

# Nuevas perspectivas sobre lo lúdico en Guillermo Cabrera Infante: ‘Patafísica, OuLiPo y el tablero anticastrista

**Thèse présentée par Lidia I. MORALES BENITO**

en vue de l’obtention du grade académique de docteur en Langues, Lettres  
et Traductologie (ULB) et en Español: Investigación Avanzada en Lengua y  
Literatura (USal)

Année académique 2018-2019

Sous la direction du Professeur Robin LEFERE, promoteur

(Université libre de Bruxelles)

et de la Professeure Francisca NOGUEROL JIMÉNEZ, promotrice

(Universidad de Salamanca)

## **Jury de thèse :**

Robin LEFERE (Université libre de Bruxelles)  
Francisca NOGUEROL JIMÉNEZ (Universidad de Salamanca)  
Laura CALABRESE (Université libre de Bruxelles)  
Geneviève FABRY (Université catholique de Louvain)  
María José BRUÑA BRAGADO (Universidad de Salamanca)



*A mi madre, a mi padre,  
equipo incansable en los vericuetos de mi vocación.*

[...]

Hâtez-vous lentement, et sans perdre courage  
Vingt fois sur le métier remettez votre ouvrage.  
Polissez-le sans cesse et le repolissez.  
Ajoutez quelquefois et souvent effacez  
[...]

Nicolas Boileau (1817: 12).





Si el lenguaje no es dócil, se le estira, aunque le suenen las coyunturas;  
y si no tienen bastante flexibilidad, se inventa uno nuevo

José Antonio Marina (1992: 70).

The invention of mathematical game theory has prompted application  
of its specialized terminology to a variety of activities.  
It may also promote the sense that games and, hence, all other semiotic activities,  
including literary texts, are essentially sequences of decisions  
(which can be mapped as “trees” of decisions taken or declined)

Robert Rawdon Wilson (1990: 13).

# ÍNDICE

<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>12</b>
<b>1. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>25</b>
<b>1.1 EL JUEGO: ELEMENTOS TEÓRICOS</b> .....	<b>26</b>
1.1.1 ESTRUCTURA DEL JUEGO .....	28
1.1.2 UTILIDAD DEL JUEGO .....	35
1.1.3 TIEMPO Y ESPACIO DEL JUEGO .....	40
1.1.4 ESENCIA DEL JUEGO .....	42
1.1.5 EL JUEGO Y LO SAGRADO .....	48
<b>1.2 TEORÍA DEL JUEGO EN LITERATURA</b> .....	<b>54</b>
1.2.1 TRANSGRESIÓN DE LOS PRECEPTOS LINGÜÍSTICOS .....	54
1.2.2 NATURALEZA DEL JUEGO LITERARIO .....	57
1.2.3 LAS REGLAS EN LA LITERATURA LÚDICA .....	63
1.2.3.1 El impulso limitado .....	63
1.2.3.2 El jugador tramposo .....	66
1.2.3.3 Transmisión del juego literario .....	68
<b>1.3 HISTORIA DEL JUEGO EN LA LITERATURA:</b> <b>LAS FUENTES DE GUILLERMO CABRERA INFANTE</b> .....	<b>73</b>
1.3.1 EL JUEGO EN LA LITERATURA DE LOS SIGLOS XVI Y XVII .....	73
1.3.2 EL JUEGO EN LA LITERATURA DEL SIGLO XVIII .....	77
1.3.3 EL JUEGO EN EL ROMANTICISMO .....	80
1.3.4 EL JUEGO EN EL MODERNISMO .....	83
1.3.5 EL JUEGO EN LAS VANGUARDIAS HISTÓRICAS .....	85
1.3.6 DE CAMINO HACIA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL .....	95
1.3.7 EL JUEGO EN LAS NEOVANGUARDIAS .....	100
1.3.8 NEOVANGUARDIA EN LA BRECHA DE LA POSMODERNIDAD .....	108
1.3.9 EL JUEGO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS .....	114

