

JUAN PABLO CINELLI

El viento
sopla donde
quiere

Página 2



EZEQUIEL ALEMIAN

Plan
timbero de
operaciones

Página 3

DANIEL ALETTO

Nova más

Página 4


télam
AGENCIA NACIONAL
DE NOTICIAS

SLT

WWW.TELAM.COM.AR

SUPLEMENTO LITERARIO TÉLAM | REPORTE NACIONAL

AÑO 5 | NÚMERO 239 | JUEVES 30 DE JUNIO DE 2016



del azar

Lamúsica

Literatura y juego. El juego en la literatura. Y la literatura como un juego, de dados o de cartas. Presente tanto en las tramas como en las obsesiones de los autores modernos, la suerte, el azar, la fatalidad o el destino han sido motor narrativo tanto para la literatura mundial como para la local. Saer, Walsh, Piglia, Libertella y Di Paola: causas y consecuencias de tentar la suerte.

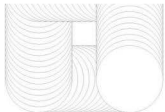
Archivo Histórico de Revistas Argentinas | www.anra.com.ar

En la galería Pabellón 4 Arte Contemporáneo del porteño barrio de Villa Crespo se exponen "Bipersonal", de Marcelo Gutman, y "Campos de Marte", de Martín Pazienza, dos muestras que evidencian la relación que existe entre el arte plástico, las matemáticas y la cosmonáutica.

Con estilos totalmente diferentes, las obras de ambos creadores comparten la monocromía, donde el uso

de un solo (no) color, en este caso el blanco, puede reflejar diferencias y variedades. Se sabe que el blanco ofrece un abanico inmenso de posibilidades, ya que puede remitir a la totalidad o a la nada, o puede convertirse incluso en un homenaje al acto mismo de pintar.

El monocromo es paisaje y lugar en el que las cosas solo son como "productos de la luz".



2 ■ REPORTE NACIONAL ■ SLT ■ JUEVES 30 DE JUNIO DE 2016

El viento sopla donde quiere



→ JUAN PABLO CINIELLI

Escribir sobre el vínculo entre la literatura y los juegos de azar podría haber sido una tarea rápida: empezar por *El jugador*, la novela de Dostoyevski cuyo protagonista es un ladópata, para acto seguido ensayar una genealogía literaria en la que este tipo de juegos aparezcan como tema. En el intento de comenzar ese recuento, de buscar un origen o esa relación, en algún momento surgió la figura mítica de Edipo, retomada desde el drama por Sófocles en *Edipo Rey*, en particular la escena en que aquella esfinge que aterrizaba a todos los viajeros que se dirigían a Tebas le propone al futuro patriarca resolver el furo famoso acertijo, a cambio de perdonarle la vida. Pero enseguida apareció el juicio con la intención de descartar el caso por inapropiado, porque un acertijo es antes un juego de ingenio que de azar.

Sin embargo, también es posible pensar en cuánto de azaroso hay en los caminos que toma la razón antes de devenir en in-

¿Cuánto hay en la creación literaria de voluntad del autor y cuánto de azar, es decir, que algunos llaman con otro nombre, el de inspiración?

¿Puede el mero acto de escribir analogarse con el de un juego de cartas? Algo de eso hay, o al menos es lo que dicen, consultados por este suplemento, nombres como J.P. Zooey y Ana María Shúa.

genio y así algunas certezas ajenas llegaron en auxilio de ese atisbo de idea, como la cita bíblica que Jorge Luis Borges repetía para hablar de la inspiración, aquello de que "el viento sopla donde quiere". Llevando las cosas un poco más lejos puede postularse que todo acto humano (incluyendo los de creación) nace en la confluencia de cientos, decenas o, para ser más modestos, de unos cuantos hechos de azar ocurriendo simultánea o concatenadamente en el lugar o en la persona indicada. De esa manera el origen de la acción individual e íntima de escribir y, por lo tanto, de las obras que de esa acción se siguieren, no son otra cosa que consecuencias de la constitución azarosa de cada escritor. De sus lecturas, de sus influencias, de sus intereses, que de algún modo, sobre todo durante el período de formación, siempre tienen algo de fortuito o de aleatorio. Y de la arbitraria combinación de todo eso durante el proceso de traspaso de lo virtual a lo concreto, el momento en que una idea es trasladada al plano de la palabra escrita para convertirse al fin en una obra. Es decir que se puede pensar a la literatura como el acto de crear a partir de jugar con todos esos azares que le dan forma a la vida de un escritor.

