos de sumo interés. El más importante resulta ser el factor de optimización. Este concepto es ya universal en la ciencia e implica el aumento y mejora del valor de las cantidades numéricas. En el caso de juegos como el póker, se da en la ganancia de dinero (prueba irrefutable de que el juego puede ser un medio para un fin). Esto lo encontramos inclusive en casos de aparente desinterés como la canasta, donde el mero afán de ganar implica un objetivo optimizador. Las contiendas caballerescas de la Edad Media, que el mismo Huizinga señala como una forma de expresión lúdica, tenían por meta la auto-estima, el honor, la prueba de superioridad frente a otros.⁹ El concepto de optimización se aplica a todos los niveles de la vida, no sólo al científico cuantitativo, y es la prueba en contra del carácter desinteresado que Huizinga ve en el juego.

Quien mejor ha expuesto la esencia científica del juego es John von Neumann en su artículo “Spiel-Theorie” (La teoría del juego) y en su libro posterior publicado en conjunto con Oskar Morgenstern: *Theory of Games and Economic Behavior*.¹⁰ Según Neumann, la esencia de la teoría del juego está en encontrar en una sola estrategia la posibilidad de exponerse al mínimo de pérdidas y al máximo de ganancias: “minimax.” Esto no pertenece ya al mundo borgeano, pero sí arroja nuevas perspectivas frente a la dinámica lúdica. El concepto de estrategia es inherente al elemento de tensión (agon-agonía) que tanto para Huizinga¹¹ como para los psicólogos

⁷ Fragmento del Prólogo a *Arquitecturas del insomnio* de Ema Risso Platero (Buenos Aires, 1948). Véase José Luis Ríos Patrón, *Jorge Luis Borges* (Buenos Aires, 1955), pág. 80.

⁸ *Homo Ludens*, pág. 3.

⁹ *Homo Ludens*, págs. 63-66.

¹⁰ Véase John von Neumann, *Collected Works*. Vol. VI: *Theory of Games, Astrophysics, Hydrodynamics and Meteorology* (Nueva York, 1963), págs. 295-320; y sobre todo John von Neumann y Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior* (Princeton, 1944).

¹¹ *Homo Ludens*, págs. 10-11, 47.

que se han preocupado del tema¹² es imprescindible para la existencia del juego. Y la estrategia nos lleva al factor de "información imperfecta" que es la clave para su funcionamiento. Según Neil P. Hurley,¹³ el peor caso para un jugador se da ante un adversario omnisciente que conoce de antemano todos sus planes y maniobras. En efecto, la tensión dramática depende del factor informativo, del conocimiento imperfecto de las posibilidades del juego. Según Neumann, la información absoluta le es incompatible: "if the theory of Chess were fully known there would be nothing left to play."¹⁴ Llevado al mundo borgeano, el elemento de información imperfecta ocupa la base y el fin de una trayectoria lúdica. Constituye, como Martin Johnston ha indicado, un juego con el infinito,¹⁵ de dimensión cognoscitiva, frente a un universo opositorio que nos oculta las razones últimas de su existencia. Es la imposibilidad del conocimiento perfecto lo que impulsa a Borges a las elaboraciones ficticias que analizaré después.

El elemento lúdico en Borges ha sido mencionado en varios estudios.¹⁶ Ana María Barrenechea y Jaime Alazraki encuentran en él un profundo sentido conflictivo¹⁷ y Frances Wyers Weber lo

¹² Eric Berne, *Games People Play. The Psychology of Human Relationships* (Nueva York, 1964).

¹³ "Teoría del juego," en *Comunicaciones: teoría y estrategia* (Santiago de Chile, 1974), págs. 37-38.

¹⁴ *Theory of Games*, págs. 112-27.

¹⁵ "Games with Infinity: The Fiction of Jorge Luis Borges," en *Cunning Exiles. Studies of Modern Prose Writers*, ed. Don Anderson y Stephen Knight (London, 1975), págs. 39-61.

¹⁶ José Luis Ríos Patrón (*Borges*, págs. 112-13) se refiere al "juego angustioso de tiempo y espacio" como leitmotiv de la obra borgeana, y él mismo cita a Enrique Pezzoni (*Sur*, Núms. 217-218 [1952], pág. 112), quien define a nuestro autor como "el inventor de 'juegos metafísicos,' el géometra de la realidad, el constructor de arquitecturas" (Ríos Patrón, *Borges*, pág. 46).

¹⁷ Hay alusión al elemento lúdico en Ana María Barrenechea. En *La expresión de la irrealidad en la obra de Borges* ([Buenos Aires, 1967], pág. 203), dice que en su oscilación entre la lucidez y la pasión, Borges "se permite todos los juegos de la ironía o del escepticismo", y que los juegos con el tiempo, el individuo y el cosmos contienen en Borges "una desolada angustia." Para Jaime Alazraki, el juego borgeano es "como el que jugaron Shakespeare y Cervantes, cuyos símbolos, hasta hoy trascienden un sentido que representa la derrota del tiempo" (*La prosa narrativa de Jorge Luis Borges* [Madrid, 1968], págs. 27-28). En su reciente libro, *Versiones, Inversiones, Reversiones* (Madrid, 1977), Alazraki reitera el elemento lúdico, y en su análisis de "La casa de Asterión," por ejemplo, sostiene que su estructura corresponde a "una voluntad de acertijo," "de juego verbal," invirtiendo el mito greco-latino a contextos contemporáneos (pág. 86).

ha delineado como una forma integral de cosmovisión: "Instead of establishing an entirely independent realm of game and conjecture, Borges' fiction-making irradiates its ambiguity and playfulness to all the activities of the mind."¹⁸

El juego en Borges consiste en crear un orden absoluto, configurando un nuevo sistema de signos para superar el caos y la realidad inmediata.¹⁹ Es una forma de juego que intenta ser trascendente, un juego con el enigma del universo.²⁰

El poema "Ajedrez"

En este poema²¹ hay una excelente síntesis de lo ya señalado. Las oposiciones se dan en primera instancia en el binomio jugador-juego:

Cuando los jugadores se hayan ido,
 Cuando el tiempo los haya consumido,
 Ciertamente no habrá cesado el rito. (NAP, pág. 11)

Los jugadores se perderán en el tiempo, la partida los demorará hasta el alba y luego se irán. Pero permanecerá el juego, pues aparece registrado en el texto como "rito." Su permanencia consiste en la repetición sostenida y solemne de un acto que pretende hacerse eterno. Idos los jugadores, el juego se mantiene como un orden arquitectónico perfectamente estructurado y los diversos órdenes creados no serían sino expresión del orden: el orden absoluto (todos los órdenes son el orden). Los jugadores, "en su grave rincón," juegan a crear una arquitectura que supere la contingencia de su existir, aun cuando una vez creada no puedan formar parte de ella y estén condenados a consumirse en el tiempo. Así, el juego no es una simple diversión, sino todo lo contrario—el rito de la creación de una estructura cósmica, y en esto coincide con el concepto del

¹⁸ "Borges's Stones: Fiction and Philosophy," *HR*, 36 (1968), 125.

