

**La isla y el juego como agentes reveladores
del otro oculto en *El juego del Apocalipsis:*
un viaje a Patmos de Jorge Volpi**

Rosana L. Díaz
Rollins College

“En nosotros radica el origen de toda
posible maldad”

Carl Jung

En *El juego del Apocalipsis* (2001), el escritor mexicano Jorge Volpi (México DF, 1968) retoma el motivo del viaje para elaborar la anticipación y el espectáculo de la posible catástrofe que precedía a la llegada del año dos mil.¹ Aunque el viaje y el desplazamiento a la lejanía han facilitado la concreción del pensamiento utópico, en *El juego del Apocalipsis*, el espacio extrapolado de la isla recrea la inversión de ese modelo ideal debido a que allí el sujeto confronta una de las intrincadas dimensiones del yo: el otro oculto. En el siguiente ensayo discutimos cómo la retórica apocalíptica en esta novela funciona de marco para explorar la paulatina debacle individual a raíz de la expresión de lo “propio maligno” que, en este caso, es desencadenado por el embriagante efecto de las coordenadas deformadoras, aislantes y potencialmente peligrosas de una isla.

La penetración en la cartografía insular se instala como el pasaje al mundo de lo vedado que conjuntamente viabiliza el simulacro del juego. Digamos que ocurre una intrusión simbólica de lo abyecto si nos remitimos a la definición de Julia Kristeva para aludir a todo aquello que altera los códigos sociales aceptables y por ende, desequilibra el sistema con actos criminales, excesivos o tabúes. Debido a que la dinámica del juego en la novela encierra un desafío a estas demarcaciones sociales y morales, la isla de Patmos se traduce en el lugar de la abyección, de lo heterogéneo indeseado y, al mismo tiempo, en potencial espacio de conocimiento.

En la tradición literaria, por un lado, el *topos* de la isla ha servido para la creación de un estado de perfeccionamiento social e individual

y, por otro, ha tendido a exacerbar ciertos comportamientos indeseables. No será fortuito que a estos espacios quiméricos como los consagrados por Tomás Moro en *Utopía* o Campanella en *La ciudad del sol* no se pudiera llegar sino mediante un extravío o un naufragio ya que debían permanecer en el imaginario de lo remoto e inaccesible. Parte de este hermetismo geográfico tiene su origen en el concepto platónico de lo extranjero; el contacto con lo otro-extraño suponía un peligro y una amenaza para el orden establecido y, por tanto, esos confines territoriales debían vigilarse y preservarse en su integridad. Según Kristeva, ese otro extranjero nos angustia porque nos fuerza a confrontar nuestro propio estado foráneo, esa presencia dual de unidad-fragmentada que nos constituye, al mismo tiempo, nos es ajena y misteriosa.

Siguiendo esta línea de pensamiento, Emile Cioran sostiene que el problema de estas construcciones utópicas es que suelen crear personajes autómatas y maniqueístas, quienes sometidos a una condición de fantoches se alejan de su esencia ya que no consideran la rebeldía y la transgresión como integrales a la naturaleza humana (124). Ese distanciamiento físico no necesariamente implica un “fin anhelable” porque en ese proyecto totalitario que persigue sólo encuadrar lo ideal, la intrusión de lo “otro” produce un efecto desestabilizador. En ese caso, la isla encarnará, como de hecho ocurre en *El juego del Apocalipsis*, una dimensión maldita en que el sujeto, abandonado a su suerte y al terror de una inusitada metamorfosis de carácter, se torna víctima de esos lindes opresivos y asfixiantes.

En *El juego del Apocalipsis*, el narrador gana un concurso para celebrar junto a su compañera sentimental, Andrea, la llegada del tercer milenio en la isla griega de Patmos, famosa por ser el lugar en que el apóstol San Juan escribiera el *Libro del Apocalipsis*. Una vez llegan de México a la isla, se encuentran con Loucas, un estrambótico millonario francés que, para vencer el ocio, organiza con un grupo de amigos una diversión colectiva llamada el “Juego del Apocalipsis” que servirá de conteo regresivo para el fin de año. Entre suntuosos banquetes y paseos turísticos, los invitados se van adentrando en esa “pequeña aventura”, manejada a voluntad por el anfitrión francés y acompañada por Terry Anderson, profesor británico especialista en estudios apocalípticos, quien se convierte en el guía intelectual a través de los enigmas que encierra la histórica isla (53). La pareja mexicana acepta participar en el juego sin saber que está siendo víctima de una apuesta en que Loucas había asegurado poder conseguir que una pareja de recién casados llegara