1.3.9.1 Literatura electrónica .....	115
1.3.9.2 Generadores de textos .....	122
<b>1.4 'PATAFÍSICA</b> .....	<b>126</b>
1.4.1 'PATAFÍSICA: CONCEPTO .....	127
1.4.2 ORIGEN DE LA 'PATAFÍSICA .....	131
1.4.3 COLLÈGE DE 'PATAPHYSIQUE .....	138
1.4.3.1 Nacimiento y finalidad del Collège de 'Pataphysique .....	138
1.4.3.2 Publicaciones del Collège de 'Pataphysique .....	140
1.4.3.3 Organización del Collège de 'Pataphysique .....	142
1.4.3.4 Calendario del Collège de 'Pataphysique .....	148
1.4.4 EL TEATRO DEL ABSURDO Y EL JUEGO .....	149
<b>1.5 OULIPO</b> .....	<b>155</b>
1.5.1 NACIMIENTO DEL OULIPO .....	160
1.5.1.1 Origen del Oulipo en el Surrealismo .....	162
1.5.1.2 Origen del Oulipo en la 'Patafísica .....	165
1.5.1.3 Las Matemáticas de Bourbaki en los cimientos del Oulipo .....	169
1.5.2 FUNCIONAMIENTO DEL OULIPO .....	170
1.5.3 LA NOCIÓN DE <i>CONTRAİNTE</i> OULIPIANA .....	175
1.5.4 FINALIDAD DEL OULIPO .....	181
1.5.5 LAS NOCIONES MATEMÁTICAS APLICADAS A LA LITERATURA .....	186
<b>2. EL ELEMENTO LÚDICO EN GUILLERMO CABRERA INFANTE</b> .....	<b>196</b>
<b>2.1 ORIGEN Y FINALIDAD</b> .....	<b>197</b>
2.1.1 EL VALOR DE LO LÚDICO .....	198
2.1.2 CABRERA INFANTE Y LAS TRADICIONES CULTURALES LÚDICAS EN INGLÉS Y FRANCÉS .....	207
2.1.2.1 La vertiente anglófila .....	207
2.1.2.2 Interconexiones entre las literaturas francesa, inglesa e hispánica ..	211
2.1.2.3 La vertiente francófila .....	217
<b>2.2 EXORCISMOS DE ESTI(L)O (1976)</b> .....	<b>227</b>
2.2.1 LA POTENCIALIDAD DEL TÍTULO .....	227
2.2.2 CLAVE DE <i>EXORCISMOS DE ESTI(L)O</i> .....	229
2.2.3 PRESENCIA DE LA POÉTICA DE <i>EXORCISMOS DE ESTI(L)O</i> EN LAS PÁGINAS PREVIAS .....	232

2.2.4 ESTRATEGIAS DESTRUCTIVAS DE ESCRITURA .....	236
2.2.4.1 Descomposición de los elementos constitutivos del lenguaje .....	236
2.2.4.2 Choteo en <i>Exorcismos de esti(l)o</i> .....	243
2.2.4.2.1 Destrucción del lenguaje por medio del choteo .....	244
2.2.4.2.2 Degradación de la erudición por medio del choteo .....	246
2.2.4.2.3 Exorcismo del estilo por medio del choteo .....	251
2.2.5 ESTRATEGIAS CONSTRUCTIVAS DE ESCRITURA .....	257
2.2.5.1 Uso de metamorfosis .....	257
2.2.5.2 Empleo de matemáticas .....	261
2.2.5.3 Simulación de un taller oulipiano .....	272
2.2.5.4 Solicitud al lector como jugador .....	279
2.2.5.5 Reescrituras .....	287
<b>2.3 LA HABANA PARA UN INFANTE DIFUNTO (1979) .....</b>	<b>292</b>
2.3.1 PATAFÍSICA: COORDENADAS ESPACIOTEMORALES EN <i>LA HABANA PARA UN INFANTE DIFUNTO</i> .....	292
2.3.1.1 La potencialidad del espacio .....	292
2.3.1.2 La potencialidad del tiempo .....	295
2.3.2 PARTICULARIDADES DEL LENGUAJE PATAFÍSICO DE <i>LA HABANA PARA UN INFANTE DIFUNTO</i> .....	298
2.3.2.1 Ciencia de lo Particular: apropiación de la lengua en en la novela .	300
2.3.2.1.1 Desautorización del discurso institucionalizado .....	300
2.3.2.1.2 Manipulación de vocablos a su antojo .....	302
2.3.2.2 Ciencia de las Soluciones imaginarias en la novela .....	304
2.3.2.3 El juego con las equivalencias .....	314
2.3.3 POÉTICA DEL EXCESO .....	317
2.3.4 EL EMPLEO DEL CHOTEO .....	319
2.3.5 CONSTRUCCIÓN DEL <i>GAME</i> .....	324
2.3.5.1 Conversión de elementos culturales en material lúdico .....	325
2.3.5.2 Características e instrucciones de los juegos de la Habana potencial .....	334
2.3.5.3 Ejercicios de naturaleza oulipiana .....	345
<b>2.4 OBRA PÓSTUMA: LA NINFA INCONSTANTE, CUERPOS DIVINOS Y MAPA DIBUJADO POR UN ESPÍA .....</b>	<b>352</b>
2.4.1 LA REESCRITURA DE LA CAPITAL CUBANA EN LA OBRA PÓSTUMA .....	355
2.4.2 <i>LA NINFA INCONSTANTE</i> (2008) .....	365
2.4.2.1 Ciencia de lo Particular: apropiación de la lengua .....	366
2.4.2.2 Ciencia de las Soluciones imaginarias .....	370
2.4.2.3 Construcción del <i>game</i> .....	377