¹⁹ La visión de la realidad como un caos en la obra de Borges ha sido ya reconocida universalmente por la crítica borgeana. Véanse J. L. Ríos Patrón, A. M. Barrenechea y J. Alazraki para citar a los más conocidos.

²⁰ Pierre Versins, *Encyclopédie de l'utopie et de la Science Fiction* (Lausanne, 1972), pág. 470.

²¹ Jorge Luis Borges, *Nueva antología personal* (México, 1968), págs. 11-12. Las citas que siguen provienen de esta edición, que en adelante señalaré con NAP.

acto ritual de Huizinga.²² Pero, a diferencia del sentido estático que tiene lo ritual (repetición y eternalización del acto), el rito es aquí variadísimo porque las posibilidades del juego del ajedrez son infinitas. Dentro de un espacio finito (los sesenta y cuatro escaques del tablero) se dan infinitas combinaciones de movimientos; como dice Derrida, “des substitutions infinies dans la clôture d’un ensemble fini.”²³ Sin embargo, esta variedad incesante en su mutación es imposible de abarcar totalmente. En su búsqueda de esa unidad esencial, de esa arquitectura única, total y absoluta, el jugador se pierde en el laberinto de las contingencias; juega con el infinito, pero es derrotado de antemano por él.²⁴

Tanto el rito como el juego exigen, según Huizinga, un espacio delimitado y aparte de la realidad cotidiana. En el ajedrez (juego-rito), este espacio es el tablero:

El tablero

Los demora hasta el alba en su severo

Ámbito en que se odian dos colores. (NAP, pág. 11)

Hay una cantidad infinita de tableros en el mundo, pero son idénticos—todos los tableros son *el tablero*; los casilleros son los mismos, los colores, como los jugadores, siempre dos. Todos los espacios se concentran y se identifican en uno solo absoluto. Así, el tablero (“un ensemble fini”) es el único elemento concreto de permanencia. Y junto con él, los instrumentos del juego, las figuras: “caballo,” “armada reina,” “rey postrero,” “oblicuo alfil,” “peones

²² La búsqueda de un centro totalizador es constante en Borges. Lo que lo diferencia de los conceptos totalizadores del mito, a la manera de Lévi-Strauss, es el escepticismo borgeano, que se acercaría un tanto a las ideas de Wittgenstein y Derrida, en el sentido que éstos niegan la idea de un mundo centrado.

²³ “La Structure . . .,” pág. 423.

²⁴ Alazraki dice que “evasión es toda literatura: una evasión de la realidad inmediata para abarcarla en su totalidad y aprehenderla de raíz” (*Versiones*, pág. 115). Ana María Barrenechea, refiriéndose a “El Aleph,” afirma que “la revelación del cosmos concentrada en el Aleph, que cierra el cuento del mismo nombre es, sin duda, la más interesante de esta serie. . . En dos pasajes se revela la imposibilidad de la empresa. Por una parte esto tiene la finalidad de exaltar lo extraordinario de la experiencia dentro de la economía del relato, pero además le da ocasión de presentar dos problemas teóricos que le apasionan. Uno es un problema del lenguaje: la incomunicabilidad de las experiencias no compartidas (la inefabilidad de la experiencia mística o de cualquier otra que traspase los límites de lo humano). *El otro es la inabarcabilidad del infinito*” (el subrayado es mío), en *La versión*, pág. 117.

agresores,” los “mágicos rigores,” es decir, las piezas del ajedrez, los signos de la obra literaria, cuyas identidades se dan en los movimientos potenciales de cada una, en la función virtual que cumplen dentro del ensamblaje.

Sin embargo, hay todavía mayor complejidad. En primera instancia, el jugador-creador, quien rige el destino de las piezas con su voluntad hacedora. Cada una tiene en sí una dinámica aparentemente autónoma, pero está sometida a la voluntad de la “mano señalada del jugador” que decide sus movimientos dentro de la arquitectura lúdica:

No saben que un rigor adamantino
Sujeta su albedrío y su jornada. (NAP, pág. 11)

La estructura creada a través de las piezas es concebida por esa voluntad.

He aludido a la circunstancia trágica del artista que lo excluye de su obra creada. Veamos ahora otro elemento trágico portador de la agonía inherente al juego—la voluntad. Como para las piezas del ajedrez, la voluntad no es absoluta para el jugador. Hay otra “mano señalada” que rige su destino, pues el jugador es sólo un elemento más de la estructura que un desconocido hacedor va creando. Él también se encuentra prisionero de un ensamblaje mayor, e inconocible: el gran tablero del mundo que igualmente se compone de casilleros blancos y negros (“las negras noches” y “los blancos días,” el sueño y la lucidez). Su voluntad creadora no es autónoma, sino una jugada más de otro jugador supremo. Borges cierra el poema con un interrogante:

¿ Qué Dios detrás de Dios la trama empieza
De polvo y tiempo y sueño y agonías? (NAP, pág. 11)

La “trama,” o juego, es una complejísima caja de muñecas rusas—una realidad dentro de otra, la cual a su vez está comprendida dentro de otra y así sucesivamente.²⁵ Detrás de ese jugador que equivaldría a Dios, se supone la existencia de otro que no podemos conocer, y de esta manera la realidad, cuya génesis última no podemos contemplar ni comprender, se expande hacia lo in-

²⁵ Ya Ana María Barrenechea señala la visión del infinito en Borges como una multiplicación interminable, “orbes que proliferan y se incluyen como muñecas rusas” (*La versión*, pág. 40).

descifrable.²⁶ El juego borgeano se proyecta al más alto estadio, el que según Pierre Versins se da cuando el jugador se enfrenta al enigma, o más aún, al autor del enigma.²⁷ Pero frente al autor omnisciente se encuentra el jugador ante el peor caso de información imperfecta: la más desventajosa de las jugadas.

Factores de imposibilidad

El creador no puede abarcar el Todo, sino construir alguna microestructura que sea su imagen, y ésta, como el tablero, se constituye en una imagen absoluta que es la totalidad del universo, pero a la vez, paradójicamente, en sólo uno de sus fragmentos. Puede ser de dos tipos, o una imagen de perfecta simetría aun en su complejidad; u otra, variada y prismática, que abarque todos los tableros, todas las piezas, todos los jugadores y todas las jugadas.