a odiarse en menos de dos semanas. Esta prueba confirmaría su teoría de que el Anticristo habitaba en nosotros y sólo bastaba conocer la naturaleza humana para saberlo desencadenar. Gracias a las maniobras de intriga y persuasión exhibidas por Loucas en las etapas del juego, la pareja comienza a ceder ante la progresiva sustitución del amor pasional por la indiferencia y el deseo de avasallar al otro. Es a partir de la muerte de la mascota de Andrea bajo circunstancias misteriosas, que la tensión dramática se precipita y el juego culmina trágicamente durante la despedida del año con la muerte accidental de Loucas y la ruptura de la pareja.

El esquema arquetípico de las aventuras heroicas siempre da comienzo con un llamado al viaje que, en ciertos casos, es aceptado con reticencia, temor o aprensión. En *El juego del Apocalipsis* ese llamado del viaje a Patmos proviene de un sorteo por una compañía de embudidos como propaganda de promoción para sus clientes. Por esta razón, el narrador, quien admite tener “cierto espíritu aventurero”, responde con escepticismo ante ese viaje gratis al que juzga como un mecanismo de absorción publicitaria que, por ejemplo, trastoca la visita a la Sagrada Cueva de San Juan, en una “atracción de una Disneylandia escatológica” (114). Otro signo anticlimático es la llegada a Patmos, la cual se presenta como un cruce a un territorio ominoso: un hotel vacío, calles desoladas y la esporádica presencia de lo que percibe el taxista como “*Some people. In boats mainly. Very strange people*” (39, cursiva de autor). Aunque el narrador concluye que “Patmos es un paraíso”, esta isla rodeada de una neblina pantanosa más bien emana un ambiente lúgubre típico de las novelas góticas de horror: “Quizá se debiese a la hora, pero aquel apacible y algo tétrico lugar no parecía el escenario más adecuado para una falsa luna de miel” (38). Por ejemplo, la presencia reiterada de la niebla prefigurará el proceso de desvanecimiento del amor y el comienzo de una visión empañada, espectral de la realidad. De hecho, esta atmósfera aciaga de Patmos provoca una cierta renuencia en Andrea quien puntualiza: “Es como si nos hubiésemos convertido en personajes de *El señor de las moscas*” (43). No es gratuita esta alusión literaria ya que en esta obra de William Holding después de un accidente aéreo, un grupo de niños se queda varado en una isla desierta, abandonado a una existencia sin los parámetros, valores y restricciones que imparte la sociedad. Esta liberación aparente de la conducta normativa del mundo adulto, suscita en los niños una regresión a la barbarie, a la anarquía y consecuentemente, al mal. O sea, es

la novela de Holding se concluye que sin los condicionamientos represivos sociales, el individuo se abandona a la degradación moral al dejar aflorar su inclinación a lo perverso y destructivo. De alguna forma, el mundo en ruinas que los niños crean a su alrededor es un reflejo de una devastación que parte de un desequilibrio personal. Esta referencia literaria que señala Andrea, sugiere la polémica medular de *El juego del Apocalipsis*: una isla que se vuelve el escenario idóneo para la desarticulación del sujeto frente a un juego de sugestión donde, en este caso, “el mayor horror nace de ese Apocalipsis que se hace interior” (Argullol, *La atracción* 66).

En su análisis del mito de la isla en la literatura contemporánea, María Suárez analiza el arquetipo de Robinson Crusoe y cómo su experiencia en la isla facilita la capacidad de conocerse a sí mismo mediante un viaje interior que, como Cristo en el desierto, expone las dicotomías intrínsecas del alma humana (146). De igual forma, el motivo del viaje medieval asocia el recorrido físico cargado de tentaciones y pruebas con la peregrinación vertical del alma en búsqueda de salvación espiritual. Se podría establecer que el universo narrativo de Volpi se concentra justamente en reproducir esa lucha que da lugar a un tortuoso proceso de auto conocimiento similar a aquél del mito bíblico.

