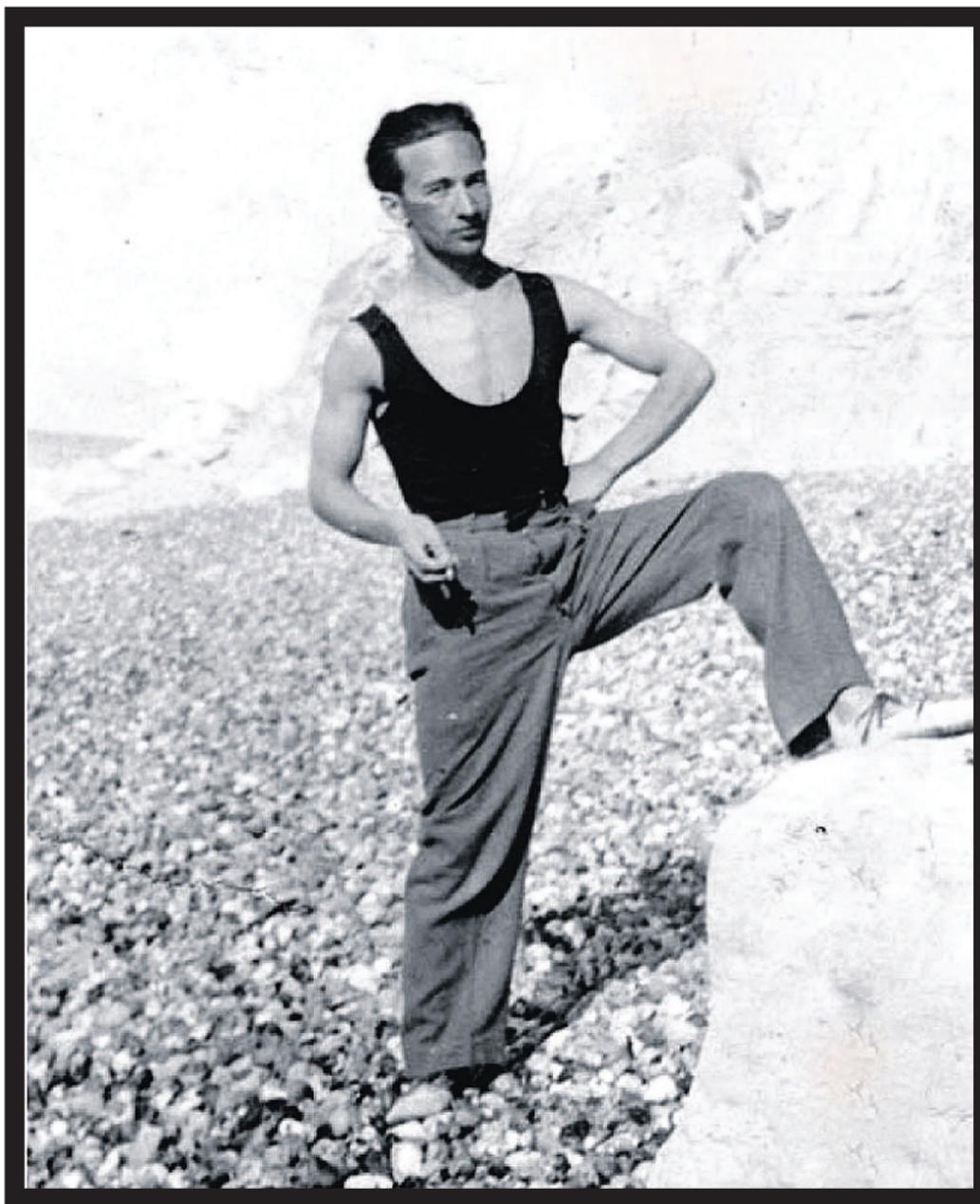


La revista 'El Gran Juego' entendió el tiempo de entreguerras como la oportunidad de volar el edificio social.