2.4.2.3.1 Los contrincantes del <i>game</i> en <i>La ninfa inconstante</i> .....	377
2.4.2.3.1.1 Juego con Estela .....	377
2.4.2.3.1.2 Juego con el lector .....	379
2.4.2.3.1.3 Los protagonistas como piezas del juego .....	381
2.4.2.3.2 Conversión de elementos culturales en material lúdico ....	382
2.4.2.3.2.1 El juego explícito .....	383
2.4.2.3.2.2 El juego oculto .....	387
2.4.2.3.2.2.1 El juego a contrarreloj .....	391
2.4.3 <i>CUERPOS DIVINOS</i> (2010) .....	393
2.4.3.1 Realidad versus ficción .....	401
2.4.3.2 El juego en <i>Cuerpos divinos</i> .....	405
2.4.3.2.1 Juego con el lector .....	406
2.4.3.2.2 Juego constreñido .....	408
2.4.3.3 Elena: personaje metafórico .....	411
2.4.4 <i>MAPA DIBUJADO POR UN ESPÍA</i> (2013) .....	414
2.4.4.1 Ausencia de juego en la novela .....	419
2.4.4.2 Analogías del terror histórico .....	426
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>433</b>
<b>CONCLUSIONS</b> .....	<b>444</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>455</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>477</b>

## AGRADECIMIENTOS

Alentada por mis profesores de Filología Hispánica y Filología Francesa de la Universidad de Salamanca proyecté en el verano de 2011 inmiscuirme en el terreno tan fascinante como espinoso de la tesis doctoral. Tutelada por quien había sido mi maestra, la profesora Francisca Noguerol, delineé un proyecto que terminó de fraguarse gracias a una breve estancia de investigación en la Université Paul Valéry de Montpellier III; pero, ¡qué difícil entrar en juego cuando la crisis económica amputa toda continuidad investigadora! Le siguieron meses de contratos precarios a diestro y siniestro que compaginé con mini estancias en otras instituciones –agradezco particularmente la atención prestada por Adélaïde de Chatellus durante las semanas pasadas en Paris-Sorbonne IV– hasta resignarme a trabajar como docente en Educación Secundaria –resignación inicial, bendición posterior–, en los que gracias a la confianza plena de mi ya directora de tesis, mantuve viva la energía suficiente para sacar adelante, aunque a contracorriente, el proyecto que tanto me ilusionaba. Rápidamente comprobé que mis andanzas suscitaban interés tanto en coloquios como en revistas y muy pronto vi publicados mis primeros artículos. Por sus clases, por su labor milimétrica, inteligente y humana como directora desde el inicio hasta el resultado que aquí presento a lo largo de los años, agradezco su ayuda a Paqui Noguerol.

En 2013, la Faculté de Philosophie et Lettres, posteriormente Faculté de Lettres, Traduction et Communication de la Université libre de Bruxelles me abrió sus puertas como docente de Lengua Española y ayudante en Literatura Hispánica del profesor Robin Lefere, a quien agradezco desde todos los puntos de vista su tutela académica y la confianza que ha depositado en mí, tanto en el marco de sus clases como en la organización de actividades soñadas durante mi periodo como docente en secundaria, que por fin encontraban un marco perfecto para ser desarrolladas. Así, gracias a su ayuda, tras años de vocación acallada he tenido ocasión de prosperar no sólo como docente e investigadora, sino como coordinadora de coloquios –tanto en el seno de la ULB como en colaboración con universidades extranjeras–, de encuentros literarios y de actividades interesadas en implicar a los estudiantes de la facultad. Por

brindarme esta inigualable oportunidad y por sus indiscutibles aportes a mi tesis doctoral, agradezco su guía a Robin Lefere.

Doy las gracias también al “Comité d’Accompagnement” formado por el profesor Claudio Gigante y la profesora Laura Calabrese, que durante la reunión de “Épreuve Intermédiaire” evaluaron positivamente mi proyecto y me sugirieron aportaciones que han dado sus frutos.

