

dos por enfermeros carceleros, víctimas de persecuciones si intentan salir. Asimismo la isla de *La invención de Morel*, refugio de un fugitivo perseguido político, es cárcel donde queda atrapado para siempre. En muchos otros relatos (*De los reyes futuros, Máscaras venecianas, Los afares, En memoria de Paulina, El otro laberinto*) se insinúan cuartos que funcionan como laboratorio y cárcel, consagrados a experimentos científicos al margen de la ciencia oficial, donde quien entra por error o curiosidad o persuadido por alguno, es manipulado hasta perder su identidad, hasta convertirse en otro u otra cosa, o no sale jamás. La cárcel, lugar fuera del mundo, al margen tanto de la vida civil como la doméstica, es metáfora del pasadizo o pasaje a una mutación ontológica o a una dimensión aterradora.

El juego y las máscaras

La identidad constituye una de las obsesiones de Adolfo Bioy Casares. Saber quiénes somos, si somos lo que jugamos, si detrás del rostro habitual escondemos otros insospechados, son inquietudes que el escritor logra conjurar por vía fantástica. Sus relatos burlan todos los prejuicios, todas las teorías, todos los determinismos que nos atan a una época, a un lugar, a una identidad, a roles estereotipados, y saltan más allá donde es posible ser otro en otro lugar y en otro tiempo. Pero, pese al salto, la libertad es condición inalcanzable, inexistente, ya que el otro lado del límite no es el ámbito de los infinitos posibles sino zona insegura regida por otra legalidad, diferente a la acostumbrada, y a menudo más terrible.

Cuando se aleja de la realidad cotidiana y se asoma a esa otra dimensión, el personaje de las ficciones de Bioy deja de ser quien es y juega otros juegos. El oscuro periodista de *El perjurio de la nieve* deviene príncipe azul (audaz y romántico) y al mismo tiempo violador en el doble sentido: de la muchacha enferma y del sagrado orden de la casa. Guzmán de *El atajo*, pobre infeliz y marido engañado, traspuesto el umbral, se convierte en un astuto Ulises que con ardid logra burlar la vigilancia y salvar el pellejo. En cambio el amante de su mujer, experto en burlar la vigilancia de maridos engañados, no puede evitar un fusilamiento entre lloriqueos y confesiones desatinadas. Si «la vida es un juego en el que todos jugamos» (*Guirnalda con amores*), en la otra realidad cada jugador cambia de juego, intercambia roles, es otro.

La idea de que la vida es un juego es reiterativa en Bioy: «Lo que estamos haciendo en el mundo es un juego. Un juego necesario porque si no creemos en él nos aburriríamos y a lo mejor hasta nos suicidamos»⁴ dice. Los personajes de Bioy tienen conciencia de esta verdad, la certeza de que están jugando los invade con frecuencia: «El sabía que todas las personas allí reunidas (se dice en *El otro laberinto*) están jugando. Que los juegos terminaran en el derrocamiento del gobierno o en la sangrienta represión, no alteraba esta verdad». Y en el mismo cuento que trata de los patriotas húngaros y su valerosa resistencia, se reitera la idea: «Se imaginó a sí mismo

⁴ Graciela Scheines-Adolfo Bioy Casares, *El viaje y la otra realidad*. Buenos Aires, Felro, 1988.

como un calmoso y magistral (e indeterminado) jugador, frente a un determinado y simbólico tablero».

Entrar en juego es representar un rol o mover piezas en un tablero imaginario con estrategia y habilidad, de acuerdo a leyes lúdicas. «Los afanes, los compromisos cotidianos, la ambición que mueve al hombre» (*Los afanes*) son juegos extremadamente serios que duran a menudo toda la vida. Para Bioy Casares entonces el juego cambia de signo: si comúnmente es concebido como pasatiempo, recreación o pausa en el ajetreo diario, para este autor constituye lo más serio. Los aspectos más importantes y graves de la vida humana se juegan. El trabajo, el amor y la lucha no son más que juegos. El juego está en el centro de gravedad de la existencia.

