

## *Escritura y juego. La figura del artista en Money y London Fields, de Martin Amis*

JACOVKIS, Vera Helena / CONICET - UBA -verajota@gmail.com

---

*Eje: Estética y Teoría Literaria*

*Tipo de trabajo: ponencia*

---

» *Palabras clave: juego - reglas - orden - narrador - artista*

### » **Resumen**

El presente trabajo se propone analizar la figura del artista en dos obras de Martin Amis, *Money* y *London Fields*, a partir de la relación entre el concepto de “escritura” y de “lectura” que plantean Roland Barthes (1978, 1987, 2002) y Umberto Eco (1993) y la noción de “juego” tal como la proponen Johan Huizinga (1946), Roger Caillois (1958) y Hans-Georg Gadamer (1991, 1999).

Tanto en *Money* como en *London Fields* el proyecto lúdico se presenta bajo la forma del engaño, del que es víctima el lector pero también el narrador, pues en ambos textos el narrador resulta ser víctima de una conspiración. Ahora bien, si en *London Fields* el narrador se presenta como el escritor de la historia que está siendo relatada, y se ficcionaliza el proceso de creación de dicho texto, en *Money*, en cambio, la figura del escritor se encarnará en un personaje diferente de aquel representado por el narrador, personaje que llevará precisamente el nombre del autor de la novela, “Martin Amis”.

En relación con el concepto de “juego”, Huizinga plantea algunas características como el ser una actividad libre, separada de la vida cotidiana, con un límite espacial y temporal y un desarrollo propio, con un sentido en sí mismo. Dentro del espacio del juego domina un orden particular, cuyas reglas no pueden transgredirse pues este acto marcaría el final. Huizinga señala que el juego puede pensarse, pues, como la realización, en el mundo imperfecto, de una perfección limitada, de un orden absoluto, y de ahí su relación con la estética. Resulta productivo, entonces, pensar el modo en que las dos novelas proponen el trabajo del artista a partir de ciertos aspectos ligados al juego, para ver cómo se plantea esta cercanía postulada por Huizinga entre juego y estética.

## › *Arte y juego*

Una contribución fundamental en la tradición que plantea la relación entre estética y juego es la de Johan Huizinga (1946), quien postula el elemento lúdico como esencial a la cultura humana. Desde su perspectiva, la paradoja del juego es que es a la vez una actividad separada de la vida corriente pero consubstancial a ella, en la medida en que funciona como base y factor de cultura, crea comunidad. Huizinga plantea una serie de características en relación con este concepto que lo llevarán a relacionarlo con la estética. Se trata de una actividad libre, separada de la vida cotidiana, con un límite espacial y temporal particular, con un desarrollo propio y un sentido en sí mismo (p. 26). Domina en él, entonces, un “orden propio y absoluto” cuyas reglas no pueden transgredirse pues este acto marcaría su final (p. 27). Huizinga señala que el juego puede pensarse, pues, como la realización, en el mundo imperfecto, de una perfección limitada, de un orden absoluto, y de ahí su relación con la estética, en la medida en que hay en ambas esferas un impulso a crear formas ordenadas, con ritmo y armonía (p. 28).

Roger Caillois (1958) retoma las reflexiones de Huizinga y propone algunas características del juego: se trata de una actividad libre, voluntaria e improductiva, pues es “puro gasto”; es también una ocupación separada, aislada del resto de la existencia, en un universo “reservado, cerrado, protegido”, con límites de tiempo y lugar y con reglas “precisas, arbitrarias, irrecusables” (p. 17). Además, se trata de una actividad incierta, en la medida en que no se sabe el desenlace hasta el final. Por último, los juegos son reglamentados o ficticios: los primeros están sometidos a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran una “legislación nueva” (p. 21); en ellos, el interés reside en “la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es libre dentro de los límites de las reglas”; los segundos son aquellos que no admiten reglas, al menos reglas fijas, en los cuales el placer deriva de interpretar un papel, como jugar a las muñecas: ese “como si” es el que reemplaza a la regla y crea una “realidad segunda” respecto de la vida corriente (p. 19). A su vez, Caillois delinea una clasificación de cuatro tipos de juego según el elemento que predomine: los juegos de *agôn*, de competencia, “la forma pura del mérito personal” (p. 29); los juegos de azar, en los que predomina el *alea*; aquellos basados en la *mimicry*, el simulacro, en los que se crea un universo ficcional; finalmente, los juegos que buscan el vértigo, el *ilinx*, que intentan destruir por un instante la estabilidad de la percepción (p. 42).