Estos dos tipos obedecen a posibilidades generales de creación que encontramos en Borges. Por un lado tenemos el tipo de estructura ajedrecística que constituiría una partida en particular y que como tal, forma parte y refleja en sí la estructura del Todo. Tal es el caso de “La muerte y la brújula”²⁸ en sus términos más exactos, o de “El jardín de los senderos que se bifurcan”²⁹ en términos ya contaminados de mayor complejidad. Esta estructura resume en sí el sentido trágico del juego por los dos aspectos que he señalado (el creador no puede participar de lo creado ni cuenta con voluntad autónoma) y porque el ajedrez lleva en sí el sentido paradójico de una realidad que se construye y se destruye al mismo tiempo. El jugador va creando un orden que está condenado a desaparecer. Aspira a la arquitectura definitiva del “jaque mate” (el triunfo), pero ésta implica el fin de la partida y el fin es sinónimo de muerte—el jugador logra el triunfo y a la vez pierde su función vital. Se desintegra la estructura creada que en su imagen era

²⁶ Véase Luis Harss, *Los nuestros* (Buenos Aires, 1966), págs. 160-61, y Ana María Barrenechea, *La versión*, pág. 67. El concepto borgeano de una divinidad como una presencia omnisciente e indescifrable está también universalmente observado por la crítica.

²⁷ *Encyclopédie*, pág. 420.

²⁸ Jorge Luis Borges, *Ficciones* (Buenos Aires, 1971), págs. 97-111; en adelante *Ficc.*

²⁹ Las citas para este cuento están tomadas de Jorge Luis Borges, *Obras completas* (Buenos Aires, 1974), págs. 472-80; en adelante *OC*.

reflejo del Todo, pero al mismo tiempo se pierde en la contingencia. Mate = muerte.

La paradoja se supera en la repetición del juego, en el rito que, como señalé, otorga el sentido de permanencia. Entonces, la única esperanza del jugador consiste en repetir el juego que, claro está, nunca será el mismo. Su identidad se hallará en sus elementos, en sus reglas ineludibles, en su “ámbito severo.”

De esta manera, el Todo y la Nada se superponen en una paradoja insalvable y producen el elemento agónico del juego. Tenemos, en consecuencia, un “sentimiento trágico de la creación.” Como el buscador de la clave del laberinto, el jugador se acerca al punto culminante del juego, momento en que su estructura se completa en forma perfecta, llegando al mismo tiempo a su fin, a su negación total. El juego muere al encontrar el jugador la clave del laberinto lúdico.

Otra posibilidad se da en sentido inverso, en el intento de abarcar la complejidad de todos los juegos, es decir, de la vida entera. Un intento de comprender todas las posibilidades, como en la “infatigable novela” de Ts’ui Pen en “El jardín de los senderos que se bifurcan,” novela que consiste en una “red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos . . . Una trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran” (*OC*, pág. 479). Es un intento de reunir la totalidad laberíntica en un solo contexto que no sea sino una transcripción multifacética de “todos los juegos el juego.” Vale decir, una microscopía del círculo infinito.³⁰

Es de notar que Borges, en su añoranza de un centro, de una unidad esencial del universo, no se inscribe del todo en el concepto tradicional del mito, en la línea de Lévi-Strauss. Por el contrario, su actitud es ambivalente, puesto que oscila entre la afirmación de un centro inaccesible y la duda fundamental de que dicho centro exista. Borges nos ofrece una imagen ficticia, la invención de una estructura concéntrica cuyo carácter optimizador y totalizante es innegablemente irónico. A pesar del alto carácter mítico de su obra, Borges niega paradójicamente toda veracidad al mito; éste

³⁰ Según Alazraki, en los cuentos “El Aleph,” “La escritura del Dios” y “El Zahir,” “aparece la imagen microscópica del universo traducida en tres símbolos diferentes: el Aleph de los místicos de la Cábala, la Rueda de las religiones del Indostán y en el Zahir del Islam” (*La prosa narrativa*, pág. 75).

se basa en la simultánea negación de sí mismo y en eso está su sentido.

El intento de aprehender la totalidad en todas sus facetas laberínticas lleva en sí tres imposibilidades trágicas. La primera es el caso del creador que se ve excluido del universo creado. Este pequeño microcosmos total es una estructura autónoma que gira sobre sí misma; frente al macrocosmos no es más que su versión minúscula inserta dentro de él. Puede ser que dentro de ese microcosmos se encuentre otro jugador creando su propio cosmos totalizante. Como indica Jaime Alazraki en *Versiones, Inversiones, Reversiones*, se trata del juego del espejo dentro del espejo multiplicado hasta el infinito. El jugador no ha logrado desentrañar el misterio del universo: al abarcar su diversidad inagotable no ha hecho sino sintetizar el caos en una órbita minúscula, insertando una micrografía del cosmos dentro de él. En "El Aleph,"³¹ la pequeña esfera tornasolada del mismo nombre encierra dentro de un diámetro de dos o tres centímetros todo el universo en su diversidad caótica.³²

En "La casa de Asterión,"³³ el laberinto se describe como el espacio absoluto. Es el mundo, el que a su vez es infinito. Sin embargo, no constituye más que un espacio delimitado y circunscrito a un ámbito universal que el protagonista desconoce. Su multiplicidad interior equivale a la multiplicidad del universo, del cual no es sino una repetición menor. Sus catorce puertas equivalen a los catorce mares y catorce templos del mundo exterior, el que a su vez se multiplica a sí mismo hasta un infinito que el minotauro es incapaz de conocer y abarcar.³⁴ En proceso inverso, la casa de Asterión se proyecta en su ámbito interior a un infinito ficticio: "Todas las partes de la casa están muchas veces. No hay un aljibe,

³¹ J. L. Borges, *El Aleph* (Nueva York, 1971), págs. 6-17.

³² Jaime Giordano, refiriéndose al cuento "La escritura del Dios," dice: "Al llegar a su clímax, la Rueda encarna la apoteosis de este principio (como el 'aleph'), porque siendo una imagen esférica (como la cárcel) que debemos pensar como cerrada sobre sí misma, limitada, finita, se repite en una tal multiplicidad que, si tratáramos de imaginarla, deberíamos concebir más bien una superposición de esferas que trascienden de lo finito hasta lo infinito. Si conceptualizamos esta visión, concluiríamos que se trata de la visión del macrocosmos berkeleyano dentro del microcosmos" ("Forma y sentido de 'La escritura del Dios,'" *RI*, 78 [1972], 110).