A Miriam Gómez, viuda de Guillermo Cabrera Infante, le agradezco profundamente las horas de anécdotas y confesiones, tanto en su casa londinense como a través de llamadas telefónicas y correos electrónicos, que me han permitido trazar un hilo conductor entre mis lecturas y la obra del autor. Su amabilidad y disponibilidad me han llevado a fotografiar incansablemente los estantes de su biblioteca, trabajo de archivo imprescindible en esta investigación.

A mi cómplice, Fernando Díaz Ruiz, le agradezco el rigor, el compañerismo y su entusiasta optimismo en cada una de las numerosas actividades organizadas conjuntamente, desde coloquios y encuentros literarios hasta colaboraciones diversas con otras entidades; asimismo, agradezco la buena sintonía con Beatriz Calvo Martín, que nos ha impulsado a la creación del Foro de Español, estructura en la que hemos organizado codo con codo actividades de naturaleza diversa con nuestros estudiantes y que, a lo largo de estos años, han ido en aumento.

El apoyo de compañeros doctorandos y postdoctorandos del “Corps Scientifique” me ha permitido resolver numerosas dudas, compartir ilusiones e inquietudes y superar, de vez en cuando, los escollos de la investigación en un “drink” espontáneo. Si es cierto que agradezco a todos ellos los momentos que humanizan la investigación, querría nombrar especialmente a Chanel de Halleux, Cécile Bocianowski, Katia Vandenborre y Hanna Nohe, mis alentadoras incansables en los últimos meses.

Asimismo, agradezco su magisterio a aquellos profesores que, a lo largo del espinoso periodo del doctorado, me han dedicado palabras de ánimo y sonrisas auxiliadoras en el cruce de escalera; gracias a Xavier Luffin, Philippe de Brabanter, Dorota Walczak, Alice Toma, Sabina Gola, Gregory Watson y Marie Eve Damar. En este sentido, mi agradecimiento se amplía también a los miembros del PATG de la Facultad, que me han ayudado a resolver toda clase de peripecias en estos años.

No habría siquiera empezado la tesis que hoy deposito sin las enseñanzas de la larga lista de profesores que han marcado mi recorrido académico y vital, inculcándome el amor por la literatura primero, facilitándome estrategias para desentrañarla después. Gracias a todos ellos, por su inmensa labor.

Y, en el extremo opuesto, agradezco su entusiasmo a todos y cada uno de los estudiantes que en estos años se han interesado por cuanto quería enseñarles, recordándome día a día la importancia de saber transmitir lo que uno investiga, así como la razón del empeño en llevar a cabo esta tesis doctoral.

Fuera del mundo académico, agradezco el equilibrio fundamental brindado por mi familia más cercana, mis padres y mi hermana, siempre presentes y sabedores de la dificultad y la maravilla de este trabajo; a mis tíos de Madrid, sin los cuales la Biblioteca Hispánica no habría estado tantas veces a mi alcance; gracias también a los bosques de oxígeno: a mis amigos de aquí y de allá, al amor, al arte, a los viajes, a la música, al baile...

...al duende flamenco.



## INTRODUCCIÓN

Empecé, pues, la investigación con ánimo divertido. El tema me contagiaba su ligereza. Sin embargo, conforme avanzaba, se desvanecían mis sueños aerostáticos, porque me veía obligado a descender a niveles profundos y graves de la naturaleza humana. [...] El ingenio no es una diversión, sino un ambivalente modo de supervivencia (Marina, 1992: 21).

Siempre me ha atraído la aparente intranscendencia del juego que, sin embargo, despierta en los seres humanos ingenio, sagacidad y astucia, y propicia comportamientos curiosos o improbables. Es sorprendente observar cómo, en una sociedad movilizada por el deseo de posesión y productividad, esa actividad supuestamente inútil e improductiva seduce y atrapa; del mismo modo, resulta fascinante que el azar que procuramos reducir al mínimo con el fin de mantener estables los elementos más importantes de nuestras vidas, sea bienvenido en el terreno lúdico. Por otra parte, más de una vez me he preguntado por los límites entre el juego y el rito, por el descontrol del ludópata, por los avances de la neurociencia en el descubrimiento del desarrollo cognitivo del niño a través del juego; en definitiva, por la potencia que se esconde tras la supuesta ligereza.

