

El juego de la escritura donde nada está al azar

El museo itinerante de la señorita Schaff

HUGO CHAPARRO VALDERRAMA
El Peregrino Ediciones, Bogotá, 2014,
234 págs.

PARA UN lector acostumbrado a las historias cargadas del realismo brutal colombiano o latinoamericano, eso de “sembrar semillas” —como es la regla del Kalah— suena a “sembrar pruebas”. Práctica delictiva que no tiene nada que ver con el ancestral juego de origen africano, aunque los doce jugadores convocados por la excéntrica señorita Schaff saben que sus movidas no son para nada inocentes. Todo lo contrario: alteran el orden de una Orden neonazi dedicada a la cacería de piezas de arte.

El cuarto de ámbar que perteneció a la familia imperial rusa y que se ha considerado “la octava maravilla del mundo” quedó en poder de los nazis que saquearon los tesoros de los museos, palacios y castillos europeos durante la Segunda Guerra Mundial, razón de más para que la señorita Schaff decidiera jugarles una mala pasada dejando las doce piezas en miniatura que decoraban la suntuosa alcoba, que por azar cayeron en sus manos, en los rincones más insospechados. Pero la trama es mucho más sofisticada que este burdo resumen de la última novela del escritor Hugo Chaparro, de corte policiaco clásico, al mejor estilo de Agatha Christie con sus *Diez negritos*, solo que los invitados a pasar un fin de semana en la mansión del anónimo caballero eran perfectos extraños entre sí, mientras los once invitados de Ilse Schaff, aunque de distintas nacionalidades y oficios, son sus amigos y terminan formando una hermandad.

De ese vínculo temerario da prueba la fotografía del grupo de los doce no en torno a una última cena sino posando en uno de los jardines del Palacio de Versalles, en cuyo Salón de los Espejos quedó alojada una de las diminutas piezas de ámbar. Y a partir de esa fotografía en blanco y negro, to-

mada a mediados de los años sesenta, se estructura la novela porque el autor va identificando a cada miembro del grupo y definiendo el rol que juega en la historia a la vez tramada y documentada por la misteriosa protagonista.

En el devenir, que parece dictado por un mapamundi que gira sin parar, recorremos los lugares menos citados en las guías turísticas de las grandes capitales de Oriente y de Occidente. El autor se identifica con los nómadas que elige como personajes y enseña gozoso sus credenciales de viajero amante de la escritura cosmopolita, trasgresora de fronteras y de géneros. Allí se mezclan la crónica de viaje con la epístola, el diario, la poesía y hasta el expediente judicial sin adulterar el sabor de la historia. Para dejar constancia, como esas viejas maletas con calcomanías y sellos postales de diversos destinos, presenta una colección de curiosas imágenes que dialogan con los relatos, todo con una estética *vintage* que hace también del libro, preciosamente editado, una exquisita obra de arte.

Aprovecha este viaje el autor para rendir especial tributo al taller Oulipo de escritura experimental fundado por Raymond Queneau, al que pertenecieron Boris Vian y George Perec, entre otros ludópatas escritores y matemáticos. Ellos constituyeron una especie de club selecto que llamaron el Colegio de Patafísica, con sede en París, también a comienzos de los años sesenta, cuando la señorita Schaff creó su sociedad secreta. Prueba de la prolífica alianza entre la literatura y las matemáticas es esta novela de treinta breves capítulos cifrada en los doce círculos del tablero del Kalah, donde la precisión aritmética exige tres semillas o canicas en cada círculo. Y su trasfondo filosófico queda expresado en las líneas que rezan: “Cada movimiento debe disfrutarse con la plenitud que deja en la memoria un recuerdo entrañable. El jugador que mueva sus semillas según el ritmo de su corazón comprenderá que el verdadero premio del Kalah es conocer y atesorar las ventajas de la paciencia” [pág. 22].

Asimismo, y migrando de una pantalla a otra como reconocido crítico de cine que ha sido en los últimos treinta años, Chaparro Valderrama plantea su propio rodaje dentro de la novela donde una pareja de homosexuales (cubano y venezolano que tuvieron que huir

de la homofóbica Cuba castrista) son los encargados de registrar con la cámara cinematográfica las estrategias de los jugadores al dejar cada pieza.

Más allá del sofisticado divertimento es clara la intención política de este peculiar grupo de resistencia por la preservación del arte como deleite para los sentidos y no como indicador bursátil; también por la crítica a los valores que representa esa Europa “civilizada” de la Orden de los Caballeros de Ámbar, racista, excluyente y neocolonialista, con más de 150 miembros de diversas nacionalidades entre banqueros, industriales, sacerdotes, políticos y militares. Es la otra lectura geopolítica y contemporánea de *El museo itinerante* con el propósito de rescatar la memoria arrasada por los nazis durante la guerra.

Tratándose de una novela que versa sobre valores más perdurables como la amistad, se asoman los personajes a grandes trazos con sus historias extraordinarias, ya que la propuesta no es de género intimista sino de acción: artistas, trashumantes, incomprendidos y exiliados (como los hermanos vascos Aitor y Patxi, levantadores de piedra que se rebuscan la vida mientras escriben poemas a cuatro manos, así como hablan por turnos), que en su mediana edad no han perdido el espíritu aventurero.

Como tampoco lo ha perdido el escritor, quien después de haber publicado cinco novelas, dos libros de poesía y dos de ensayo (dedicados a la literatura y al cine), y de incursionar en la literatura infantil, tomó esta vez el riesgo más alto, pero también más controlado con una obra inusual en el tan predecible panorama de nuestras letras. Una novela que no sigue ninguna tendencia de las grandes editoriales y que por un extraño albur quedó entre las once finalistas del Premio de Narrativa Colombiana 2014, adonde llegaron más de un centenar de títulos.

Sin embargo, la crítica ha pasado silenciosamente frente a ella, como si fuera una pieza de colección atrapada en una vitrina y no hubiera estado jamás en las estanterías. Pero eso le resbalará al director de los Laboratorios Frankenstein, sitio en el barrio Quinta Camacho, acostumbrado a procrear criaturas incomprendidas que de cuando en cuando se tropiezan con un lector sensible a la gracia de la escritura. Y

RESEÑAS		NARRATIVA
<p>al misterio, porque deliberadamente el autor dejó unos cuantos cabos sueltos que promete resolver en otro momento; en otras novelas; nunca se sabe en qué puerto arribará. Quizá después de tanto deambular por el mundo termine en casa. En la Casa Covo, del cartagenero barrio Manga, donde fue sembrado un caracol o en el Lasker, el tradicional club de ajedrez bogotano donde Claudio Ramírez, uno de los doce personajes de la cofradía de Ilse (que también tiene su doble en estos pagos, Ilse Acevedo de Greiff) venció a sus nueve años a treinta jugadores, en 1951. Y allí pudo quedar el ajedrez de ámbar, evocando la memoria de quien dijo: “No siempre hay que hacer la mejor jugada, sino hay que hacer la mejor jugada para cada adversario” [pág. 23].</p> <p style="text-align: center;">Maryluz Vallejo M.</p>		