¿Pero qué pensarán ellos, los escritores, acerca de la posibilidad de que su obra tenga menos de voluntad que de ese juego de azar al que algunos llamarán inspiración y otros destinos, pero que quizá no sean sino algunas de las máscaras que utiliza el azar para manifestarse? Para J.P. Zooey, seudónimo con el cual se conoce al autor argentino de los relatos incluidos en el libro *Sufocada* y de novelas co-

mo *Los electrutados* y *Te quiero*, la literatura puede pensarse como un juego de cartas. Convocado por el *Suplemento Literario Tlam* para contestar esa pregunta, Zooey eligió responder con un texto.

"La creación literaria podría emparentarse con un juego de cartas. No digo naipes, digo cartas porque incluyo la carta escrita que recibimos y llega desde lejos puede sugerir, estimular una respuesta de nuestra parte, una correspondencia. Asimismo, sucede con el naipé, con el juego de cartas. El azar interviene cuando nos llega una carta del mazo (que en esta comparación sería un hecho contingente, inspirado y al margen del control), que suscita literatura. Sillean dos cartas más ya tenemos para una mano de truco con principio, modo y desenlace. El escritor transforma las cartas recibidas por azar en cartas elegidas por su arte y las transmite en una mano de juego, que es su respuesta. Esta es una transformación que no puede ser muy dirigida ni controlada y cuyo éxito se suele atribuir a la inspiración. Es una transmutación que a mí me suena ligada a la principal actividad dedicada a esa faena, que es la obra de magistro, o la transformación del plomo en oro, o del vino en sangre de Cristo; la transformación del acontecimiento contingente en mano de truco (en narración) está emparentada con la misa, el rito religioso o místico. Me parece que para un escritor el principal palo de los naipes no es la espada del guerrero, ni el basto del trabajador o el oro del comerciante, sino la copa del sacrificio religioso y la embriaguez. Un hecho crucial, hasta un cuadro de copas, suele ser mejor para el escritor que un as de espada."

Pero si Zooey abona a la idea de que el juego de azar termina en el momento en que se reciben las cartas, en cambio Ana María Shúa, raiñanadre del microrrelato y la literatura argentina, menciona de sus libros los que que caen en esta página, parece resignarse a la figura del amanehse. Al rol del escritor ya no como jugador, sino como pieza dentro del

tablero. Ella también prefirió responder escribiendo:

"Un golpe de dados no aboliría el azar, decía/escrita, Mallarmé, el azar que se mezcla y se incorpora a la argamasa de todos los actos humanos, de todos los hechos del universo. La conciencia del azar, como la conciencia de la muerte, nos hace humanos. Y en la historia de un escritor, ¿cuánto y qué loco azar! Ucronías: si no hubiera nacido en Argentina ¿cuáles hubieran sido mis primeras lecturas, en lugar de la colección Robin Hood? Ucronías: si no hubiera sabido sobre el concurso de cuento brevisimo de una revista mexicana ¿hubiera empezado a escribir microrrelato? Cada uno de mis textos, como cada uno de mis actos, está tramado, entre otros juegos, por el azar. Si así no fuera, es decir, si tuviera control sobre el azar, ¿no sería, cada uno de mis cuentos tan bueno como el mejor de mis cuentos? Y, sin embargo, la literatura no es un golpe de dados. Es, al contrario, un supremo esfuerzo por no entregarse a él. Estaría tentada a pensar que cuanto más extenso es un texto menos dados libráo al azar y sin embargo. Sin embargo, ¿no se multiplican en la extensión las posibilidades de error, de disparate? Una poesía es un golpe de dados, un cuento es un partido de generala, una novela se parece dilapidar la fortuna familiar en la ruleta. Y el acto de escribir es como una partida de póker, podemos bluffear, sabemos qué hacer con las cartas que nos tocaron, pero nunca, aunque juguemos durante años, llegaremos a conocer a fondo al maldito rival."