Los primeros brotes de esta tesis doctoral nacieron en Salamanca, en el verano de 2011, cuando me absorbió la lectura de los textos más emblemáticos de Johan Huizinga y Roger Caillois, proporcionados por quien había sido mi profesora en la carrera de Filología Hispánica unos años atrás, Francisca Noguerol. Esas obras me permitieron recordar y evaluar con ojos nuevos, y como un conjunto, a los escritores lúdicos que había conocido en mis estudios de las literaturas hispánicas y francófonas. Por lo tanto, este proyecto surgió del deseo de indagar en el terreno del juego en literatura; y, en particular, de acercarme a algunos de los más significativos escritos lúdicos contemporáneos, para dilucidar sus mecanismos de relojería. Así, empecé a vislumbrar el ámbito de estudio en el que deseaba investigar, fusionando las dos

licenciaturas que había cursado, resultado de mi identidad cultural híbrida, hispánico-francófona.

El corpus no se estableció hasta la breve estancia de investigación que la embajada de Francia me permitió disfrutar en septiembre del mismo año en la Université Paul Valéry, de Montpellier III. En la biblioteca de esta última me reencontré con la obra de numerosos escritores lúdicos franceses y, seducida particularmente por el ingenio y la sagacidad de los autores patafísicos y oulipianos, creí hallar en ellos el terreno en que focalizar mi investigación. Sin embargo, como al mismo tiempo leía autores hispánicos, me di cuenta de que existía un parecido asombroso entre los ejes de su estética y la obra del cubano Guillermo Cabrera Infante, escritor agudo por excelencia, cuyos *Exorcismos de esti(l)o* (1976) me habían deslumbrado años atrás. Así, basándome en la definición de Marisol Morales Ladrón, que se refiere a la literatura comparada como “una disciplina que implica necesariamente trascender las fronteras de un idioma, de una nación y de un marco monocultural y monolingüe, para llegar a comprender el proceso creativo de forma global, teniendo en cuenta tanto la similitud como la diferencia” (1999: 13), acerqué el microscopio con el fin de centrarme en la comparación entre dos poéticas que, intuía, mantenían algún parentesco. Por ello, fue necesario esclarecer previamente cómo la teoría había conceptualizado las relaciones de similitud entre obras literarias.

La literatura comparada se crea a mediados del siglo XIX en torno al concepto de *influencia*, que hasta el momento había constituido el eje de reflexiones acerca de las relaciones causales entre la identidad de los pueblos y sus circunstancias políticas, sociales, geográficas e históricas. Sobre esta noción, se desarrolla a finales de siglo la escuela francesa, promovida por Fernand Baldensperger, Paul Van Tieghem y Jean-Marie Carré. Además de centrar sus estudios en las consecuencias de las circunstancias del individuo sobre su obra, estos investigadores aplican relaciones sistemáticas de causa y efecto en el análisis de la influencia de un escritor en la prensa y los círculos literarios del extranjero. Manteniendo una posición nacionalista abocada al estudio del canon, a lo largo de los años se proponen ampliar el campo de exploración incluyendo el análisis de las fuentes, la fortuna, la reputación, la pervivencia, la imitación, la transmisión, la difusión y la comunicación; siendo, invariablemente, el autor el centro de atención.

No obstante, la escuela norteamericana rebate el foco de estudio planteado por la francesa. Si por un lado Ihab Hassan relega al terreno de la biografía el análisis de las influencias en un determinado autor y propone los conceptos de *tradición* –como conjunto de rasgos, y no como periodo histórico– y *desarrollo* –‘modificación de dicha tradición’– para abordar las relaciones literarias (1955: 74-75), por otro Haskell M. Block considera que “el objeto del estudio de influencias no deberían ser las «relaciones exteriores», como ha sido el caso con demasiada frecuencia, sino las «relaciones interiores», en las que el movimiento de influencia no va simplemente de escritor a escritor sino de obra a obra” (1958: 34).

En sus continuaciones, la escuela norteamericana aleja los estudios de literatura comparada de la noción de influencia que se encontraba en sus orígenes y amplía el estudio de la disciplina a un ámbito interdisciplinar, con voces como las de Harry Levin, René Wellek, Anna Balakian, Joseph T. Shaw y Claudio Guillén. Este último, cuya impronta en los estudios de literatura comparada españoles es notoria, critica a la escuela francesa insistiendo en que el acento “no se puso en *lo que* pasaba de un escritor a otro, sino en el hecho de que algo en efecto *pasaba de* uno a otro, creando así un vínculo directo, casi biológico, entre ambos. En último término se consiguió una penetración en la naturaleza misma de este tránsito, de los fenómenos genéticos en el campo literario” (1979: 88). De ahí que proponga los conceptos de *convención* y de *tradición* para paliar el error de la escuela anterior: “una constelación de convenciones determina el medio de expresión de una generación literaria –el repertorio de posibilidades que un escritor comparte con sus rivales vivos–. Las tradiciones suponen la competencia de los escritores con sus antepasados” (1979: 92).