EL JUEGO MÁS PELIGROSO

LAYLA MARTÍNEZ

André Breton está sentado en la mesa de la cocina. Es la tercera vez que lee la misma frase, y con cada nueva lectura aumenta su rabia. Quién se ha creído que es ese imbécil de Daumal. Quién se ha creído ese estúpido para insultarle públicamente. Ese niño arrogante debería haberse lo pensado dos veces antes de publicar una carta como esa, antes de desafiarle abiertamente. Él, que había provocado convulsiones a la belleza, que había puesto de rodillas a los poderosos, que había hecho de la revolución la causa más hermosa de todas. Él, que había convertido

la poesía en un martillo, que había abierto puertas que nadie más había cruzado, que había entregado su vida a una violencia radiante. Breton camina de un lado a otro de la habitación. Daumal no sólo se permite rechazar la invitación de unirse a los surrealistas, sino también despreciar al movimiento. Le acusa de confusión, de ceguera, de una excesiva fidelidad a la ortodoxia marxista. Breton coge la revista y vuelve a leer algunos fragmentos de la carta. Sus ojos se detienen en una de las últimas frases de Daumal, posiblemente la más demoledora: "Tenga cuidado André Breton, de figurar

algún día en los manuales de historia literaria. Nosotros, si deseamos algún honor, es el de figurar para la posteridad en la historia de los cataclismos". Breton hierve de rabia y destruye la revista.

La profecía de René Daumal no tardará en cumplirse. El tercer número de la revista *El gran juego*, en el que ha publicado su carta a Breton, será el último en editarse. Mientras los miembros del colectivo que lo publica se sumergen en sombras cada vez más oscuras, Breton se erige en líder absoluto de un movimiento que siempre ha dirigido con

mano firme. A unos les espera el abismo, a otros la gloria.

Sin embargo, cuando Daumal escribe su carta, las sombras todavía están lejos. En el otoño de 1930, *El gran juego* sigue siendo el artefacto explosivo que sus miembros habían creado dos años antes. La revista es un incendio, una máquina de guerra. Los textos que la componen hablan de la necesidad de acabar con todo lo conocido, de la llegada de una insurrección que debe derribar la sociedad hasta sus cimientos: "*El Gran Juego* es entera y sistemáticamente destructor. [...] Estamos dispuestos a todo, decididos a com-

prometernos totalmente para, según las ocasiones, hundir, deteriorar, despreciar o hacer saltar por los aires el edificio social, aplastar cualquier escoria moral, arruinar toda confianza en uno mismo y derribar ese coloso con cabeza de cretino que representa la ciencia occidental". No hay concesiones posibles. El hombre y la sociedad deben estar en todo momento a un paso de estallar.

El incendio que proponen los miembros de *El gran juego* comienza con una negación. Es necesario negar cualquier convención social, resistirse a todas las imposiciones vengan de donde

ARTE

Sin la libertad entendida en términos absolutos, el individuo es sólo un objeto del orden social, nunca un sujeto

vengan. La negación es el instrumento para convulsionar el orden social de forma permanente. La revolución no debe respetar ninguna institución social, ya que todas ellas buscan la sujeción del individuo: "La familia posee martillos ensangrentados. [...] Después de ella, otras organizaciones frías y negras os esperan, y seréis obligados a lanzaros a sus brazos". Para los miembros de *El gran juego*, esta negación es también una afirmación del individuo, que sólo puede ser libre cuando rechaza todo aquello que le oprime. Sin esa libertad entendida en términos absolutos, el individuo es sólo un objeto del orden social, nunca un sujeto.

El carácter extremo de su pensamiento se verá acompañado de unas prácticas igualmente extremas y radicales. Los miembros del colectivo experimentarán con juegos como la ruleta rusa o la deambulacion con los ojos cerrados, y buscarán con frecuencia la entrada en estados alterados de conciencia. Para ello utilizarán drogas como el opio y la heroína, pero también intoxicaciones con productos químicos. Daumal usaba habitualmente tetracloruro de carbono para manipular los insectos que coleccionaba, y un día decidió aspirar los vapores que emanaban del compuesto. El resultado fue la aparición de una serie de visiones y alucinaciones auditivas que le causaron una gran conmoción y le llevaron a repetir el experimento en varias ocasiones, a pesar del enorme deterioro físico que suponía.

Además de estas prácticas extremas, los miembros de *El gran juego* experimentarán con la descorporización, la visión extrarretiniana y la manipulación de los sueños. El objetivo era siempre el mismo: perturbar la realidad hasta hacerla pedazos. Todo debe ser destruido.

Revelación

Con el paso del tiempo, los miembros de *El gran juego* modificaron sus planteamientos. Aunque sus posturas siguieron siendo de una radicalidad extrema, su discurso ya no se centró tanto en la sociedad como en el individuo. Si el primer número de la revista estaba lleno de referencias al orden social y a la necesidad de subvertirlo mediante un proceso revolucionario, el segundo y tercer número tendrán mucho más que ver con la búsqueda de la libertad individual. Los autores de la revista nunca habían entendido lo social y lo individual como dos planos contrapuestos, pero si al principio la reflexión giraba en torno al primer polo, ahora se desplazará hacia el segundo.