³³ Las citas de este cuento provienen de *OC*, págs. 569-71.

³⁴ Véase Alazraki, *Versiones*, págs. 66-87.

un patio, un abrevadero, un pesebre; son catorce (son infinitos) los pesebres, abrevaderos, patios, aljibes" (*OC*, pág. 570).

La analogía entre el número catorce y el adjetivo "infinitos" registra la paradójica imposibilidad. El mundo del minotauro, como el del hombre, está limitado tanto en lo espacial como en lo cognoscitivo. Como el jugador de ajedrez, el minotauro juega en su propio laberinto, representando todas las actividades que su imaginación le permite. La analogía entre el laberinto y el tablero es clara; éste tiene sesenta y cuatro escaques y aquél catorce salidas, ambos números finitos que posibilitan infinitas combinaciones lúdicas. Sin embargo, ninguno de los dos ensamblajes logra sintetizar el universo verdadero.

La segunda imposibilidad trágica surge de la primera. El creador, al quedar fuera del mundo que ha creado, se ve condenado a la mera contemplación. Tal es el caso de Funes, en "Funes el memorioso."³⁵ Este personaje pretende abarcar la totalidad con su extraordinaria lucidez y su prodigiosa memoria, pero al hacerlo sólo logra convertirse en mero espectador de dicho conjunto: "Era el solitario y lúcido espectador de un mundo multiforme, instantáneo y casi intolerablemente preciso" (*Ficc.*, pág. 126).

La tercera imposibilidad se encuentra en la pérdida del sentido del mundo creado. Al abarcar todas las alternativas se pierde la noción de sentido genérico o de constantes que crean un sistema orgánico. Tendremos en consecuencia un conjunto de particularidades que carecen de contexto; como el mismo Funes, se encuentran en un universo desintegrado. Así, el jugador no logra sino repetir el caos en que se ve inmerso. El juego de Asterión tampoco organiza la diversidad caótica en una estructura coherente. Su actividad lúdica se desenvuelve a través de acciones desprovistas de sentido orgánico y que sólo están destinadas a suplementar el vacío temporal y espacial de una existencia gratuita.

Las tres imposibilidades nos obligan a pensar en Wittgenstein, quien niega la existencia de un principio unificador,³⁶ y en Derrida, quien rechaza la idea tradicional de un centro y propone "l'abandone déclaré de tout référence à une centre, à un sujet, à une référence privilégiée, à une origine ou à une monarchie absolue."³⁷ Lo *uno*,

³⁵ Borges, *Ficc.*, págs. 117-27.

³⁶ Véase la nota 4 de este trabajo.

³⁷ "La Structure . . .," pág. 419.

el centro unificante, no existe porque la realidad es un juego de signos en mutaciones infinitas. Borges reconoce tácitamente el principio de la diversidad inagotable del universo, pero parte todavía de la añoranza de un centro (como ya señalé), representando en su tentativa el fracaso de la metafísica platónica. Su originalidad está en su conciencia de este fracaso, al convertirlo en la base irónica de su cosmovisión.

“La muerte y la brújula”

En este cuento son más explícitos el sentido y la estructura del juego. Más que un detective motivado por un criterio ético o legal, Lönrot es un diletante de su propia búsqueda. Más aún, es un jugador comprometido con su juego en forma cabal. Dice a Treviranus al descubrir el primer crimen:

Usted replicará que la realidad no tiene la menor obligación de ser interesante. Yo le replicaré que la realidad puede prescindir de esa obligación, pero no las hipótesis. En la que usted ha improvisado, interviene copiosamente el azar. He aquí un rabino muerto, yo preferiría una explicación puramente rabinica, no los imaginarios percances de un imaginario ladrón. (Ficc., pág. 145)

A Lönrot no le interesa el aspecto contingente y trivial de la existencia; para él, cada acto tiene que formar parte de un juego muy bien estructurado donde los cabos sueltos o el azar no tienen cabida. Cada acto es el movimiento de una pieza motivado por un sentido estructural, complejo y absoluto. Así, la partida se somete a las reglas del juego, cuya observancia es, según Huizinga, esencial e imperativa.

El primer asesinato sería una de las primeras jugadas de un jugador desconocido que mueve sus piezas desde algún “oscuro rincón”; cada muerte, una jugada aproximativa al jaque mate final. La trayectoria del cuento sigue entonces a la trayectoria de una partida de ajedrez.

Los jugadores son evidentemente Lönrot y Scharlach, sólo que el primero desconoce la presencia del segundo. Éste es una pieza esencial del misterio que quiere desentrañar. El espacio lo conforman: (A) el oscuro rincón de cada jugador: el departamento de Lönrot y la quinta Triste-le-Roy, donde se oculta Scharlach, lugar que a la vez es otro misterio fundamental que el detective debe descubrir. (B) El tablero, formado por el Hôtel du Nord, el umbral

de una antigua pinturería en el occidente de la capital, la “Liverpool House” (taberna de la Rue de Toulon) y la quinta Triste-le-Roy. En realidad, la ciudad toda, con sus calles, sus trenes, sus cuatro puntos cardinales (cada crimen ocupa un lugar perfectamente ubicable en la estructura: norte-oeste-sur-este) y con sus días y sus noches (incluyendo el día hebreo).

Los elementos del juego (sus formas, sus “mágicos rigores”) son variados, pero unidos y relacionados por un perfecto sentido geométrico: Marcelo Yarmolinsky, Daniel Simón Azevedo, “un tal Gryphius” y, finalmente, el propio Lönnrot. Éstas son las piezas que se sacrifican a las jugadas. Las demás están constituidas, según el mismo Scharlach, por “una brújula, una secta del Siglo XVIII, una palabra griega, un puñal, y los rombos de una pinturería” (*Ficc.*, pág. 155). Entre estas piezas hay toda una estructura basada en el número cuatro. Sabemos que los asesinatos han sido cometidos en cada uno de los puntos cardinales. Después del tercero, Lönnrot deduce que habrá un cuarto y final que aclarará el misterio. Para determinar el lugar y el momento del último asesinato, Lönnrot se apoya en los otros elementos enumerados. La palabra griega es “Tetragramaton” (el inefable nombre de Dios) que literalmente significa “palabra de cuatro letras.” Al ocurrir el primer asesinato se encuentra en tiza la sentencia “La primera letra del Nombre ha sido articulada.” Y así ocurre con el segundo: “La segunda letra del Nombre ha sido articulada.” Al tercero, la sentencia señala que “La última letra del Nombre ha sido articulada.” Pero Lönnrot sabe que hay una cuarta letra. Lo sabe por la constante del cuatro en la brújula, en la palabra griega y en los demás elementos del juego (los rombos de una pinturería—figuras geométricas de cuatro lados—una secta del siglo XVIII—los Hasidim).