El concepto de influencia da un giro destacable con los estudios postmodernos, que niegan la originalidad de un texto literario y su autoría única. En 1967 Julia Kristeva propone el término *intertextualidad* para definir la naturaleza dialógica del texto planteada previamente por Mijaíl Bajtín. Lejos de la causalidad de un elemento A sobre un elemento B “el prefijo latino *inter-* alude a reciprocidad, interconexión, entrelazamiento, interferencia... La intertextualidad evoca el texto, o mejor, la cualidad del texto como tejido o red [...], la relación de un texto con otro u otros textos, la producción de un texto desde otro u otros precedentes [...]” (Martínez Fernández, 2001: 37). Así, Kristeva asume la imposibilidad de escribir desde el vacío y declara que toda obra es el resultado del diálogo con las anteriores: “Tout texte se

construit comme mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte" (1969: 85).

Desde el punto de vista de la filosofía de la deconstrucción iniciada por Jacques Derrida a finales de los años sesenta, el texto se conforma como una red de significaciones que reenvía incesantemente a otros escritos: "la textualidad derridiana es un tejido de textos y de lecturas, un proceso de significación dominado por el juego interminable de diferenciar y posponer" (Martínez Fernández, 2001: 70). Si cada signo carece de su propio significado, que se encuentra disuelto en otros signos con los que conforma un todo, de igual manera cada palabra y, por extensión, cada texto, dependen tanto de los anteriores como de los sucesivos. El concepto de *huella* responde, por lo tanto, al rasgo significativo que un texto conserva de los precedentes, pero también al sentido que define los siguientes y remite a los excluidos. En definitiva, según Derrida la huella permitiría acceder al significado de un texto desde otros.

En 1982, Gérard Genette retoma la noción de intertextualidad propuesta por Kristeva, pero restringe su uso a la presencia explícita de un texto en otro por medio de citas, plagios o alusiones; en cambio, acuña el término *transtextualidad* para referirse a la trascendencia del texto; es decir, a todo aquello que provoca su relación, manifiesta o secreta, con otros textos (7). Este concepto general engloba, además, lo que denomina *paratextualidad* –los componentes del escrito como el título, el prefacio, los avisos, las notas, las ilustraciones, etc.– (10); la *metatextualidad* –considerando un texto como el comentario de otro– (11); la *architextualidad* –los vínculos entre textos del mismo género literario– (12) y la *hipertextualidad*: la relación que un texto B mantiene con un texto A –denominados *hipertexto* e *hipotexto* respectivamente por Genette– siempre y cuando no se trate de un comentario (13).

De manera paralela, en los años setenta Hans Robert Jauss había elaborado la teoría de la *recepción* que, inspirándose en los estudios de Hans-Georg Gadamer en *Wahrheit und Methode* (1960) y Ulrich Weisstein en *Einführung in die Vergleichende Literaturwissenschaft* (1968), se propone sustituir la historia literaria tradicional de autores y textos por una concebida a partir del diálogo entre las obras y los receptores. En otras palabras, Jauss sugiere que el sujeto presente descubre la respuesta implícita contenida en un texto anterior y la percibe como el punto de partida de una nueva creación, que será recibida posteriormente por otros lectores. Por ello, con el fin de

sistematizar la cadena de recepciones de un texto y poder compararla con las recepciones sucesivas, propone elaborar un *horizonte de expectativas* (1972). En torno a estos postulados se creó la Escuela de Konstanz, que alberga a otro de los grandes teóricos de la recepción, Wolfgang Iser, y a sus continuadores. En definitiva, contrariamente al estudio de la influencia, la teoría de la recepción hace hincapié en la actividad de quien recibe, puesto que considera el acto de recibir como un suceso activo (Chevrel, 1989: 180).