Gadamer (1991, 1999), por su parte, se focaliza en el arte y propone el elemento lúdico como central a toda experiencia estética. El juego es, desde su perspectiva, un

“movimiento de vaivén” que se repite continuamente, pero que no está vinculado a ningún fin; el ritmo es entonces, al igual que en Huizinga y Caillois, un punto fundamental en relación con el juego. En el juego, el sujeto no son los jugadores sino el juego mismo, pues “a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación” (Gadamer, 1999, p. 145); desde la perspectiva de Gadamer, el jugador se abandona al juego, se deja llevar por él, al punto de convertirse, en cierto modo, en su objeto, en objeto de su “hechizo” (pp. 149-150). Pero este movimiento termina incluyendo también al espectador, y es este aspecto del juego aquello que se convierte en el núcleo de la experiencia artística: en el arte, el espectador, y por ende el lector, adquieren un rol fundamental ya que “...sólo habrá una recepción real, una experiencia artística real de la obra de arte, para aquel que ‘juega-con’, es decir, para aquel que, con su actividad, realiza un trabajo propio” (1991, p. 73). Así, si ya en Caillois, en la *mimicry*, aparece el espectador como participante del juego que debe “entregarse a la ilusión”, la estética de Gadamer desarrollará la relación entre juego y arte precisamente para poner, en el centro de este último, a aquel que observa la representación.

### › El “mal” lector

*Money: A suicide note* presenta desde el título una “predicción”: la novela debe terminar con una muerte. Esta predicción se reafirma en la nota firmada por “M. A.” que precede a este relato enmarcado, en la cual se indica que, para cuando el lector termine el relato, John Self ya no existirá más, o al menos “esa es la idea”: “You never can tell, though, with suicide notes, can you?” (Amis, 1986, p. 5). Por un lado, entonces, se trata de una carta suicida; por otro lado, sin embargo, existe desde el inicio la posibilidad de que ese suicidio no ocurra efectivamente. Ante la pregunta de a quién está dirigida esta nota, “M. A.” marca como destinatario a aquel que no es como todos los personajes del relato sino, por el contrario, alguien de cualidades diferentes: los “amables”, los “dulces”, los “queridos”. A su vez, “M. A.” le asigna a la novela un ritmo de lectura: es preciso leerla de forma lenta, buscando pistas y señales. En el relato que sigue a esta carta, el narrador es John Self. Así, “M. A.” está desde el comienzo guiando la lectura de un texto que no es, supuestamente, suyo.

Self narra, en esta “nota suicida”, cómo llegó a la quiebra por ser víctima de una conspiración. Él es un director de avisos comerciales que entra en el negocio del cine a través de Fielding Goodney, un productor que le propone filmar una película en Estados Unidos. La novela se estructura, entonces, alternando un capítulo en Londres y otro en Nueva York, a partir de los viajes que Self realiza mientras arma la película y, en teoría,

amasa su fortuna; cada uno de estos espacios dispondrá de una serie de personajes diferentes. No obstante, ese mundo del dinero se desmorona cuando se Self da cuenta de que ha sido víctima de una conspiración, que todos esos gastos que pensaba que hacía Fielding en realidad los estaba haciendo él y que se encuentra, por ende, en bancarrota. Pero a su vez, en su última conversación con el personaje de “Martin Amis”, se enterará, en un giro metaficcional, de que es este escritor, a quien había contratado para que escribiera el guion de su película, quien en definitiva es el culpable de todo.

La novela termina con una partida de ajedrez en la que Self es vencido por el personaje de Amis por el “zugzwang”, la “obligación de mover”: se trata de una posición del ajedrez por la cual los dos jugadores se encuentran en una situación en la cual, si mueven, pierden; por este motivo, es aquel a quien le toque jugar ese turno el que perderá, y puesto que es John Self el que está obligado a jugar, es este personaje el derrotado.