En la estancia del tercer crimen, Lönnrot descubre que los lugares de los asesinatos son “los vértices perfectos de un triángulo equilátero y místico” (*Ficc.*, pág. 151). Está el protagonista en el número tres. Tres son los asesinatos, tres los lugares y tres la fecha de cada crimen (3 de diciembre, 3 de enero y 3 de febrero). Todo es simétrico y perfecto, pero este número supone la inminencia del cuatro (certeza de una nueva simetría basada en ese número): el nombre de Dios tiene cuatro letras y hay temor de pronunciar la cuarta. Al hacerlo se pronunciaría el Nombre Absoluto, y con ello, la muerte. Así, el tres implica la inminencia mística del fin. Efectivamente, según el pasaje subrayado del libro de Yarmolinsky

(“el día hebreo empieza al anochecer y dura hasta el siguiente anochecer” [*Ficc.*, pág. 150]), los asesinatos han ocurrido no el tres de cada mes, sino el cuatro. Por lo tanto, la carta que recibe Lönrot no miente al decir que no habrá asesinato el tres de marzo. No hay trampa en el juego.

El rombo implica el número cuatro y lo encontramos como constante en cada jugada: el Hôtel du Nord es “ese alto prisma que domina el estuario,” prisma que, como sabemos, se compone de infinitos rombos cristalinos que se reflejan multiplicándose. En la pinturería de la segunda muerte, la sentencia se halla escrita en una pared de rombos amarillos y rojos. Los losanges de la ropa de los arlequines subrayan esta constante del rombo. La brújula, con sus cuatro puntos cardinales, describe su simetría. El here-siólogo muerto es el “*Tetrarca* de Galilea,” nombre que también lleva presente el cuatro. Así, estos números señalan a Lönrot la jugada precisa para vencer y descifrar el Nombre Absoluto, la clave final.

Las piezas con que juega Lönrot son las mismas con que juega Scharlach, así como en el juego de ajedrez las piezas de ambos contendores son iguales. Sólo los difieren la estrategia y el grado de información, como anotaré más adelante.

La simetría del tablero se resuelve en este cuento en lo temporal, en lo espacial y en el conjunto de actos (jugadas). El jugador crea su propia arquitectura y ordena el caos, pero su juego sufre la tragedia inminente de toda creación, ya que todo proceso creativo lleva en sí un elemento de autodestrucción. Lönrot se aproxima simultáneamente a la clave del enigma, al final del juego y a su muerte. El temor a las cifras pares (del temor a pronunciar el nombre divino) se fundamenta: Lönrot es la cuarta víctima y, como el descubridor de la clave del laberinto, debe morir. Su muerte consuma el proceso de creación. El cuadrángulo del rombo se cierra y el juego termina. A Lönrot, expulsado del universo de su creación, sólo le queda la irónica posibilidad de jugar otra vez: “cuando en otro avatar usted me dé caza” (*Ficc.*, pág. 158). Propone a Scharlach otro diseño, otro tipo de laberinto más perfecto. El juego termina, pero no el rito.

La mayor derrota para Lönrot consiste en verse reducido a la condición de “jugador-jugado.” No fue él quien, con su propia voluntad, moviera las piezas y condujera la partida, sino la “mano

señalada” de Scharlach. Este es el verdadero creador; el juego le pertenece.

El momento límite de la verdad y su ámbito espacial constituyen un punto de congruencia para todos los elementos del juego. En este punto convergen “Lönrot-pieza” y “Lönrot-divinidad,” el logro y la pérdida de lo absoluto, la creación y la muerte, así como se revela que Lönrot, la cuarta letra y el Nombre Absoluto son idénticos. La quinta Triste-le-Roy concentra en sí todos los elementos romboidales en incesante repetición prismática: los rombos, el cuatro, el rectángulo se multiplican en sus ventanales, en sus galerías, en la Diana que se repite en dos caras (como la del jugador-jugado, creador-creado, perseguidor-perseguido, víctima-victimario), en sus “aguas rectangulares.” La quinta es otro Aleph donde confluyen todos los espacios y todos los tiempos (todos los días cuatro). Aquí se perpetúan el triunfo, la derrota y la muerte, la realización y la pérdida. Dice Scharlach:

Todos los caminos llevan a Roma. De noche, mi delirio se alimentaba de esa metáfora: yo sentía que el mundo es un laberinto del cual era imposible huir, pues todos los caminos, aunque fingieran ir al norte y al sur, iban realmente a Roma; que era también la cárcel cuadrangular donde agonizaba mi hermano y la quinta Triste-le-Roy. (*Ficc.*, pág. 157)

Todos los caminos conducen fatalmente a Roma. El tiempo y el espacio del jaque mate son un punto tanto de convergencia como de separación. El centro místico y prismático es Triste-le-Roy, y, a la vez, la cárcel cuadrangular donde agonizaba el hermano de Scharlach. La estructura del jugador-jugado se complica. El juego no lo mueve Lönrot, sino Scharlach desde mucho antes. Lönrot le había encarcelado y causado la muerte a su hermano, ganando así una partida. Entonces Scharlach planea su venganza desde su propio “oscuro rincón” de la quinta abandonada, convirtiéndose en una voluntad superior que opera clandestinamente. Es el contendor omnisciente del que nos hablan Neumann y Hurley. Su nivel de conocimiento es mayor que el de Lönrot, cuya información imperfecta lo lleva a la derrota. Lönrot juega en el tablero de los cuatro puntos cardinales, de los cuatro meses, pero Scharlach juega en otro tablero superior que incluye a esos “nueve días y nueve noches” de agonía, a la quinta simétrica y a la cárcel cuadrangular. El “severo ámbito” de Scharlach es superior, así como en “La casa

de Asterión” el ámbito de Teseo es mayor que el del minotauro. En la quinta Triste-le-Roy, el cuatro de marzo, Lönröt descubre que su juego forma parte de otro más extenso donde todos los tableros y todas las jugadas se concentran para separarse. Tal vez el punto cero, donde Scharlach mataría a Lönröt en “otro avatar,” sea nuevamente el lugar de confluencia de todos los juegos anteriores. El proceso se eternizaría en su repetición ritual y, paradójicamente, se perdería en la contingencia.³⁸

“Las ruinas circulares”

Lo lúdico, en forma más compleja aunque menos evidente, se encuentra en “Las ruinas circulares.” Ya no es el juego dual (entre dos contendores), sino individual, frente al enigma. No existe un rival personalizado y el elemento agónico se da en forma sincrónica: la dificultad de la creación y su imposibilidad final.