En *El juego del Apocalipsis* es el francés Loucas quien actuará como demiurgo instigador y como pequeño profeta de los enigmas del alma humana a la vez que hace eco de Lucas el evangelista, conocido también como “el evangelista de los pecadores” porque en sus escrituras se concentra en aquéllos, víctimas de las pasiones y perversidades, particularmente, en la figura del Jesús abandonado a la tentación del mal en el desierto. El espacio del desierto, lugar por antonomasia de la libertad y también de la prueba, equivale al mar implacable y solitario en donde los convidados de Loucas se reúnen para jugar al Apocalipsis a bordo del Sybille. Según Gaston Bachelard, el efecto de las imágenes de inmensidad se asemeja a las de intimidad; es decir, cuando se profundiza en la soledad del adentro íntimo es un sentimiento paralelo a la desolación de la vastedad que evoca el espacio marino o desértico (241). Esta fusión del dentro y fuera se evidencia en estas palabras del narrador: “sólo cuando se perdieron las últimas luces del puerto caí en la cuenta de que *estábamos solos, abandonados en aquel desierto de agua* tumultuosa y espejeante, al margen de las leyes humanas” (121, el énfasis es mío). La fascinación temeraria del panorama espectacular como sería el mar o el desierto, despierta también una especie de

horror vacui, mezcla de riesgo placentero frente a la nada, al vacío y al caos: “Cientos de personas obsesionadas con una misma idea, con un mismo terror, con un idéntico anhelo: la inminencia del fin” (113).

El océano, en *El juego del Apocalipsis*, también metaforiza la espera de la muerte. Incluso, el narrador se refiere al barco Sybille como una *stultifera navis*, motivo literario y estético que hace referencia a los barcos que en la Europa medieval servían para abandonar a los dementes y enfermos en lo que sería una deriva infinita hacia la muerte. Debido a que la figura del demente representaba una amenaza al concepto de salubridad de la época y tanto el sinsentido como la locura eran símbolos del final del mundo, este viaje de extracción de lo “otro” indeseado deviene el método de saneamiento y exclusión que busca reivindicar el orden de lo considerado socialmente aceptable. Si por un lado, como ha estudiado Mircea Eliade, el agua es parte esencial de los rituales purificadores ya que tiene el poder de actualizar el *illo tempore* mítico en que tuvo lugar la creación; por otro lado, la estética romántica utiliza la imagen del barco errante para ejemplificar la vida humana en constante lucha contra la posibilidad del naufragio. Gracias a la connotación dual del mar como espacio originario y al mismo tiempo, aniquilador, no es fortuito que en *El juego del Apocalipsis* los invitados reciban el milenio en medio del Mar Egeo y que, sea allí justamente donde ocurre la exposición final de los impulsos reprimidos y la trágica resolución de la novela. En ese momento crucial confluye el espectáculo del posible cataclismo milenarista con el derrumbamiento público del sujeto en crisis.

El peligroso juego dentro del juego

“El juego es una llave perdida. Abre la puerta a nuestra alma”

Lenore Terr

El juego ha sido una de las metáforas más comunes para describir la vida humana. Partiendo de una filosofía existencialista, el escenario lúdico reproduce la condición del individuo, que aun arrojado a un juego cuyo desenlace fatídico es ineludible, tiene la responsabilidad de participar en lo que parece ser un entrapamiento despiadado con la fachada de diversión. En *Fin de partida*, Samuel Beckett explora mediante el motivo del juego el patetismo de ese hombre-fantoché cuya vivencia se rige por la apatía de una divinidad ausente y la inminencia

de un destino perecedero. Al igual que sucede en el marco lúdico de la pieza de Beckett, en *El juego del Apocalipsis* el sujeto se enfrenta solitario a las arbitrarias potencias del bien y el mal mientras se evidencia el descalabro del sistema axiológico por medio de visiones y estructuras apocalípticas. En muchos aspectos, el juego del Apocalipsis se equipara a la vida misma:

Este es un juego de singulares características. Sabemos que participamos en él [...] pero no sabemos casi nada más. Desconocemos los márgenes del terreno de juego, si es que existen tales márgenes. Poseemos información sobre un minúsculo grupo de reglas [...]. Este es realmente un juego extraño del que ignoramos la duración, las expectativas o el sentido. ¿Y los adversarios? Fuera de nosotros mismos, ninguna señal. (Argullol 153)

Loucas tiene conciencia de cómo ese juego de la vida implica una intrínseca derrota, no sólo por no poder escapar al destino mortal sino porque el fin de ese mundo parte del llamado al precipicio que se origina en las profundidades mismas del alma humana. De una forma siniestra, la diversión del Juego del Apocalipsis consiste en el desmembramiento moral del otro que, en su frágil integridad, cree ser incorruptible.

Para Lenore Terr, cuando el individuo juega pierde conciencia de su propio ser, la auto observación desaparece y por tanto, uno se olvida de sí, volviéndose libre (23). En *El juego del Apocalipsis* esta libertad reside en manos de Loucas, quien determina los límites y condiciones requeridos para que la realidad recreada en su juego cobre actualidad y el pacto colectivo se ejecute con éxito. Los jugadores son libres de acatar el mundo que propone Loucas para “no morir de aburrimiento” o esperar “con diversión” el advenimiento del fin de los tiempos. Tanto la curiosidad como el aburrimiento son razones que, por lo general, dan lugar al juego. En este contexto, la duración del juego también posee un doble significado que aparte de simular un tiempo ficticio, sirve para aplacar la conciencia de finitud y el temor milenarista que expresa Monsieur Loucas al decir: “Si en verdad el mundo va a acabar dentro de unos días, lo mejor que podemos hacer es disfrutar del tiempo que nos queda” (52).

Aparte de evadir la muerte, la suspensión temporal del juego propicia para los jugadores el estímulo de la imaginación, establece y perfecciona relaciones de dominancia y, como ocurre en *El juego*, favorece la apertura de rasgos antes no manifestados de la personalidad. Es

precisamente mediante ese convenio grupal durante el Juego del Apocalipsis que se concretiza la expresión de lo reprimido, la proyección de deseos y la realización de los temores. Terry, el profesor contratado por Loucas para instruir al grupo sobre los misterios del Apocalipsis, alude a esa convivencia con la terrible otredad subterránea:

Como ustedes saben, en griego, *apocalipsis* significa “revelación” (como se conoce el libro en inglés) [...]. Atendiendo a la etimología del término, sólo se puede *revelar* algo que está oculto; algo que está ahí, cerca de nosotros, o incluso en nosotros, pero que no somos capaces de ver sin la ayuda divina. (59, énfasis del autor)

La labor de Loucas es dar cabida a ese otro siniestro y al mismo tiempo, extrañamente familiar, mediante una serie de eventos lúdicos que actuarán como premoniciones desastradas del fin: fin de la confianza de la esperanza y del mundo.

En esa separación de la normalidad para acercarse a lo que sería un fenómeno extraordinario dentro del evento lúdico, los jugadores se distancian de la realidad e igualmente, se acercan al auto examen y al pasaje de confines de contingencia y perturbación. Incluso, una de las ventajas del juego es la de proveer un reino ilusorio donde se pueda dar vida a realidades alternativas y recrear espacios fantásticos. L. S. Vygotsky sostiene que a través del juego el individuo concilia el mundo de los sueños con el de las posibilidades (93). Las veladas de Loucas intentarán entonces intercalar un espacio mágico con los motivos que también caracterizan a los cuentos de hadas: el desafío, el misterio, la sorpresa y la eventual metamorfosis. Cada fase del viaje lúdico en la novela implica un nuevo lance, una nueva frontera y con ello, un emergente peligro. Desde esta perspectiva, el evento del juego, impone una serie de condiciones psicológicas que sólo al ser superadas, se podrá completar el traspaso del umbral o determinar el éxito de la autoexploración.