El ajedrez funciona entonces, en *Money*, como modelo sobre el que se estructura el texto. Tal como apuntamos, la novela alterna un capítulo en Nueva York con un capítulo en Londres. Esta alternancia entre los capítulos puede leerse como los turnos que supone el juego de ajedrez, y se puede pensar, entonces, en una competencia en la que Fielding y Amis, los dos grandes conspiradores, se disputan a John Self como *objeto* de dicha conspiración. Si el ajedrez supone dos adversarios que mueven sus piezas para ir llevando al contrincante a un espacio cada vez con menor margen de acción, en un punto Fielding y Amis se están disputando la ruina de Self, pero es Self mismo el que experimenta esta falta de margen de acción.

Al igual que muchos juegos, el ajedrez implica, fundamentalmente, una planificación: se vuelve central la capacidad de prever las jugadas del contrario, el poder armar una estrategia que controle no sólo los movimientos propios, sino también los del otro. Es en este sentido que Umberto Eco (1993) relaciona el juego como conjunto de reglas con la construcción de un texto: “*un texto es un producto cuya suerte interpretativa debe formar parte de su propio mecanismo generativo: generar un texto significa aplicar una estrategia que incluye las previsiones de los movimientos del otro; como ocurre, por lo demás, en toda estrategia*” (Eco, 1993, p. 79, en cursivas en el original); el juego se presenta, pues, como una construcción que implica el cálculo de los movimientos del lector, una planificación estratégica de operaciones textuales a través de las cuales se construye la competencia del Lector Modelo (p. 81).

También la formulación de la escritura y la lectura que hace Roland Barthes se apoya en la idea de armar un “juego”. Por un lado, la “escritura” se plantea, en *Sade*,

*Fourier, Loyola*, como un conjunto de operaciones que pueden verse en el texto, y se relaciona de este modo con el juego en el sentido de que Barthes encuentra en estos tres autores, “fundadores del lenguaje”, la construcción de un orden diferente, la creación de un espacio y un tiempo nuevos, con un ordenamiento particular y jerarquías propias (Barthes, 2002, pp. 7-10); por otro lado, también la lectura será pensada como un juego: el lector se mueve siempre dentro de un conjunto de reglas dado por la lógica milenaria de la narración, de la cual cada relato es una actualización diferente (Barthes, 1987: p. 37). El lector, entonces, debe “aceptar” estas reglas, es decir, entrar a jugar, o, si no, cerrar el libro.

El último partido de ajedrez entre Amis y Self se ha interpretado como una puesta en abismo de la lucha entre el autor y el personaje, por un lado por la reflexión que hace el personaje de Amis en la novela acerca de la “moral” del escritor y su “responsabilidad” sobre los personajes de ficción, sobre aquello por lo que los hace pasar (Amis, 1996, p. 241), pero también en relación con la resistencia, por parte de los personajes, a seguir la voluntad del autor, a ser controlados por él. De hecho, Amis declara en una entrevista que, hacia el final de la novela, Self “escapa de su control” (Alexander, 1994: p. 586).

Ahora bien, más allá de ver a Self como el personaje que escapa del control, es posible pensar, en realidad, en Self como el *lector* que “se desvía”. En efecto, es factible ver, en el texto, una doble figura de lector contrapuesta: por un lado, el “Lector Modelo” en términos de Eco, aquel a quien se dirige “M. A.” en la nota introductoria y que se va construyendo a lo largo de la novela como un lector culto, que comprende las referencias intertextuales permanentes del texto; por otro lado, como espejo invertido de este Lector Modelo, John Self, el “mal” lector, aquel a quien las referencias literarias se le escapan, aquel que no sabe cómo hay que leer.

Todo el texto plantea una red intertextual amplia, en particular en torno a la figura de Shakespeare; a su vez, esta red intertextual incluye también referencias a los textos que lee Self a lo largo de la novela. Ahora bien, tanto en un caso como en el otro, el gesto permanente es el de hacer un “guiño” al Lector Modelo en la medida en que Self se muestre constantemente como un “mal” lector. Self piensa durante mucho tiempo que Desdémona efectivamente lo engaña a Othello; asimismo, él lee de modo literal *Animal Farm*, como una rebelión de animales en una granja; Self es el que confunde a Rimbaud con “Rimbo”, “Rambot”, “Rambeau” (p. 172).