El espacio es onírico. Si en “Funes el memorioso,” “La muerte y la brújula” y, como veremos, en “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius,” la búsqueda se realiza en la lucidez del insomnio, en este cuento se lleva a cabo en el plano del sueño. En una dialéctica luz-oscuridad la luz limita los objetos a sus contornos y a su inmanencia, enmarcando el espacio y el tiempo. En la oscuridad se da una perspectiva de expansión ilimitada, los objetos se liberan, y se proyectan en el misterio. La realidad del sueño, liberada del marco racional, es infinita en posibilidades espaciales, temporales y ontológicas; el juego onírico descubrirá un mundo trascendente. Pero su dinámica es incoherente y caótica. Por eso la labor del protagonista será configurarla, darle estructura. Como el jugador de ajedrez, al crear a un hombre está creando una obra, una forma arquitectónica.

El espacio del juego es un tablero onírico y, a la vez, circular. Circular porque se reitera a sí mismo en una trayectoria cíclica; el recinto (templo que ocuparon los antiguos) se repite en el anfiteatro del sueño, así como se repite el antiguo incendio concéntrico que al final reduce el templo a cenizas. El círculo es un elemento totalizador y su reiteración adquiere el sentido ritual del juego.

³⁸ Véanse Alazraki, *La prosa narrativa*, págs. 58-59 y *Versiones*, págs. 77-79.

Por esto el mago espera el “perfecto disco de la luna” para comenzar.³⁹

Las formas (los “mágicos rigores”) son las materias incoherentes del sueño, piezas aun más complejas que las de “La muerte y la brújula” por su inmaterialidad y simetría:

Comprendió que el empeño de modelar la materia incoherente y vertiginosa de que se componen los sueños es el más arduo que puede acometer un varón, aunque penetre todos los enigmas del orden superior y del inferior: mucho más arduo que tejer una cuerda de arena o que amonedar el viento sin cara. (*Ficc.*, pág. 62)

El protagonista juega con esas materias modelándolas, dándoles sentido en un pleno proceso de creación artística. La “mano señalada del jugador” gobierna el destino de cada materia hasta lograr una arquitectura, y hay en esta trayectoria un proceso agónico—“ámbito en que se odian dos colores”—que se expresa en la oposición de fuerzas contrarias: el mago y las materias incoherentes que se resisten a ser modeladas. La agonía es inherente al juego, como vimos en Huizinga, y le da el sentido de interacción dinámica del proceso creador, diferenciándolo del simple hacer:

A las nueve o diez noches comprendió con alguna amargura que nada podía esperar de aquellos alumnos que aceptaban con pasividad su doctrina y sí de aquellos alumnos que arriesgaban a veces, una contradicción razonable. Los primeros, aunque dignos de amor y de buen afecto, no podían ascender a individuos; los últimos preexistían un poco más. (*Ficc.*, pág. 61)

³⁹ Ronald Christ se refiere a lo circular, tanto en lo temático como en la estructura de la obra borgeana. Respecto del ensayo “Tiempo circular” dice Christ: “Borges speculates that history is really made up of chronological units repeating themselves with only minor variations throughout eternity, and his essay not only describes but also embodies these modified repetitions” (*The Narrow Act* [Nueva York, 1969], pág. 20). Alazraki aplica un concepto semejante al cuento “Las ruinas circulares” en *Versiones*, donde se lee: “Como las ruinas que el mago escoge para procrear su sueño, la narración responde a la estructura de un círculo que se repite infinitamente” (pág. 77). Respecto del carácter cíclico del sueño en Borges, Ana María Barrenechea dice que “Los sueños son otra forma de sugerir la indeterminación de los límites entre mundo real y mundo ficticio. Tiene dentro de la economía de sus relatos papeles premonitorios, laberínticos, de repetición cíclica, de alusión al infinito” (*La versión*, págs. 176-77).

El protagonista gana el juego porque finalmente logra crear a su hijo, pero, como en "La muerte y la brújula," su triunfo encierra un sentido trágico. El padre concibe al hijo que vendrá a desplazarlo de este mundo (recuérdese Edipo). Al crearlo, está modelando a la fuerza opositora, destruyéndose paradójicamente a sí mismo. Pero no es esta ambivalencia el único elemento trágico. Como en el poema "Ajedrez," la voluntad del jugador no es autónoma y de esto se da cuenta al atravesar las llamas: "Con alivio, con humillación, con terror, comprendió que él también era una apariencia, que otro estaba soñándolo" (*Ficc.*, pág. 66).

Esa voluntad superior que juega con el propio jugador es, a diferencia de "La muerte y la brújula," absolutamente desconocida. El protagonista sabe que existe, pero no logra identificarla. Ella se erige como una fuerza enigmática e incommensurable, ante la cual el protagonista, con su alto grado de desinformación, está obligado a doblegarse. Así el espacio está contenido por otro mayor: el espacio circular onírico del anfiteatro es un casillero dentro de un tablero infinito. Otra vez el personaje borgeano es el creador-creado, el jugador-jugado. El mundo inagotable de las muñecas rusas reaparece. El círculo está dentro del círculo; el espacio de cada sueño es circular, y el proceso de creación se repite como un "mito del eterno retorno." Así lo atisba el mago—"A veces lo inquietaba una impresión de que ya todo eso había acontecido" (*Ficc.*, pág. 64).

En cada incendio el círculo se cierra para volverse a abrir. Y al seguir la trayectoria concéntrica, el mago envía a su hijo ya creado a otro templo igual. Se trata de un juego repetitivo en el espacio, en el tiempo y en la acción.

Otro elemento trágico se da al verse el creador excluido del mundo que ha creado. Es por esto que el mago "comprendió con amargura que su hijo estaba listo para nacer" (*Ficc.*, pág. 64); comprendió que su obra era una ausencia y una exclusión, y que su obra se nutriría al disminuirse su vida. Esta es la angustia que nos provoca el juego cuando sabemos que va a terminar, aun cuando su punto culminante contenga el logro de nuestras aspiraciones. Es la angustia que sentimos cuando el concierto toca a su fin, cuando en el teatro vemos que el desenlace se aproxima y que las cortinas se cerrarán dejándonos abandonados en nuestras butacas.