Suerte o verdad, parece que en el periodismo, que no es más que otro de los oficios de la escritura, la fatalidad también está al mando. Entonces pueden pensarse preguntas, pero en lugar de las respuestas esperadas recibí dos que me parecían más acertadas como inesperadas, escritas para la ocasión. Al fin y al cabo el azar es el que manda y todo es cuestión de permitirle que juegue a hacer su trabajo.



Bajo el lema "Esto es lo que compartimos", Flandes y los Países Bajos, juntos, serán los países invitados de honor de la Feria del Libro de Frankfurt en 2016. Del 19 al 23 de octubre presentarán centenares de novedades literarias, cerca de 70 autores y un pabellón multimedia. Los invitados mostrarán no sólo novelas, libros de no ficción y poesía, sino también nuevas formas que han surgido de

las artes del libro, la industria creativa y otros campos artísticos. El espacio de habla flamenca es la segunda vez que se presenta como invitado en la mayor feria literaria del mundo, comunicaron hoy los organizadores. "Más que nada queremos presentar a autores jóvenes y nuevas formas de literatura", explicó la coordinadora del programa literario de los dos países, Judith Uytendinck.



JUEVES 30 DE JUNIO DE 2016 ■ SLT ■ REPORTE NACIONAL ■ 3



GRUPO DELTA.
HÉCTOR LIBERTELLA,
JORGE DI PAOLA,
CARLOS ELYFF,
RAFAEL CIPPOLINI Y
ALFREDO PRIOR.

Plan timbero de operaciones



EZEQUEL ALEMÁN

A fines del 2000, Héctor Libertella y Rafael Cippolini llevaban casi seis años trabajando a cuatro manos una trilogía titulada *La Opinión ilustrada*. Escribebintamente en casa de uno u otro. Jorge Di Paola, que vivía en Tandil, pasó unas de esas noches en casa de Cippolini, a quien ayudaba en la edición de la revista *Ramona*, y una tarde con Libertella conversaron los tres sobre la fascinación común que sentían por los libros enormes, que habían animado sus respectivas infancias. En una librería de amigos, Cippolini había comprado algunos tomos sueltos de la enciclopedia Espasa Calpe, y estuvieron horas abriéndolos y leyendo entradas al azar.

En un momento Libertella les propuso ir al casino a jugar a la ruleta, para que con lo ganado cada uno se comprara una versión completa de la Espasa, de decenas de volúmenes, pero el comentario pasó como una ocurrencia más de una noche de Di Paola y Libertella, sin embargo, Libertella llamó a Cippolini para exponerle un plan. El team incluiría también a na-khar-Elyff-cé, editor de la revista de poesía *trébol*, y al artista plástico Alfredo Prior, y se denominaría Grupo Delta. Cada inte-

Un año antes de la hecatombe del 2001, como una profecía de las necesidades económicas que vendrían, un grupo de escritores argentinos, comandado por Héctor Libertella, decidió emprender un viaje al casino de Tigre con el objetivo de hacer saltar la banca e invertir todo lo ganado en comprar enciclopedias Espasa Calpe. Esta es la historia de aquella empresa delirante.

grante cumpliría una función específica, de lo que ninguno estaba demasiado informado.

"Aquellos sí que eran proyectores, por no decir 'proyectiles'. La carcajada era la moneda corriente, que sobraba, y la enciclopedia más el casino sólo un par de cheques", recuerda Elyff.

A fines de enero, Libertella no sólo había fijado fecha, sino que también había redactado un escrito breve, que tenía bastante de gaceta, y que Cippolini envió a Daniel Link, que entonces trabajaba en *Radar*.