El Juego del Apocalipsis se divide en varios ejercicios con un equivalente en el libro de San Juan entre los que se incluyen: revelar algún misterio de sí mismo, predecir el último año de vida, escoger el peor castigo, confesar el mayor miedo y seleccionar un regalo de intercambio. Luego de un intenso desacuerdo con respecto a la participación en la lógica del juego propuesto por Loucas, la pareja mexicana acepta la invitación e inmediatamente se inicia la fricción, desatando el deterioro de la comunicación, la violencia contenida y los episodios cotidianos d

insomnio: "Acostados en la misma cama, obligados a ignorarnos, nos agitábamos, como anémonas que tratan de esquivar los tentáculos ponzoñosos de sus congéneres, sumidos en una tormentosa danza" (65). La "danza de las anémonas" es una metáfora del ritmo ritual con que se ejecuta la destrucción en escalada del otro que, paradójicamente, es la de uno mismo. En este caso, el juego y el desplazamiento a la celebración colectiva viene a ser una falsa distracción que los aleje del resentimiento malsano y la insidia: "Aquellas excéntricas veladas se nos habían vuelto indispensables: eran un refugio frente a nosotros mismos" (102).

Durante el ejercicio de revelar algún misterio, la atmósfera lúdica produce en Andrea el deseo de "aturdir" a los jugadores con una confesión escandalosa donde relata la supuesta relación incestuosa con su hermano. Ella cree haber descifrado el propósito implícito de los juegos de Loucas al anticipar "lo esperado", por lo que deduce que la intención del anfitrión con el relato confesional era crear furor exponiendo los deseos reprimidos de la personalidad. Según Andrea, ella intensifica el juego con un efecto dramático calculado: "Querían descubrir detalles escandalosos de nuestras vidas y yo me limité a colaborar con ellos" (66). Sin embargo, ni Andrea ni el narrador son capaces de medir el impacto y las ramificaciones devastadoras del buceo interior, cada uno, en su ingenua percepción, cree tener la clave para descifrar los artificios en los ejercicios de Loucas. Todas las diferentes sesiones del juego desafían los límites de la pareja y al no poder separar el simulacro del juego de la propia realidad, cada nueva etapa lúdica es un paso hacia el desmantelamiento íntimo que tiene lugar fuera del Juego del Apocalipsis: "Allí, en medio de las rocas que recogieron la voz de Dios, Andrea y yo, acentuamos el ritual de nuestra destrucción" (114).

Más adelante, en la víspera de Navidad, Loucas propone el intercambio de regalos, que fuera como en el Apocalipsis, basado en una metáfora o un signo. El narrador escoge obsequiar a Andrea una prueba de aceptación de algo que detesta: un cordón para el hámster, la mascota de ésta que los acompaña a Patmos y que más tarde, aparece ahorcada con ese mismo cordón en la piscina del hotel. La enigmática muerte del roedor o como lo llama el narrador, "pequeño feto", sugiere la eventual infertilidad de la relación que se completa con la bajada a la Cueva Sagrada en simbólico descenso al estéril centro materno de Andrea y a la sombría frialdad de la muerte afectiva de la pareja (105).

Según Lenore Terr, la liberación que provee el juego es lenta y profunda, una suerte de descarga indirecta sin grandes riesgos (31-2). De este argumento es que, en su opinión, el juego ayuda a paliar las manifestaciones de rabia, y también contribuye a suprimir o redirigir los instintos peligrosos. Sin embargo, a través de la novela de Volp, la descarga indirecta no sólo encierra grandes riesgos sino que el juego desenmascara, extrae y magnifica los temores que trae la pareja a la isla, allí frente a la cercanía del milenio, se exacerbaban los sentimientos de hastío, desconfianza y maldad. Desafortunadamente, el componente de peligrosidad del juego del Apocalipsis, como ejercicio que revela otro oculto, no llega a ser descifrado y por tanto, no es viable la revelación cabal del narrador una vez se concluye el teatro del juego dentro del juego.

El viaje a Patmos empieza como un movimiento de conocimiento de lo otro externo y pronto se transforma en la exposición de las tendencias hostiles que yacen en el inconsciente y que el rito del juego consigue desarmar en cada uno de sus ejercicios. Al final de *El Juego del Apocalipsis* se expresa lo que llama Argullo, una zona de vértigo en el momento en que confluye el caos del macrocosmos con el microcosmos personal (158). En esa zona crepuscular se igualan el horror del confín del mundo y la caída en el propio abismo interior. El paso del espacio mítico de la isla al espacio lúdico del juego del Apocalipsis implica una arriesgada apertura al anverso del ser que sugiere un viaje sin regreso de ese otro, implacable y latente, siempre listo para matar y morir.