Pero él no sólo lee mal los textos, la literatura, sino que también “lee” mal lo que le ocurre. Self es el gran engañado, aquel que parece conocer las reglas del juego, del juego del mercado, cuando en realidad no sabe cómo participar en ese universo. Es el lector que

permanentemente se desvía, el que siempre llega con retraso (p. 276), o se saltea directamente una cita con Martina, para despertar al día siguiente (pp. 42-43); no tiene poder sobre el tiempo, olvida noches completas (pp. 115-117, 147). Sin embargo, hay algo positivo en este “llegar tarde”, en este “manejo irresponsable” del tiempo que tiene. Self también pospone narraciones de hechos vergonzosos, o que no quiere asumir del todo, pero hay entonces en esta postergación, entonces, una forma de *administración* del relato.

Si los grandes estrategias de la novela son Martin Amis y Fielding, aquellos que planifican paso a paso la ruina de Self, que muestran control sobre el tiempo y sobre el espacio, Self es, por el contrario, aquel que no puede planificar nada, el que no puede hacer nada a largo plazo, es aquel a quien las cosas “le suceden”. Sin embargo, al mismo tiempo, hay un punto en el que este llegar tarde se vuelve “positivo” en la medida en que él está permanentemente “saliéndose de control”; en las lecturas desviadas que realiza hay un deslizamiento constante de la lectura pautaada. Asimismo, esos relatos tardíos que siempre anuncia pero que deja para más adelante (pp. 22, 298, 333) son elecciones de Self como narrador: en los huecos, en los espacios libres, Self puede imprimirse a sí mismo.

Como indican Diedrick (1995) y Bényei (2006), hay una estructura de repetición en toda la novela, tanto de ciertas palabras como de acciones, de movimientos: “That’s my life. Repetition, repetition” (p. 29). Sin embargo, esta estructura de repetición implica siempre una variación, aunque sea mínima. En un punto, entonces, podríamos decir que Self es el que no tiene margen de acción, el que sólo puede repetir: ir a bares, tomar alcohol, estar con prostitutas, gastar dinero. Pero precisamente en esa repetición con cambio mínimo está el desvío. Como indica Barthes, “toda lectura se da en el interior de una estructura” pero, al mismo tiempo, “la pervierte” (Barthes, 1987, p. 42): el desvío del lector se deslizará justamente por esos “huecos” dejados por la estructura, ese mínimo margen de acción que el texto presente.

### › *El escritor como jugador*

En la medida en que el lector puede “escaparse”, puede leer “mal”, entonces también el escritor puede “perder” el juego, puede “fallar”. *Money* presenta un gesto doble en relación con las “instrucciones de lectura”: por un lado, Martin Amis y Martina Twain le dan a Self lecciones de estética, indicaciones acerca de cómo leer. Martina le explica la diferencia entre un narrador “consciente” y un narrador que no comprende aquello que le ocurre (Amis, 1986: p.126), y le da libros para que lea como *Animal Farm* y *1984*, de

Orwell; Amis, por su parte, le da lecciones sobre la distancia entre autor y narrador (p. 229) y le explica el problema de la “motivación” en la ficción (p. 331; p. 341). Pero por otro lado, estas indicaciones están también dirigidas al lector: son instrucciones acerca de cómo leer la novela; en este sentido, se produce también aquí una identificación entre Self y el lector. Pero la debilidad del artista, en ambos casos, es que estas instrucciones *pueden fallar*.

Puesto que la lectura se funda sobre una tensión entre esa estructura que la contiene y esa imprevisibilidad que, a su vez, la constituye, dicha imprevisibilidad termina abarcando entonces también al escritor. Si en *Money* es supuestamente el autor el que propone las reglas del juego, en realidad está ya desde la nota introductoria planteando su falibilidad, al presentar la posibilidad de que no haya suicidio al final de la novela. El artista ya no es el que está afuera de todo, ordenando: es un jugador más. Aunque tenga más fuerza y esté mejor ubicado en el campo de acción, sigue siendo un jugador que participa y puede, por lo tanto, perder.