Aunque en el origen de estas corrientes se encuentra la discordia con otras escuelas, algunos investigadores posteriores han sabido combinar los diferentes acercamientos. Así, Francis Goyet plantea en 1987 que la problemática de la transtextualidad debe ser desdoblada, por un lado, en teoría de la escritura –textos que se originan por derivación de otros– y, por otro, en teoría de la lectura –textos que reenvían al lector a otros previos–. En la misma línea, Francisco Quintana Docio enfoca desde el ámbito de la recepción la propuesta de Genette, diferenciando entre los “textos que derivan de otros en su proceso de creación, pero que *no dependen semánticamente* de ellos, es decir, no remiten a ellos en la lectura para ser comprendidos en plenitud” (1990: 180), aquellos “textos derivados intertextualmente en los cuales la lectura palimpséstica en función de otros previos es necesaria para adquirir un sentido” (1990: 181) y los “textos derivados cuya lectura palimpséstica es más o menos *pertinente* y plausible [...] para reconocer, no perder o para incrementar suplementariamente significaciones enriquecedoras en la recepción de un texto” (1990: 181).

Asimismo, Pierre Brunel, Claude Pichois y André-Michel Rousseau proponen un enfoque mixto, definiendo la influencia como “le mécanisme subtil et mystérieux par lequel une œuvre contribue à en faire naître une autre” (1983: 53), lo cual apunta tanto al autor como al receptor, susceptible de convertirse en nuevo escritor. En este estudio, atribuyen a la influencia características cualitativas –por oposición al carácter cuantitativo del éxito de una obra: el número de ediciones, traducciones, adaptaciones y demás del texto original–, pues consideran que la “energía literaria” puede sembrar creatividad en el lector, o estar este incapacitado para recibirla (1983: 51); asimismo, diferencian entre *influencia aceptada* e *influencia buscada*, siendo la primera fruto del *input* del escritor y la segunda de un acto deliberado (1983: 54). Por otra parte, la influencia también puede ser *rechazada*, en busca de la originalidad y la autonomía,

como defiende Harold Bloom en 1973; según el investigador estadounidense, el escritor se siente angustiado e impotente frente a la sospecha de que todo ha sido ya creado y su papel solo puede ser el de discípulo deudor de lo anterior (5-6), por lo que procurará desviarse de sus predecesores llevando a cabo una “interpretación desatinada”:

Poetic Influence [...] always proceeds by a misreading of the prior poet, an act of creative correction that is actually and necessarily a misinterpretation. The history of fruitful poetic influence, which is to say the main tradition of Western poetry since the Renaissance, is a history of anxiety and self-saving caricature, of distortion, of perverse, willful revisionism without which modern poetry as such could not exist (30).

Desde los años noventa, Michel Espagne y sus seguidores se proponen reinterpretar la circulación de elementos culturales a partir del concepto de *transferencia cultural*; es decir, enfocando el desplazamiento no como el traslado de elementos de un contexto a otro, sino como un proceso de metamorfosis en función de las necesidades de la estructura receptora (Espagne, 2013) puesto que, según Espagne: “les besoins spécifiques du système d’accueil opèrent une sélection: ils refoulent des idées, des textes ou des objets, qui demeurent désormais dans un espace où ils restent éventuellement disponibles pour de nouvelles conjonctures” (1999: 286). De esta manera, el desplazamiento nunca opera sobre dos espacios culturales distintos homogéneos, ya que cada uno de ellos es el resultado de sucesivas circulaciones anteriores. Así, sin privilegiar el estudio de la influencia ni el de la recepción, “les travaux sur les transferts culturels n’insistent pas tant sur le fait d’une importation que sur les enjeux qu’elle masque, les stratégies qui la motivent et les concurrences qu’elle suscite” (Joyeux-Prunel, 2003: 153).

Dicho esto, cabe destacar que una de las críticas que ha recibido frecuentemente el análisis de influencias en literatura recae sobre el aspecto inabarcable de la exploración de las *fuentes* de un escritor; es decir, del amago del investigador por restablecer un abanico de lecturas previas al acto de escritura de determinado autor que, a su vez, es el fruto de futuros influjos en cadena. En el extremo opuesto, se ha criticado la aplicación del concepto de influencia al estudio de semejanzas entre obras que no presentan relación causal, cuya *analogía* suele ser el

resultado de afinidades, como plantea el volumen *Eos: An Enquiry Into the Theme of Lovers' Meetings and Partings at Dawn in Poetry* de 1965.

Teniendo en cuenta todas esas discusiones teóricas del concepto de “influencia”, mi investigación se centrará en Guillermo Cabrera Infante, principalmente, desde la teoría de la recepción; considerando, por lo tanto, el acto de recibir como un suceso activo desde el que el escritor conforma su poética. Asimismo, basándome en el estudio de Block, dedicaré especial atención a los rasgos similares que fluyen de texto a texto y no entre autores. En este contexto, el análisis en profundidad tanto de los hipotextos francófonos como de los hipertextos cabrerianos será esencial para desentrañar sus semejanzas. Por lo tanto, cuando en esta tesis se emplee el sustantivo *influencia* no se hará referencia a la causalidad positivista, sino al término matizado por Brunel, Pichois y Rousseau que, con una connotación de “energía literaria”, puede sugerir al receptor el inicio de una nueva creación.