Finalmente, hay tragedia en la insuficiencia de lo creado, porque

el jugador tiene conciencia de la irrealdad de su obra. La arquitectura final no es concreta, es apenas una abstracción. No ha logrado superar la inmediatez de la vida, sólo se ha proyectado a un plano de mediatez ficticia, que el mismo protagonista considera un "mero simulacro." Borges no sólo intenta confundir ambos planos racionales y oníricos, sino que llega a reducir el sueño a una categoría de cosmos ficticio, y la realidad de la vida consciente a una suerte de dialéctica degradada que también cae dentro de la ficción.⁴⁰ Esta ironía vuelve imposible y estéril la creación misma. El conocimiento que el mago tiene de lo irreal de su obra se ve con claridad al temer que su hijo se dé cuenta de su condición al atravesar el fuego: "Temió que su hijo meditara en ese privilegio anormal y descubriera de algún modo su condición de mero simulacro. No ser un hombre, ser la proyección del sueño de otro hombre, qué humillación incomparable, qué vértigo" (*Ficc.*, pág. 65).

Otro aspecto de la insuficiencia de lo creado es la falta de categoría absoluta. Al crear a un individuo, el mago no ha hecho sino configurar una particularidad que se sumará a las otras materias del caos. Como en el poema "Ajedrez," el sentido puede estar ahora en el acto mismo de crear.

"Tlön, Uqbar, Orbis Tertius"

La inconsecuencia entre realidad y ficción se enfrenta en "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius" a través de la ironía.⁴¹ No se trata tampoco en este cuento de un juego dual. Su carácter agónico se da en aquella inconsecuencia y la tensión que la ironía provoca, en un juego de relación directa del autor con el lector. Su carácter lúdico

⁴⁰ Jaime Giordano dice de "La escritura del Dios," "La moral que de esto se desprende tiene dos consideraciones básicas: a) La razón humana ha fracasado en todos sus momentos; la realidad concreta siempre se mantiene a una distancia abismal del pensamiento lógico; la tradición que alcanza su primer apogeo con Platón y Aristóteles ha terminado en el absurdo o la negatividad racional de la realidad. . . . b) La necesidad de asumir la circunstancia que, por más penosa que sea, es la que nos moldea y de la cual nuestra inteligencia no es más que un espejo" (*RI*, 78 [1972], 114).

⁴¹ Para el análisis de "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius," me baso en el texto incluido en *OC*, págs. 431-43.

reside en la disrupción de la presencia real para crear un nuevo sistema de signos, el cual se registra en el nivel significativo del texto como un "rigor de ajedrecistas": "El contacto y hábito de Tlön han desintegrado este mundo. Encantada por su rigor, la humanidad olvida y torna a olvidar que es un rigor de ajedrecistas, no de ángeles" (OC, pág. 443).

El mundo de Tlön obedece a una estructura "perfecta," cuya dinámica revela el rigor del ajedrez. Es la repetición de las mismas dieciocho palabras a la mitad de la página. Pero este sistema no se propone como real, sino como una irrealidad a nivel epistemológico.

Es importante señalar, no sólo en los personajes sino en el propio Borges la actitud del jugador. Primero, es el propio autor quien asume el papel de personaje central, de perseguidor y testigo de un mundo perfecto y desconocido. En este caso, muy consciente de la imposibilidad de la empresa. En segundo lugar, al constituirse un personaje, se introduce a sí mismo en el mundo ficticio, el que contrapone a la realidad inmediata. Borges juega a inventar un planeta y las piezas de que se vale son un espejo y una enciclopedia (las "secretas puertas del cielo," brechas por las cuales la realidad se abre a otra que forma parte de ella), datos y descripciones contenidos en ella, enciclopedistas, un libro enviado misteriosamente del Brasil y abandonado en un bar por Herbert Ashe, una carta manuscrita de Gunnar Esford (hallada en un libro de Ashe), etc. Éstos, los personajes y la potencialidad lúdica del lenguaje se reúnen como en la dinámica interdependiente del ajedrez, convergiendo hacia la dilucidación de un mundo estructurado en forma perfecta. Borges, personaje testigo, queda fuera, sin participación. Sólo contempla y describe, porque apenas ha descubierto un mundo que sabe utópico y cuyos rastros se encuentran diseminados a través de páginas impresas o manuscritas. "¿Quiénes inventaron a Tlön?" (OC, pág. 434), pregunta el autor. Al decir "inventaron" crea una deliberada ambigüedad, puesto que el verbo "inventar," aparte de descubrir o crear, significa también fingir hechos falsos. Borges confunde irónica y deliberadamente lo real con lo irreal. Y es que Tlön, aun dentro del mundo ficticio, es otra ficción.

El mismo Borges comienza sugiriéndonos que Tlön es realidad y a la vez ficción creada por algún jugador misterioso (o jugadores). Es falsa la carátula del volumen de la *Anglo-American Cyclopedia*

que Bioy Casares lleva a Borges y, a diferencia de los demás ejemplares de la misma edición, el volumen consta de 921 páginas en vez de 917. He aquí la apertura a una nueva realidad, pero a la vez, un enigma al sugerirnos la jugada de algún personaje oculto que habría deslizado su obra disimuladamente dentro de una tirada de ejemplares para dotar, como Borges, de realidad a lo fingido. Finalmente, en la “posdata de 1947” se nos informa que Tlön ha sido creado por una sociedad secreta. Así, este juego de fantasía dentro de la fantasía produce un universo directamente enunciado como “ficticio,” “ilusorio,” “fantástico” (*OC*, pág. 440-41). Es el resultado último de un juego dentro de otros: el juego de Borges-escritor, quien nos ofrece, dentro de su juego, el de otros jugadores (la sociedad secreta, Buckley, etc.), cuyo resultado final—Tlön—acaba, dentro del juego de Borges, invadiendo la realidad: “Hace diez años bastaba cualquier simetría con apariencia de orden—el materialismo dialéctico, el antisemitismo, el nazismo—para embelesar a los hombres. ¿Cómo no someterse a Tlön, a la minuciosa y vasta evidencia de un planeta ordenado?” (*OC*, pág. 436). Pero este universo tampoco es perfecto porque sólo repite la pluralidad inabarcable del mundo. Tlön es de por sí la negación de toda estructura centrada y absoluta. Sus metafísicos “Saben que un sistema no es otra cosa que la subordinación de todos los aspectos del universo a uno cualquiera de ellos” (*OC*, pág. 436).