La novela se cierra, de hecho, con una nota en la que Self anuncia cómo sobrevivió al intento de suicidio y relata la sorpresa de Martin Amis al encontrarse con él y ver que todavía está vivo; así, a pesar de que quien abre el relato es la nota de “M. A.”, quien lo cierra es Self mismo, desviándose de los deseos de su creador. Como el personaje de Amis le dice a Self con respecto a Fielding, el artista está “atrapado” por su obra: “Why didn’t he let you walk out of the door at the Carraway? Because he was hooked. On the fiction, the art. He wanted to get to the end. We all do” (347). Todo artista es, en un punto, débil: tal como indicamos, la figura del “zugzwang” muestra esa necesidad de movimiento señalada en relación con el juego y el arte; pero se trata de un movimiento que arrastra no sólo al lector sino también al escritor.

También *London Fields*, de 1989, presenta un juego que termina arrastrando al escritor. Esta novela narra la preparación del asesinato de Nicola Six, con la particularidad de que es ella misma, la “víctima”, una suerte de *femme fatal* que puede ver el futuro y sabe exactamente cuándo va a morir, quien planifica y determina las circunstancias de su propia muerte. En pos de este objetivo, genera un triángulo amoroso en el que jugará con su potencial asesino, Keith, y con Guy, un millonario ingenuo y romántico; a dicho triángulo se sumará, a su vez, el narrador-escritor, Samson Young.

Samson, el narrador del texto, es un escritor estadounidense que se encuentra “bloqueado”, sin poder escribir, desde hace 20 años. Sam encuentra los diarios de Nicola en la basura y decide buscarla para transcribir su historia y así, por fin, volver a publicar. El relato que arma, entonces, es la narración de los pasos seguidos por ella para orquestar su

muerte; no obstante, él no se da cuenta de que, en realidad, está sumergiéndose cada vez más en la historia, hasta volverse, él mismo, el asesino de Nicola. De este modo, si ya en *Money* la figura del escritor era introducida como personaje, en *London Fields* será él, directamente, el narrador y, finalmente, protagonista del texto.

La novela se estructura en veinticuatro capítulos precedidos por una nota firmada por “M. A.” en la que explica el origen del nombre de la novela y seguidos por los “Endpapers”, dos cartas de Samson Young. Cada capítulo de la novela se divide en dos grandes partes: la primera es el texto que constituye, supuestamente, la novela que está escribiendo Sam, en la que se presenta un narrador omnisciente en tercera persona. La segunda parte de cada capítulo, en cambio, funciona como una suerte de diario en el que el narrador-escritor va apuntando el proceso de construcción de la novela y sus reflexiones. Pero este narrador en tercera persona de la primera parte del relato se convierte paulatinamente, y sin saberlo, en protagonista de la novela: este cambio se efectivizará cuando aparezca por primera vez, en el último capítulo, el relato en primera persona en la parte correspondiente a la “novela”. Así, el desvío es convertirse, sin darse cuenta, en protagonista; aunque el escritor crea que puede quedarse fuera de la narración, siempre termina incluyéndose de algún modo en el texto porque es, de hecho, un jugador más.

Nicola es la gran planificadora; es quien puede “dar forma a la realidad” (p. 119), la artista que puede crear: “As for artistic talent, as for the imaginative patterning of life, Nicola wins. She outwrites us all” (p. 43). Si bien no exactamente, ella sabe todo el tiempo lo que va a ocurrir y cuenta siempre con un Plan B. Ella domina el tiempo, puede administrarlo. El narrador, en cambio, se mueve siempre a contrarreloj; depende de lo que pase para escribir, no tiene dominio del tiempo (p. 43). Para narrar algo, él necesita saber exactamente cómo ocurrió; es un “observador” que no puede inventar: un “narrador confiable” (p. 78; p. 162). De hecho, el modo en que Sam se vuelve el asesino se relaciona con esta importancia de la verdad: desde su perspectiva, Nicola arruina su libro porque en lugar de ser Keith el asesino, como el narrador ha planteado desde el inicio del texto, quien está a punto de matarla es Guy. Toda la historia que ha escrito está perdida, no tiene sentido; si las expectativas generadas por la novela no se corresponden con la realidad, entonces la novela pierde sustento. Pero Sam, entonces, es también un “mal lector”: si Nicola “destruye” su libro es porque Sam ha leído mal su diario, porque no se ha dado cuenta de los indicios que apuntaban al verdadero asesino; la novela es, así, el resultado de una “mala lectura” de los diarios de Nicola. Así, en *London Fields* es el propio escritor quien resulta engañado, conjugando la figura del artista con aquella del lector; y, a su vez, la gran obra de la “artista” Nicola parece ser, en definitiva, convertir a Sam en protagonista,



terminar incluyéndolo en su propia ficción: en esto consiste su victoria, “ganarle” al escritor.

