

El juego en *El Testamento de un Extravagante*.

Marcelo Serón Meyer

m.seron@hotmail.com

Universidad Austral de Chile.

Introducción.

Este ensayo analiza *El testamento de un extravagante*¹, para reflexionar respecto a la concepción de juego en Julio Verne, a su vez, en relación con elementos de la clasificación de los juegos de Roger Caillois. Al respecto, la reflexión enfatiza el azar en relación con las actitudes y los posibles niveles de juego, también, supone una implicación con la novela como juego literario y propone este concepto como aspecto inherente al ensayo en su conjunto.

La filosofía del juego, nos propone un ser homo ludens. Como tal, preguntas por el sentido, las razones suficientes y el ser, se encuentran en constante discusión. El juego implicaría una suspensión de sentido, de razones, en donde las reglas y la libertad constituyen parte del juego, en este, las movidas representarían aquella libertad, a veces engañosa. El juego y la suspensión relacionada a este, nos remiten -entre otras- a reflexiones por el eterno presente, alejado -este- de un tiempo lineal, del progreso, de la actividad en cuanto cálculo. Nos remite a las experiencias radicales, al salir de si mismo, a un éxtasis, en este sentido, el juego sería un fenómeno existencial. Martín Heidegger, expone que el ser es lúdico, que dejar ser implica un dejarse ser y se pregunta ¿El ser, tiene razón suficiente? Se responde diciendo que el ser es un fundamento sin fundamento, que lo que es, es sin por qué. ¿Qué es es? Es un 'eterno', no comienza pues implicaría un no ser. De esta manera, el juego y el ser compartirían el principio, no de razón, sino de suspensión. ¿Ser homo ludens?: conjunción de ser y ente, un por qué sin motivo y un porque. ¿Se juega porque está puesto en juego el ser en el juego? Gottfried Leibniz se pregunta: ¿Por qué es el ser que no más bien la nada? Podríamos preguntarnos ¿Jugamos acaso por ser? Cristobal Holzapfel propone una razón lúdica, para reflexionar el ser homo ludens, entre fundamento y suspensión, de la razón

¹ Novela de Julio Verne. Edición de 1987 (157 págs) del original *Le Testament D'Un Excentrique* de 1899. Perteneciente a la serie Viajes Extraordinarios.

como ineludible de lo lúdico y como tal eludible. Por su parte, Roger Caillois postula que el juego implica una relación entre lo racional y lo irracional. Propone una clasificación de los tipos de juego que identifican a este ser homo ludens, en breve, dichas categorías son:

- a) agón, juegos que tendrían un máximo apego a la razón suficiente, implican competencia, medición;
- b) alea, implican el azar, el llamado destino, lo probabilístico;
- c) mimicy, asociados a las simulaciones;
- d) ilinx, juegos en los que el vértigo es su principal característica.

Según Caillois, el juego es un “sistema de reglas” (Caillois 1986: 2) y una “actividad libre” (Id.: 8), se acepta jugar o no, además es una actividad incierta pues no se sabe si se ganará (Id.) Por otra parte, el juego es “improductivo” pues, “Hay desplazamiento de propiedad, pero no producción de bienes.” (Id.: 7) Postula que el hombre juega principalmente juegos agonales porque está puesto en juego, en el juego del alea, del azar-destino, del haber nacido y del tener que morir. ¿Puede el agón cambiar el alea? ¿Podemos manipular el alea? ¿Cuándo y cómo se atasca el azar?, es decir, ¿cuándo y cómo los eventos se repiten, sin aparente razón suficiente? Si el principio de razón suficiente es cierto: ¿presupone un orden? ¿Un destino?, sino jugamos solo por ser ¿Por qué razón jugamos cuando jugamos por alguna? ¿Hay límites del juego en tanto este es suspensión? A su vez, Haydée Silva, –al igual que Caillois en relación con la libertad-, plantea que uno de los niveles de “la palabra «juego»” (Silva: 4), es la actitud, la cual alude a que el “Jugar es /.../ un acto individual de voluntad e inteligencia...” (Id.: 13), agrega –citando a la Real Academia Española-, que la actitud sería una “«disposición de ánimo de algún modo manifestada»” (Id.) En relación con lo anterior, la autora sostiene que en literatura “...la actitud lúdica, depende /.../ de la perspectiva teórica adoptada.” (Id.: 17) y que “...todo lector es un jugador /.../ en una /.../ dinámica de implicación y distanciamiento.” (Michel Picard en Silva: 17) ¿Qué relaciones entre la suspensión como implicación y la razón como distanciamiento se desarrollan en un juego literario? Las ideas y cuestionamientos anteriores no buscan aquí, aventurar ciertas (o no) respuestas en relación a los mismos, solo buscan enfocarnos en una actitud reflexiva en relación con la filosofía del juego.