Ello determina una multiplicidad infinita de orden prismático. Como la novela de Tsui’Pen o el Aleph, la filosofía de Tlön intenta abarcar el conocimiento del universo en todas sus permutaciones imaginables, fundamentarse en la afirmación y la negación de sí misma. Su lenguaje conjetural rompe toda relación de interdependencia entre significante y significado, llegando a relativizar todo discurso, atomizando las palabras y eliminando toda analogía genérica. Pero el mundo de Tlön, que niega toda materialidad al lenguaje y cuya existencia se debe a la palabra escrita (*Orbis, Enciclopedia*), lo crea el lenguaje. Por eso es una creación irreal que expresa la irrealidad misma de la literatura. “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius” es el juego del lenguaje literario, pero un juego ambivalente que se cuestiona a sí mismo. Este lenguaje no logra estructurar el orden absoluto, la coherencia final. Se disemina en la pluralidad infinita del universo.

La sociedad secreta que crea Tlön equivale a Borges creando

el Aleph y a Funes abarcando en su mente la totalidad de los hechos históricos. El juego, como en los casos anteriores, no logra crear un mundo estructurado que optimice la realidad inmediata; simplemente repite su complejidad. Tlön es tan imperfecto como el mundo real, así como el hijo en "Las ruinas circulares" es tan imperfecto como su creador (mero simulacro) y el esquema de Lönrot en "La muerte y la brújula" es sólo una trampa creada por Scharlach, sugerida en última instancia por el azar. Tlön ha nacido de la necesidad de estructurar el caos laberíntico del mundo real, pero es también un laberinto creado por los hombres, cayéndose en la paradoja característica de Borges. Jaime Alazraki menciona más de una vez el paralelo entre este laberinto y el de Asterión.⁴² En éste, su conocimiento del mundo es una nueva proyección de su espacio limitado.

La fuerza de oposición portadora del elemento agónico es en el juego de Tlön el universo infinito. Frente a él (como el mago de "Las ruinas circulares") Borges, los inventores de la sociedad secreta y la humanidad entera están en la peor de las desventajas: ante una fuerza opositora omnisciente de la que nada se sabe, ni siquiera si existe. Es el mejor ejemplo de "información imperfecta."

A través de una sutil ironía, Borges nos revela la "posibilidad imposible" de crear una estructura perfecta y absoluta que supere el caos de la contingencia. Como dice Martin Johnston, "The world of Tlön is, among other things, a deeply ironic wish-fulfillment."⁴³ Semejante ironía está expresada, como he señalado, en el doble plano lúdico de ficción y realidad. Al final, al decirnos que el contacto y el hábito de Tlön han desintegrado el falso orden de este mundo y que incluso su idioma conjetural empieza a enseñarse en las escuelas, Borges nos presenta en una hipótesis ficticia la imposibilidad de que esto suceda en el mundo real. Lo ficticio ha terminado por contaminar la realidad, dejándola abandonada en el limbo total: "ya en las memorias de un pasado ficticio ocupa el sitio de otro, del que nada sabemos con certidumbre; ni siquiera si es falso" (*OC*, pág. 443).

Una ficción sucede a otra y el juego sigue sin que podamos elucidar su origen ni su desenlace; sin que podamos saber siquiera

⁴² "Tlön y Asterión: Metáforas epistemológicas," en *Jorge Luis Borges*, ed. J. Alazraki (Madrid, 1976), págs. 183-200. Véase también *Versiones*, pág. 80.

⁴³ Johnston, "Games with Infinity," pág. 40.

si es falso.⁴⁴ La renuncia final del Borges-personaje queda despojada de todo posible tono trágico, en una actitud de juguetona indolencia: “Yo no hago caso, yo sigo revisando en los quietos días del hotel de Adrogué una indecisa traducción quevediana (que no pienso dar a la imprenta) del *Urn Burial* de Browne” (*OC*, pág. 443).

Conclusión

En Borges nos encontramos con un mundo esencialmente lúdico, que abarca las múltiples posibilidades del juego en todos los niveles de la narración. Sin embargo, Borges invierte el sentido de optimización que posee el juego tradicional. Su punto de partida es de un radical escepticismo y niega toda posibilidad de logro final, realizándose entonces como una forma ritual ambivalente que se resuelve sólo en la ironía. El hombre no puede crear una nueva realidad ni configurar un cosmos estructurado y absoluto; apenas se proyecta a una potencialidad imaginaria, a la simple universalización de su ámbito cotidiano. Partiendo de un supuesto consciente de la limitación del juego, el nuevo sistema de signos provocado por la disrupción de la realidad inmediata, encuentra sentido en su propia y manifiesta irrealidad. Es la síntesis de una dialéctica degradada que desmitifica el juego en sus acepciones tradicionales y niega toda posibilidad de conocimiento verdadero.

Estoy de acuerdo con Jaime Alazraki, para quien la obra de Borges es una filosofía del fracaso que logra genialmente asumir su carácter de tal.⁴⁵ Por otra parte, “el postulado que se niega a

⁴⁴ En este sentido, Jaime Giordano va más lejos, señalando que en Borges “La ficción cubre una necesidad: presentarnos como verdadero lo falso, haciendo posible la ilusión fundamentándose en su posibilidad real . . . El solipsismo, aunque crea descubrir la verdad, sólo consigue disfrutar estéticamente de una verdad ficticia” (*RI*, 78 [1972], 115).

⁴⁵ Respecto de “Nueva refutación del tiempo,” Alazraki dice que Borges “ha construido un esquema, su propio esquema, para demostrar de inmediato, desde el título, con una palabra sutil (Nueva), su falacia” (*La prosa narrativa*, pág. 15). Afirma el mismo crítico que “En los innumerables sistemas teológicos y proposiciones metafísicas, Borges ve un infatigable esfuerzo del espíritu humano por comprender e interpretar el universo. La sola pluralidad de estos sistemas . . . es indicativa de su fracaso; una empresa de semejante envergadura rebalsa los alcances de la inteligencia humana: ‘la realidad es impenetrable y no sabemos qué cosa es el universo,’ es la explicación de Borges, y, por ello, no hay clasificación del universo que no sea arbitraria y conjetural” (*La prosa narrativa*, págs. 13-14). Al respecto, véase nuevamente el fragmento de Jaime Giordano que cito en la nota 40 de este mismo estudio.

sí mismo," del cual nos habla Frances Wyers Weber,⁴⁶ señala la tónica del juego borgeano, y es la clave fundamental de su filosofía de la derrota y, al mismo tiempo, la forma más adecuada de asumirla. El universo literario que semejante dinámica lúdica llega a concebir es el logro genial de Borges y uno de sus grandes aportes para las generaciones posteriores.

ENRIQUE A. GIORDANO

Barnard College

⁴⁶ Wyers Weber dice: "The theory or postulation that negates itself is one of the author's favorite topics and it determines the structure of several stories" (HR, 36 [1966], 126).