Para los miembros del colectivo, la libertad implicaba una



CENSURA.
Roger Gilbert-Lecomte y René Daumal escenificando un asesinato.

experimentación de la vida en toda su intensidad, sin renunciar a los aspectos terroríficos o inquietantes. Esto suponía una estrecha relación con la idea de la muerte, que no debía ser entendida como un estado radicalmente diferente a la vida sino como una parte fundamental de ésta. La vida y la muerte no se veían como realidades excluyentes, sino como partes de una misma unidad. Para conocer la vida en toda su profundidad era necesario integrar en ella a la muerte, anticiparse a esa experiencia. Esta anticipación se hacía sobre todo a través del sueño, que era entendido como una puerta hacia el otro lado: "No se trata de una apuesta, de una elección entre la vida y un estado desconocido opuesto a la vida que denominamos muerte, sino más bien de una lenta evo-

lución no reversible de todo el ser que se encamina, tanto por la ruina de su organismo como por el olvido y el asco progresivo hacia todo lo que caracteriza la vida humana, hacia la cancelación de esa vida desfigurada, olvidada dulcemente al fondo, a favor de una experiencia anticipada de la muerte a través de estados de sueño profundo cada vez más parecidos a ella".

Los miembros de *El gran juego* se entrenarán en ejercicios para controlar los sueños y realizar viajes astrales, además de en la inducción de estados de hipnosis cada vez más profundos. Sin embargo, el sueño no será el único camino para la anticipación de la experiencia de la muerte. Roger Gilbert-Lecomte, el otro gran centro magnético del colectivo junto con René Daumal, irá introdu-

ciéndose cada vez más en el consumo de opio y heroína. Aunque la experimentación con las drogas siempre había formado parte de las prácticas del colectivo, su uso se hará ahora mucho más frecuente, y Gilbert-Lacomte caerá en una adicción que ya nunca podrá abandonar.

La evolución del colectivo les llevará a distanciarse cada más de los surrealistas, con los que habían tenido una importante afinidad. Aragon, Eluard y Breton se habían afiliado al Partido Comunista Francés ya en 1927, pero desde entonces su compromiso con el marxismo había ido creciendo: en el *Segundo manifiesto surrealista*, de 1929, Breton afirmaba que el movimiento surrealista debía ser un instrumento de la revolución y caminar a su lado. En una Europa que acababa de

salir de una guerra y se encaminaba hacia otra, los surrealistas elegían el compromiso político con el comunismo, que ponía sus ojos en la triunfante revolución soviética. En cambio, los miembros de *El gran juego*, que siempre habían desconfiado de cualquier forma de organización social, caminaban hacia abismos cada vez más profundos.

El cuarto número de la revista nunca llegará a aparecer. Inmersos en sus propios infiernos, los miembros de *El gran juego* se separarán definitivamente en 1932. Daumal se centrará en la teosofía y el ocultismo, Gilbert-Lacomte se verá arrastrado por su adicción a la heroína. Hasta su muerte unos años más tarde a causa del tétanos, vivirá en la indigencia y será arrestado en numerosas ocasiones. El resto de los miembros del colectivo tendrán suertes dispares: algunos morirán en la Segunda Guerra Mundial, otros seguirán pintando y escribiendo, unos pocos se afiliarán al Partido Comunista Francés.

A partir de entonces, *El gran juego* será definitivamente olvidado. Como había predicho Daumal, sus miembros nunca pasaron a los manuales de historia. Salvo alguna excepción puntual, sus obras han tenido una escasa distribución y la mayoría de ellas ni siquiera han sido traducidas al castellano. Por ello, la edición de algunos de los textos de la revista que acaba de publicar Pepitas de Calabaza cobra una importancia especial. No sólo recupera el carácter extremo de su pensamiento, sino también lo terrible y lo hermoso de su experiencia. La traducción y el prólogo de Julio Monteverde nos introducen en la fiebre que produjo la creación de la revista, en la belleza feroz que guió su funcionamiento. Quizá sus miembros nunca entraron en los manuales de literatura, pero Daumal tenía razón: han pasado a la historia de los cataclismos. //