"Los escritores Jorge Di Paola, Héctor Libertella y Carlos Elyff, el polígrafo Rafael Cippolini y el pintor Alfredo Prior acaban de constituir el denominado Grupo Delta, cuyo único objetivo es realizar un viaje al Casino del Tigre para ganar el dinero que les permita, a cada uno de ellos, comprar la colección completa de la Enciclopedia Espasa Calpe, que cuenta con más de ochenta voluminosos volúmenes. "A esta edad", confiesa Prior, "es lo que se merece un hombre que se precie de tal". Cippolini, por su parte, agregó: "No se trata de usar ese dinero para la vida cotidiana". Para fundamentar su decisión, Libertella se esperan ganar, los miembros del Grupo Delta han pedido la presencia de un promotor de la editorial a las puertas mismas del casino, de manera que la transacción se haga de inmediato y regresen en el Tren de la Costa con los

más de cuatrocientos volúmenes adquiridos. "Suponemos que, siendo cinco clientes, el descuento puede ser sustancial", calcula Libertella. El problema del flete de semejante masa libraria está en manos de Elyff y Di Paola. "Negociaremos con el Ferrocarril. La idea es alquilar un vagón de encomiendas y pagarlo de nuestro bolsillo, con el sobrante de caja." Para los interesados en ver cuán efectiva es la martingala del Grupo Delta, el acontecimiento se producirá el sábado 10 de marzo, entre las 14 y las 22 horas, salvo que lo logren antes. Juegue usted también y gane (convírtase en mecenas de este proyecto cultural o, en su defecto, tirele unos pesos a los muchachos para que puedan volver a sus casas, si la quimera no les funciona)", escribió Link semanas después en la contrapunta del suplemento.

En Delta Roulette Machine, un texto inédito en el que reconstruye la génesis de "esa beatífica y decorosa catástrofe", recuerda Cippolini que "llamamos a Dipi, a Tandil, y nos dijo que si se sentía mejor vendría con nosotros al Casino Trilénium, en el Tigre. También na-khar confirmó su asistencia, aunque finalmente no pudo venir, no recordo la causa. Prior dijo que "ahí era, y eso fue todo".

Libertella tenía experiencia en

el juego de casino, y al parecer había inventado varios métodos de apuestas. Dice Cippolini: "Su afición venía de lejos, estaba interesado en el dinero monetaria y filosóficamente. Macedonio Fernández también era un devoto de la ruleta. Libertella tuvo pegadas en las paredes de un departamento en que vivía fotocopias de manuscritos en los que Macedonio evidenciaba sus dotes para el juego. Alguna vez dijo que escribiría un ensayo sobre el tema, y cumplió a medias. Para esto reflató un título que le venía dando vueltas hace rato: "La santidad del jugador de juegos de azar", aunque lo utilizó para otra cosa".

Finalmente, el jueves 8 de marzo, Di Paola, Libertella y Cippolini se juntaron a esperar el momento de partir. "No tenemos que defraudar a los lectores", dijo Di Paola.

Llegaron a las 13:55 y festejaron la puntualidad. "Estuvimos poco más de cinco horas en las salas de apuestas", recuerda Cippolini. "No jugamos mucho -ninguno tenía muchas divisas- y si bien ganamos, con lo recaudado terminamos dando una vuelta en lancha de más o menos una hora, por el río de la Plata, y después cenamos en una parrillita cercana a la estación de tren".

Al momento de los cafés, mientras aporntaban el regreso, dijo Libertella: "Azar es raza al revés". Nadie entendió a qué iba el comentario.