Para Samson resulta imposible proyectar, pues él debe esperar a que las cosas le sucedan; debe, entonces, ir ubicándose en las diferentes posiciones que le permitan ocupar: toda la escritura de la novela depende de esa apropiación del espacio, depende de que lo dejen conocer las casas de los protagonistas (p. 43). En este sentido, entrar en las casas se vuelve equivalente a escribir, y el lugar más difícil al que acceder, es la casa de Keith, de cuya entrada depende la escritura del capítulo 7: “Chapter 7 looms like Keith’s tower block. A fortress. There’s no way in” (p. 99). El texto se convierte en un espacio en el que el escritor lucha por encontrar un lugar, por ocupar posiciones que le permitan seguir escribiendo. Pero el problema es que entrar, ocupar el texto, significa inevitablemente involucrarse en el juego, pues después él ya no puede salir.

Pero incluso Nicola, la artista que arma el juego, es falible. Hay un punto en el que ella es arrastrada por su plan contra su voluntad: al igual que Fielding en *Money*, que estaba “atrapado” por su arte, también en *London Fields* se advierte desde la primera página cuál es la debilidad del artista: “You can’t stop people, once they start. You can’t stop people, once they *start creating*” (p. 1, en cursiva en el original). Nicola también quiere “estar adentro”, no quiere quedarse “afuera”: “Let me tell you what women want. (...) They all want to be in it. They all want to be the bitch in the book” (p. 162): ella es la artista que quiere ser también protagonista.

Nicola no sólo es débil, entonces, porque, tal como le señala Sam, a pesar de tener todo programado ella precisa de accidentes, de coincidencias para llevar a cabo su plan (p. 259), es decir, necesita el “movimiento del juego”; es también débil porque hay algo en ser un personaje en el texto de otro que escapa a su control; Nicola, al leer la novela que está escribiendo Sam, se enoja con él pues dice que la ha retratado de forma “ridícula” (p. 455). La furia de Nicola se basa justamente en el hecho de que hay algo que no controla: su caracterización en la novela. Sam le “devuelve” en un punto la lección a Nicola: él tiene cierto poder sobre el texto, sobre sus personajes, porque es él quien está escribiendo.

Así, las novelas de Amis inauguran un juego en el que no sólo el lector, sino también el escritor están participando: ambos funcionan, en cierto sentido, uno como espejo del otro; y ese movimiento que lleva a leer, a participar, a incluirse, que arrastra al artista y al lector, es el deseo de jugar.

› *Referencias bibliográficas*

Amis, M. (1986). *Money: A suicide note*. Londres: Penguin.

----- (1990). *London Fields*. Londres: Penguin Books.

Alexander, V. (1994). Martin Amis: Between the Influences of Bellow and Nabokov. *The Antioch Review*, 52 (4), 580-590.

Barthes, R. (1978). *El grado cero de la escritura. Nuevos ensayos críticos*. México: Siglo Veintiuno Editores.

----- (1987). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.

----- (2002). *Sade, Fourier, Loyola*. Madrid: Editora Nacional.

Bényei, T. (2006). The Passion of John Self: Allegory, Economy, and Expenditure in Martin Amis's *Money*. En G. Keulks (Ed.), *Martin Amis: Postmodernism and Beyond* (pp. 36-54). Londres: Palgrave MacMillan.

Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.

Diedrick, J. (1995). *Understanding Martin Amis*. Columbia: University of South Carolina Press.

Eco, U. (1993). *Lector in Fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

Gadamer, H.-G. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.

----- (1999). *Verdad y método I*. Salamanca: Ediciones Sígueme.

Huizinga, J. (1946). *Homo ludens*. Turín: Einaudi.