NOTAS

¹ Citamos por esta edición, con el número de las páginas indicado en paréntesis.

OBRAS CITADAS

- Argullol, Rafael. *El fin del mundo como obra de arte*. Barcelona: Destino, 1990.
- . *La atracción del abismo: un itinerario por el paisaje romántico*. Barcelona: Destino, 2000.
- Bachelard, Gastón. *La poética del espacio*. Trans. Ernestina de Champourcin. México: Fondo de Cultura Económica, 1983.
- Beckett, Samuel. *Fin de partida*. Trans. Ana Moix. Barcelona: Tusquets, 1986.
- Campanella, Tommaso. *La ciudad del sol*. Trans. Segundo Tri. Buenos Aires: Editorial Losada, 1953.
- Cioran, E.M. *Historia y utopía*. Trans. Esther Seligson. Barcelona: Ediciones Tusquets, 1988.
- Eliade, Mircea. *Metodología de la historia de las religiones*. Buenos Aires: Paidós, 1997.
- Freud, Sigmund. *Obras completas*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1981.
- Golding, William. *Lord of the Flies*. New York: Coward-McCann, 1962.
- Kristeva, Julia. *Strangers to Ourselves*. Trans. Leon Roudiez. N.Y.: Columbia UP, 1991.
- Moro, Tomás. *Utopía*. Trans. Emilio García Estébanez. Madrid: Tecnos, 1996.
- Suárez Castiñeira, María. "El mito de la isla en la literatura contemporánea." *Letras de Deusto* 25.78 (1995): 141-153.
- Terr, Lenore. *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*. Trans. Irene Núñez. Barcelona: Ediciones Paidós, 1999.
- Volpi, Jorge. *El juego del Apocalipsis: un viaje a Patmos*. México: D.F., Plaza & Janés, 2001.
- Vygotsky, L. S., & Cole, Eds. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard UP, 1978.

La Patagonia vacía, eterna y absoluta como final de novela

Silvia Casini

Universidad Nacional de la Patagonia, Argentina

Este artículo es parte de un trabajo de investigación cuyo objetivo es analizar, interpretar y problematizar la multiplicidad de espacialidades que se inventan y reinventan al hablar del espacio patagónico. El corpus corresponde a algunos textos narrativos del último cuarto del siglo XX, y en ellos se estudia la forma en que los espacios muestran (o esconden) relaciones socio culturales e ideológicas más abstractas. Las narraciones se ubican en dos grandes categorías, según pongan el foco en la descripción de la sociedad, o según testimonien el viaje (y las vidas) de los autores. En este último caso, se trata de textos amarrados a la peripecia personal, en los que la descripción de la Patagonia es sólo un pretexto y en los que el espacio geográfico es utilizado no por su carácter documental sino como símbolo. Se trata de obras que ven la Patagonia como un espacio "imaginado", en relación con un tejido intertextual previo y con una marcada tendencia a la metaforización del espacio. A este segundo grupo pertenece la novela *Final de novela en Patagonia* de Mempo Giardinelli.

En este trabajo observamos cuáles son las condiciones artísticas y culturales que subyacen en la invención discursiva del espacio novelesco. No analizamos la obra para hacer un mapa del espacio con una visión cerrada, cartográfica y geométrica, sino tratando de realizar una observación más flexible, de tipo cognitivo, para visualizar las relaciones políticas e ideológicas que están detrás de su construcción discursiva. En esta línea de pensamiento nos apoyamos en las teorizaciones de Arturo Roig quien postula la necesidad de buscar un pensamiento globalizado para nuestra América, pero teniendo muy en cuenta los intereses y necesidades de cada país. Nos han sido de gran utilidad, también, las propuestas teóricas de Zulma Palermo quien analiza con gran rigor el lugar que los estudios sociales —y especialmente los estudios literarios regionales— deben ocupar en la contemporaneidad.