CUENTOS
DEL
MUNDO

¿Cómo contaban Cenicienca en la antigua China? ¿Y en Egipto o en América? La Cámara Argentina de Publicaciones acaba de premiar Cenicienca del globo. *Cuentos del Mundo 4*, de Pequeño Editor, como Libro Mejor Editado en el país durante 2015 en Categoría Infantil. Pero toda la colección merece un lugar en las

bibliotecas de las escuelas y los cuartos de los chicos. Leer con niños los sustrae del entorno en el que están y les suscita el deseo de viaje y conocimiento. Esta serie es una herramienta perfecta para eso. En cada volumen tres continentes, tres versiones del relato que recorre el planeta desde hace siglos, con un

mapa desplegable que muestra los países de donde proviene. Ruth Kauffman, Betsy Earm y Pedro Rodríguez Almódovar compilan y adaptan sin lavar de trucción las historias que ilustran algunos de los mejores artistas del país (Eleonora Arroyo, Claudia Legnazzi, José Sanabria entre otros).



CONTRATAPA

➔ CARLOS DANIEL ALETTI

No va más

Un poco de suerte es bueno, demasiada ya no es conveniente. Y ayudar a la fortuna es peligroso. Estas son algunas de las conclusiones que se desprenden de los textos de Piglia, Walsh y Saer, tres de los autores argentinos que más han tratado el asunto del juego (y de la trampa en el juego) en la literatura local.

“Un cuento siempre cuenta dos historias”. Esta es la primera conclusión que arriega Ricardo Piglia en su “Tesis sobre el cuento”. Y más adelante, llega a una segunda apuesta: “la historia secreta es la clave de la forma del cuento.” Es decir, un cuento es una historia contada en la superficie del relato y otra que subyace escondida. Para llegar a estas tesis Piglia ejemplifica con una anécdota anotada por Chejov: “Un hombre, en Montecarlo, va al casino, gana un millón, vuelve a casa, se suicida”. En nuestro imaginario un hombre que gana debería estar realizando y el que realmente puede llegar a quitarse la vida es el que pierde toda su fortuna en el juego de azar. Esto no sucede siempre, al menos no en la literatura. El motivo por el cual el “afortunado” ganador se suicida es la clave para entender las dos historias que encierra un cuento. Ricardo Piglia concluye diciendo que “el cuento se construye para hacer aparecer artificialmente algo que estaba oculto”.

Juan José Saer en su libro *La narración-objeto* confiesa, como quien no quiere la cosa, que ha “ragado mucho en otras épocas” y que por eso cree haber inventado que la pareja universal amor/muerte es lo que se expone en el juego de azar, y un poco más adelante, agrega: “Es obvio también que muy a menado muerte y deseo apuestan la misma carta”. Esta metáfora (Deseo/Muerte, Fortuna/Desgracia) parece explicar las historias 1 y 2 de la tesis de Piglia en el tópico del juego de azar.

En “Cuentos para tahúres” de Rodolfo Walsh, un jugador de dados recibe, cuando se corta la luz, un tiro en la frente luego de haber ganado una larga serie de partidas. “Es bueno tener una pizca de suerte, pero también una pizca de mala suerte”, afirma el narrador. “No conviene, y ayudar a la suerte es peligroso...” afirma el narrador.

Por un lado, como vemos tanto en el ejemplo de Chejov/Piglia, como en Walsh el exceso de suerte trae siempre asociado la desgracia. Este tópico puede leerse como una reformulación del mito de Midas contado por Ovidio en la *Metamorfosis* o de la fábula atribuida a Esopo de la Gallina de los Huevos de Oro. Aquel hombre que “padece” avaricia o *philarguria* (“amor hacia el oro”) es condenado con alguna desgracia por una fuerza suprema. Johan Huizinga explica en *Homo Ludens* que: “Así tenemos que, lo mismo que los juegos en que deciden la fuerza, la habilidad o la agudeza, el puro juego de azar tiene también significación sacra, es decir, que significa y determina una acción divina.”

Por intervenir en esa decisión divina del azar, “ayudar a la suerte” en el juego es peligroso, como señala el personaje del cuento de Rodolfo Walsh. La trampa en el juego es el tema que más trabajan los escritores argentinos: sus comienzos, que paedan ubicarse en la picaresca española, tienen un amplio desarrollo en la literatura (y la filosofía) del tango. Quizá dentro de ciento de citas de timbas, escolas, pecas, burros y carpas el mejor resumen del pensamiento sobre el juego lo pinta Homero Manzi en “Monte criollo”:

Cuarenta cartones pintados con palos de ensueño, de engaño y amor. La vida es un mazo marcado, baraja los naipes a la mano de Dios. Las malas que embosca la dicha se dieron en juego tras cada ilusión, y así fue robándose fichas la carta negada de tu corazón.