Si en la opinión generalizada los juegos constituyen conjunto de movimientos inútiles ajenos al sentido global de la historia de cada uno, para Bioy son necesarios «porque si no creemos en ellos nos aburrirnos o a lo mejor hasta nos suicidamos», porque otorgan sentido y contento al vivir.

En la narrativa de este autor argentino es posible distinguir los personajes jugados, de los ritos y de los juegos de jugarse. Si lo conocido, «la imperturbable realidad», es el orden claro y sereno creado por los juegos cotidianos, es patria humana y puerto seguro, es la zona de ritos otorgadores de protección e identidad. Quienes se alejan del área de los juegos, del orden elaborado y remozado permanentemente por el jugar humano, se exponen al riesgo y la aventura de una vida a la intemperie. Allí, en la tierra de nadie, los juegos habituales no funcionan, se vuelven ineficaces:

Me entró la desazón y para echarla a broma, jugué que yo era un vecino. «Escribiré una carta al diario, me dije, para que por fin retiren estas reliquias de la Exposición de nuestro Primer Aniversario de Independencia y Dictadura, que no se avienen con el estilo de la ciudad»... Tan incalculable es el alma que esta broma anodina ahondó mi abatimiento,

explica el viajero de *El lado de la sombra*, tan lejos de su patria y de sus afectos.

Algo similar le sucede a Battilana en *El atajo*: en la otra realidad repite los juegos habituales (la seducción, el recurso del discurso-trampa, de la palabra convincente) que se tornan inútiles y absurdos y precipitan su muerte. Y también Ireneo en su primer viaje (*La trama celeste*), debatiéndose con terquedad en un Buenos Aires insospechadamente diferente al conocido.

Es que del lado de la sombra no jugamos sino que somos jugados. El que es jugado desconoce las leyes del extraño juego en el que participa. El desconcierto, la inseguridad y la certeza de que lo gobiernan fuerzas sobrehumanas cuya racionalidad (si la hay) no alcanzan a comprender, asuelan a las criaturas de las historias fantásticas de Bioy Casares. Cierta presentimiento les anuncia oscuramente que están trasponiendo el límite entre el territorio conocido y un orden distinto. El profesor de historia de *El gran Serafín* recibe ese llamado de alerta en su primer día de playa. «Con asombro advirtió que no estaba feliz. Lo embargaba una desazón que apuntaba como un vago recelo». Y el protagonista narrador de *El lado de la sombra* antes de bajar al

puerto que le recuerda parajes de las novelas de Conrad: «Me dije que ni bien desembarcara entraría en el mundo de tales libros y tuve un escalofrío de júbilo y de miedo». Y en *El atajo* Guzmán, «al cruzar la puerta cancel, claramente notó la angustia; una opresión leve y pasajera que de un año a esta parte le acometía cuando estaba por salir».

Ya traspuesto el umbral el personaje comprueba que los juegos habituales han perdido efectividad y que su identidad se desdibuja: deja de ser quien es, es nadie o pura posibilidad de ser. Ireneo no existe en ese Buenos Aires levemente diferente al Buenos Aires natal (*La trama celeste*). Guzmán puede ser un espía contrarrevolucionario (*El atajo*). Banyay, el estudiante de historia húngaro, es el viajero del siglo XVII muerto en un cuarto de hotel (*El otro laberinto*). Por los ojos de Diana, ahora complaciente esposa después de la operación, espía el alma de otra mujer (*Dormir al sol*).

En esa otra realidad el personaje es jugado, y como juguete, indeterminado y disponible, puede asumir nuevas identidades. Movidado por manos invisibles, será insospechados personajes: asumirá la humillación del mendigo (el inglés Veblen en *El lado de la sombra*) o el coraje del héroe (Alfonso Alvarez en *El gran Serafín*) o el alma de un animal (*Dormir al sol*).