La novela, el juego y el azar.

El testamento de un extravagante, es una novela que nos invita a disfrutar de un viaje, dado en base a un juego. En principio, como novela –en el género ficción–, nos invita a la suspensión de las razones suficientes del diario vivir, la suspensión del sentido racional, nos invita a inmiscuirnos, sumergirnos en un mundo ficcional, un mundo imaginario –sugerido por el autor–, uno paralelo –si se quiere–, en este sentido, es una invitación a jugar, a entrar en un juego, a suspendernos de –insisto– las razones de por qué leer esta novela. En sentido literal, la novela se desarrolla a través de un viaje² protagonizado por los personajes, dicho viaje es producido por entrar a jugar un juego propuesto y programado por uno de los personajes, a saber: el testador. En sentido figurado, para el lector, es un viaje imaginario compartiendo el mundo y las travesías, las aventuras y desventuras de los personajes. La invitación de este ensayo, es suspender la suspensión que otorga dicho viaje, para buscar razones suficientes que permitirán dar un sentido racional al texto, en tanto este contiene elementos de sentido y razón, según la clasificación de los juegos que propone Caillois y en tanto nos interesa conocer parte de la concepción de juego que presenta Verne y los posibles niveles de juego que pueden identificarse en la novela.

El título del libro presenta indicios que podemos asociar al juego: en la palabra extravagante, encontramos un sentido adverso a la llamada normalidad, es decir, la seriedad, la palabra extravagante invoca, alude a los sin-sentidos, a las faltas a la norma, a lo considerado irracional, en tanto lo racional es asociado a la norma. Lo mismo acontece con el primer intertítulo³: *Una ciudad desbordante de alegría*, esta alegría desbordante nos alude a la suspensión que se supone en el juego. La importancia de los sentidos que se desprenden, tanto del título, así como del primer intertítulo, la adquiere en tanto que una de las funciones de los títulos⁴, es la de seducción, la cual es, a su vez, un elemento asociado a la suspensión que provoca el juego. De esta manera, al encontrar un título seductor (los testamentos y la extravagancia, suelen llamar la atención del común de las personas) y un primer intertítulo que alude a una gran alegría (otro

² En rigor, son viajes, de cierta manera simultáneos, realizados por los protagonistas participantes del juego de la Oca, siendo este parte central de la trama de la novela.

³ Este concepto es propuesto por Gerard Genette, en *Umbrales* (2001), quien lo entiende como aquellos títulos que se refieren a las diversas secciones de un texto.

⁴ Ídem: 68

elemento seductor), el lector tiene ya algunos elementos que le permitirían decidir entrar –o no- al juego de la lectura.