Respaso y Ciacrías de Saer, por ejemplo, también los jugadores son tahúres, juegan con cartas marcadas, roban fichas, incluso en el relato “El Bar de Camilla”, del libro *La mujer*, el pintoresco personaje que según la noticia del periódico acaba de ser encarelado por tener un garito en el fondo de su bar para el juego y la prostitución, hace trampa, pero misteriosamente se deja ganar “por cortesía”.

Incluso en cuentos donde hay una analogía entre el juego de azar y el universo, con un carácter más filosófico, metafísico, la trampa no deja de estar presente. Cuando Borges establece un orden azaroso a los destinos de los habitantes de la ciudad en su cuento “La Lotería de Babilonia”, la Compañía, en un momento del relato, comienza a manipular los sorteos. Esta institución (que algunos críticos ven como una analogía a gobiernos democráticos) hace trampa con la “lotería” que prejia el destino de los ciudadanos.

El juego de azar en la literatura parece siempre ligado a su carácter negativo ya sea como una pasión obsesiva (*El jugador* de Dostoiévski) o la desgracia de tener demasiada suerte, y en este punto aparece el suicidio, la muerte. Están así que para Piglia, la historia oculta del suicidio que en el cuento clásico se construiría en secreto y que Kafka narraría en primer plano es lo que termina construyendo al cuento.

Pero también hay una mirada más filosófica en nuestros autores sobre el jugador. Juan José Saer señala: “En los juegos de azar, el elemento principal es el tiempo: todo consiste en apostar que lo desconocido, es decir, el futuro, sea diferente o igual a lo que ya pasó. Poco importan las variantes: juegos de cartas, dados, ruleta, carreras, arrojadas, aparecen en tangos, cuentos y novelas. En

los jugadores es ésa: diferencia o repetición.”

Mempo Giardinelli en “Los argentinos y el azar: me juego un número” habla de los que deciden salir de la pobreza con el juego: “Y es que cuando la desespezan gana a la gente, la gente se inventa esperanzas mágicas. El juego, la timba, es siempre una esperanza. Iracundia y azarosa, pura tómbola lírica, pero esperanza al fin.”

Y Luis Soto, explica esta esperanza, con este luminoso párrafo final:

“El hombre que ama las carreras o la ruleta elige el hipódromo o el casino como el escenario donde puede aspirar a que una dosis de magia refresque sus días. Entra al templo con la misma gloria ansiedad con que los chicos se meten en el Tínel del Terror de cualquier parque de diversiones. Conscientemente o no, va a San Isidro o a la Nave Inmóvil a liberar violencia y fantasmas disparándole bicicletas a espantapájaros o pedaleando cicistas sin ruedas. Con ese propósito aporta billetes y a cambio le dan papeltos cargados de números o pasapal fichas. Si se le toca acertar un caballo que paga 30 pesos o corona al 26 siete que ha incurrido en el ejercicio ilegal de la diostud, ejercicio fugaz, a menudo alcanzan solo 54 segundos en el hipódromo y 20 en la ruleta. En caso de derrota se produce el brusco retorno a la estatura real del hombrecito, apenas 1,72. Trepa al colectivo 60, cumple enfermizamente la rutina que ha agendado y se entrega a las mezuquias, opacas fantasmáticas que ofrece el celular. Ya habrá bastante. Todas las criaturas que pueblan la tierra juegan a algo. Lo necesitan. Médicos y psicólogos deberían recomendarlo. Injuria permitirles soñar, un card. Hoy se reza el hado, la ley de probabilidades, etc. La única alternativa mágica que atrae a condenado a librar sin pausas.”