El orden conocido es en cambio la zona de ritos y ceremonias, que se repiten durante la vida creando la ilusión de que el tiempo se ha detenido; queda cancelada la novedad con su dosis de riesgo y su variante más temida: la muerte. Los jugadores de ritos son personas de costumbres sólidas y de vida metódica. Lo es el Dr. Servían de *La trama celeste*, quien se confiesa a sí mismo «un metódico» y ordena su vida de solterón entre el consultorio y el cine de los viernes con su sobrina. Lo es Alfonso Alvarez, profesor de historia (*El gran Serafín*), cumpliendo horarios y obligaciones precisas. También el escribano Urbina de *La sierva ajena*, «débil, huraño y tímido» que alterna entre el orden de la casa materna y los expedientes de la escribanía.

Y están también los juegos de jugarse. Si ser jugado es participar lúdicamente como juguete o ficha de juego, jugarse significa convertirse al mismo tiempo en apuesta y apostador. Como existe una diferencia entre *lastimar* y *lastimarse* (en un caso somos sujetos de una acción centrífuga, hacia fuera, dirigida contra otro; en el otro, orientamos la acción contra nosotros mismos —aún accidentalmente—; somos sujeto y objeto a la vez), jugarse es jugar apostando a sí mismo, entrar en un juego donde lo que se pierde o se gana es la propia vida. Se juegan los patriotas húngaros de *El otro laberinto* porque los juegos pueden terminar «en el derrocamiento del gobierno o en la sangrienta represión». Se juega por amor el fugitivo de *La invención de Morel* porque, aún sabiendo que la máquina fabrica la inmortalidad a costa de la vida, se expone a sus rayos mortíferos para eternizarse junto a su amada. Y también Eladio Heller de *Los afanes* que renuncia a vivir para probar su invento.

Y en situaciones límites los jugadores de ritos pueden convertir su juego en jugarse. Así ocurre en *El gran Serafín*. El profesor Alvarez, en medio del escalofriante espectáculo del fin del mundo, decide por primera vez en su vida jugarse para desenmascarar

un minúsculo plan de estafa y engaño beneficiando a conocidos circunstanciales. A pesar que en estos pocos días finales previos al Apocalipsis los afanes de los hombres muestran sin disimulo su esencial inutilidad, el profesor se juega por una causa ajena. Este juego absurdo, casi deapercibido en medio de los espectaculares anuncios del fin del mundo, es el juego más puro, más genuino: consiste en jugar por jugar, en jugarse porque sí. Su gratuidad, la ausencia de sentido y finalidad más allá del acto lúdico (que resalta con conmovedora nitidez ante la inminencia de la muerte colectiva de la humanidad) lo convierten en un símbolo de la paradoja humana. «El bien puro, el que no tiene ni espera ninguna retribución... da grandeza al ser humano: el tener conciencia de la inutilidad del esfuerzo y sin embargo hacerlo» explica Adolfo Bioy Casares⁵.

⁵ Graciela Scheines-Adolfo Bioy Casares, op. cit.

⁶ Julio Cortázar, *Deshoras*. Buenos Aires, Nueva Imagen, 1983. Se trata del cuento «Diario de un cuento», donde declara reiteradamente su admiración por Bioy Casares.

El viaje, los ámbitos circunscriptos que funcionan como pasadizos o pasajes a otra dimensión de lo real y los juegos con la identidad son algunos de los aspectos sobresalientes de la narrativa de este excelente escritor argentino. Leer sus ficciones fantásticas equivale a iniciar un viaje por mundos insospechados desde algún lugar fuera del mundo, jugar con lo imposible, cambiar las máscaras y disfrutar de la buena literatura de quien mereció el elogio de otro grande de las letras, Julio Cortázar, en uno de sus últimos cuentos⁶.

Graciela Scheines