Al entrar en el juego de la lectura de la novela –y del autor-, nos percatamos que la trama comienza a desarrollarse en torno al funeral y testamento del “excéntrico William J. Hypperbone” (ex) miembro del “Excentric Club”. Los beneficios de dicho testamento, serán dados a quien gane un juego (elaborado y planeado por el testador), el cual sólo será jugado por ciertos participantes (escogidos al azar) que deberán –en su momento- aceptar jugar o no. Hasta aquí tenemos –al menos- lo siguiente: *la decisión de jugar* un juego en específico, aceptando las reglas y, a su vez, *prestándose al juego* del testador para acceder a los beneficios (en caso de ganar) Siguiendo la clasificación de Caillois, encontramos *elementos de agón*, de competencia, (los participantes compiten entre si para apoderarse de la herencia en juego) y encontramos *elementos de alea*, estos últimos se explican en tanto, el juego se corresponde por el llamado “juego de la oca”, el cual consiste en hacer una serie de jugadas con resultados dados por el azar (tirada de dados), las cuales les permitirán moverse y avanzar según dichos resultados. Según Caillois, se daría una primera conjunción de las categorías agón y alea: la competencia y el azar. En rigor, en el juego (propuesto por el testador) y el relato (ejercido por el narrador) el alea predomina ante el agón, en principio por el tipo de juego a jugar (la Oca), el hecho de que los participantes sean dados al azar y el hecho de que, independiente de las características agonales que presentan los personajes, el ganador será dado por las tiradas de los dados, es decir por el alea, (incluso, las tiradas están a cargo de otro personaje –participante no agonal, al estilo de árbitro, quien velará por las reglas del juego-, a saber: el notario) Es necesario destacar la voluntad del autor por dejar claro la condición de alea en este juego-relato, esto se vislumbra –entre otros- en que a lo largo del texto, la palabra suerte –y otros como buena suerte, mala suerte, buena fortuna, infortunio, azar, desgracia asociada a la suerte, etc.-, aparece con tanta frecuencia, que es imposible no reparar en este hecho, sin ser exhaustivo en el conteo (ni pretender algún tipo de estadística), encontré alrededor de 100 entradas alusivas a la suerte y demás términos asociados a esta. En general, la *mala suerte* –y sus derivados-, están asociados a las tiradas de dados que arrojan pocos números,

o cuando dicha tirada, deja al participante en una posición desfavorable. Lo contrario se da para las expresiones relativas a la *buena suerte* y sus derivadas. Otra relación entre agon y alea, está dada en que los participantes tienen que disponer de la mejor manera “su” tiempo y recursos para llegar a tiempo, (componente agonal), al lugar que la tirada de dados les indica (componente aleatorio) A su vez, la rivalidad agonal estaría dada en cuanto las tiradas de dados, los ponen en diversos puntos con respecto a la meta y en cuanto algunos de los participantes, tratan de ganarse el apoyo de los espectadores (en general apostadores y/o benefactores de dichos participantes)

Las actitudes y sus relaciones con el azar.

El autor va relatando, tanto a nivel de narrador como de personajes, la personalidad de estos y sus actitudes en relación con el juego y el azar. De lo anterior, señalo lo siguiente: El pintor y Lissy, son presentados como personas amables y despreocupados por el dinero, incluso con falta total de seguridad en ganar pero participan de buen agrado, resultan con poca pérdida de dinero, el primero *se gana* el amor de Lissy y esta consigue el segundo lugar en el juego (también con premiación, la cual consiste en la obtención de las primas, pagadas por los jugadores que tuvieron la *mala suerte* de llegar –por el alea- a casillas que exigían dicho pago)⁵ El periodista y el boxeador (mediante su representante) se presentan como personas muy seguras de su triunfo y sin actitudes desleales, sin embargo, pareciera ser que su seguridad, *les juega malas pasadas*, en varias ocasiones les suceden infortunios que casi les hacen perder el juego, al final no ganan y tampoco desenfundan mucho dinero. El comodoro Urrican y Titbury, son caracterizados, el primero, como de una personalidad huraña con una actitud agresiva y impulsiva, mientras que el segundo es fuertemente caracterizado como un avaro, ambos se quejan de manera constante por su suerte y pretenden sacar partido de las circunstancias ajenas, el primero no tiene una actitud de queja ante la pérdida de dinero o el gasto de este y si bien compite por la herencia, le importa más su honor que el dinero, desembolsa una cantidad considerable de dinero. Por su parte, a Titbury

⁵ Además resulta ser la beneficiaria de la herencia del testador, una vez que este resulte muerto. Como se verá más adelante, la “primera” muerte de Hypperbone y que da motivo para el desarrollo del juego, no resulta ser tal. No está demás señalar que, durante el relato y antes de saberse dicho suceso, dos participantes sugieren que dicha muerte no sea tal e incluso haciendo alusión a la eventual resucitación.

le interesa gastar lo menos posible y tiene una gran pérdida de dinero. Estos últimos dos participantes son aquellos a los que *el azar les juega más malas pasadas*. Por su parte, el séptimo jugador, –que resulta ser el propio testador y el único no escogido al azar para jugar (aunque *por azar “resucita”*)– es quien resulta ser el personaje más altruista y el que menos sufre penurias durante el juego y resulta ser ganador. De lo anterior, Verne asocia la suerte con el azar en relación con las actitudes de los jugadores, aquellos que menos amables para con otros y más fijados en los beneficios se muestran, son quienes más mala suerte y pérdidas tienen, acaso atraen, siendo la actitud contraria aquella que *atraería la buena fortuna del azar*. Asocia el azar a la suerte, sea esta, buena o mala. El azar se movería de la mala a la buena suerte según las actitudes de los participantes, en otras palabras, *los participantes influirían en su mala o buena fortuna según sus actitudes ante el azar*. Cabe destacar que en la novela, existen dos alusiones a Dios: al principio para que: “...bendiga la partida, que determine la suerte y favorezca al mejor.” (Verne 1987:34) y, casi al final, se le asocia como interviniendo en el azar a favor de un personaje el cual tendría una actitud altruista para con otro. Así, el azar sería influido por las actitudes de los participantes y a su vez, estaría supeditado a la figura de Dios, quien intervendría en el azar, a favor de aquellos participantes altruistas. Como última consideración a destacar está el hecho de que el autor –mediante el narrador– expone que: “En verdad, el azar había cometido una equivocación llamando a este personaje egoísta y odioso para hacerse cargo de una parte de la herencia...” (Id.: 22) Con esta cita destaco que Verne alude al azar como factible de errar, de esta factibilidad de errar, podría inferirse que Dios estaría sujeto a las posibles equivocaciones, puesto que como se menciono –más arriba–, el azar estaría supeditado a la influencia de Dios. No está demás añadir a la reflexión que –y según se desprende de las palabras de Verne–, no siempre el azar estaría influido por Dios.

Una propuesta de categorización en relación con los niveles de juego.

En relación a los niveles de juego que pueden coexistir en un mismo contexto –en este caso cotexto–, propongo la siguiente categorización dada en base al corpus analizado. En un primer nivel se encuentra la novela, como un primer juego, a este le daré el nombre de *juego literario*, estaría asociado al autor y al lector, el primero establece las reglas del juego (la novela en si) ante las cuales el lector decide jugar, es decir, leer (o no) la novela, estableciendo así, el llamado “contrato de ficción”⁶ En segundo lugar se encuentra la voluntad del testador (ya a nivel del relato) proponiendo –al azar- a seis personas (los *jugadores centrales*) para participar de su cortejo fúnebre y ofrecerles, a su vez, participar de su herencia bajo la condición de jugar el juego de la Oca, en este sentido tenemos un segundo nivel de juego: *el de la voluntad del testador* y al que entran los jugadores centrales al decidir jugar el juego de la Oca. En tercer lugar –o nivel–, encontramos el juego de la Oca, que sería el *juego central* del relato y que dará origen a la trama principal de la novela. En cuarto lugar, tenemos el nivel de *los espectadores* que organizan una serie de apuestas en torno a los jugadores centrales. Debo agregar, que durante el desarrollo del juego central –y en base a este–, se genera otro nivel de juego: cada jugador central aprovecha de jugar su *propio juego*: el boxeador aprovecha el juego central para ir dándose a conocer (y en caso extremo genera una pelea promocional) El comodoro juega un juego de honor, de autoestima... El periodista ve el juego como una oportunidad de adquirir insumos para sus artículos. El pintor aprovecha los paisajes para pintar, Lissy para conocer el país. Titbury parece ser el único que no juega algo personal, sino sea un “juego de avaricia”, el cual consistiría en disminuir al máximo el coste de su participación en el juego central. Por su parte, el jugador número siete, *se juega el todo por el todo* pues resulta ser el pretendido muerto, que por muerto no perdería nada, pero por vivo se juega toda su fortuna y acaso su prestigio. Según lo expuesto, encontramos cinco niveles de juego: el *literario* (la lectura de la novela), el *protagónico* (aquel que pone en juego la trama, el sentido del juego central), el *central* (en este caso el de la Oca), el *propio* (aquel de carácter individual y oportunista) y el *espectador* (de especulación, por ejemplo, las apuestas)

⁶ Gennete 2001: 155.

De los niveles de juego propuestos, hago el siguiente alcance relacionado con la clasificación de Caillois: el juego literario podría asociarse a la categoría mimicry pues el lector –de cierta manera- *abandonaría* su mundo cotidiano (“real”) para ingresar a otro (el ficcional propuesto por el autor), en este sentido, se pondría en acción el principio de suspensión, se haría efectivo un efecto de simulación, es decir, se ejerce el contrato de ficción, “creyendo” –el lector- el mundo narrado en la novela y siendo parte de este como un espectador. En el caso del juego protagonista, también se da el efecto de simulación pues los seis participantes, entran al juego “creyéndose” y “actuando” como un legítimo heredero, aún cuando no se ha dicho nada al respecto. Del juego central, ya se expuso las relaciones con el agón y el alea. El juego espectador, está relacionado con el alea pues depende de los jugadores centrales. Por último y respecto al juego propio, cabe destacar el del testador resucitado, quien se aventura en un juego de ilinx al jugárselas el todo por el todo.⁷

Obras citadas.

Genette, Gerard. 2001. *Umbrales*. Susana Lage, Trad. México, DF: Siglo XXI, s. a. de c. v.

Holzapfel, Cristóbal. 2003. *Crítica de la razón lúdica*. Colección Estructuras y procesos. Serie Filosofía. Madrid: Editorial Trotta, S. A.

Holzapfel, Cristóbal. 2004. Extracto de: Caillois, Roger. *Los juegos y los hombres*. FCE, México D.F., 1986. Universidad de Chile.

www.plataforma.uchile.cl/fg/semestre1/_2004/.../caillois.doc

Serón Meyer, Marcelo. 2009-10. Apuntes de clases del curso “El hombre como homo ludens (Filosofía del Juego)” Dictado por el Dr. Cristóbal Holzapfel. Programa de Doctorado en Ciencias Humanas, mención Discurso y Cultura.

SILVA, Haydée. s. f. “Paradigmas y niveles del juego.” Université de Paris III - Sorbonne Nouvelle; UNAM <http://silva8a.googlepages.com/ParadigNJ.pdf>

Verne, Julio. 1987. *El testamento de un extravagante*. Colección Obras completas Julio Verne. Santiago de Chile: Publicidad y Ediciones S. A.

⁷ Como nota anecdótica, resalto el hecho verídico de que Verne, -en sus últimas voluntades-, solicita que en su tumba se levante una escultura, la cual lo representa (existe de hecho) emergiendo con un brazo en alto. Su propia resucitación, que en la novela –mediante Hypperbone- da lugar a parte importante del suspenso y seducción por la misma, resucitación que trastoca con un resultado inesperado el juego planeado y llevado a cabo. Resucitación, que en el plano existencial e historicidad de Verne evoca la inmortalidad de su obra.