Sin desatender el influjo anglófono en la obra de Cabrera Infante tan estudiado por la crítica y con pretensiones de superar este encasillamiento, se partirá de la noción de *transferencia cultural* que, como se ha señalado, rechaza la idea de homogeneidad de los diferentes espacios culturales. Así, será necesario observar el entramado de interconexiones, en primer lugar, en el ámbito del juego en literatura y, en segundo lugar, en los vínculos entre el elemento lúdico de los patafísicos y oulipianos, y el de los escritores anglófonos admirados por el autor.

La siguiente etapa consistirá en descartar que la relación de similitud observada entre la obra de Cabrera Infante y estas corrientes francesas sea simple analogía provocada por afinidades comunes. Para ello, habrá que demostrar, en un primer momento, el acceso desde la Habana postrevolucionaria a los textos francófonos contemporáneos y el éxito de estos en los círculos literarios frecuentados por el autor. De igual manera, convendrá indagar en la razón por la que la ‘Patafísica viaja a La Habana.

Puesto que la segunda y la tercera fase de escritura de Cabrera Infante se desarrollan en Bruselas y Londres respectivamente, donde es obvio el acceso a los libros, el foco de estudio se centrará únicamente en el interés del autor por la obra de oulipianos y patafísicos. Así, el propio testimonio del escritor acerca del hábil manejo de lo lúdico de algunos de estos autores unido a las valiosas declaraciones de Miriam Gómez, su viuda, recogidas en la entrevista que adjunto en anexo, servirán de punto

de partida de este análisis. Asimismo, añadiré un segundo apéndice con la nómina de los libros encontrados en la amplia biblioteca personal de Cabrera Infante, tanto escritos de autores francófonos como trabajos de investigación acerca de la obra de estos. Soy consciente del carácter complementario de este aporte que, si bien da cuenta de la gran colección de este tipo de lecturas presente en casa del autor –desde clásicos de la literatura hasta una gran cantidad de representantes de los movimientos más lúdicos del siglo XX–, no certifica que cada uno de esos libros haya sido elegido y adquirido por su propietario, pudiendo tratarse de regalos, leídos o no –aunque muchos de estos libros están anotados a lápiz; de igual manera, el acceso a las lecturas que Cabrera Infante pudiera haber realizado en bibliotecas o gracias al préstamo de conocidos rebosa los límites de la problemática de este trabajo.

Cabe destacar que el foco de interés de esta tesis se centra, en su mayor parte, en el análisis de los rasgos patafísicos y oulipianos reconocibles en los textos de Guillermo Cabrera Infante, por lo que se examinarán los diferentes aspectos de la transtextualidad, haciendo especial hincapié en las relaciones hipertextuales. Apelando al concepto de transferencia cultural, plantearé el influjo literario como un proceso de metamorfosis, a través del cual el escritor cubano modela lo anterior en función de sus necesidades y de su propia voluntad creativa.

En efecto, a lo largo del periodo de investigación, a la vez que esclarecía la naturaleza de estas similitudes, descubría que lo que yo creía puro juego escondía una profunda desazón existencial. No se trataba, entonces, de analizar únicamente la retórica de Cabrera Infante, sino de indagar en el malestar subyacente a la misma, delineando su particular construcción del *game* como proyecto existencial y las razones que lo motivaron a recurrir a las técnicas de composición de los escritores de tendencias patafísica y oulipiana para lograr sus objetivos.

Semejante indagación me pareció especialmente necesaria al leer los textos de referencia sobre la obra de Cabrera Infante que hasta entonces se habían publicado (cf. Isabel Álvarez-Borland, 1980 y 1982; Ricardo Baixeras Borrell, 2010; Kenneth E. Hall, 1989; Jacobo Machover, 1996; Ardis Nelson, 1983; Rosa María Pereda, 1978; Julio Ortega et al., 1974; Raymond L. Souza, 1988), así como las compilaciones monográficas sobre el autor (dirigidas por Humberto López Cruz, 2009; Ardis Nelson, 1999; Victorino Polo García, 1998 y 2001), pues observaba que no se le había analizado con la amplitud necesaria, ya que prácticamente todos los estudios se habían



centrado en *Tres tristes tigres* (1967), abordando esporádicamente *La Habana para un infante difunto* (1979) y mencionando de manera tangencial un texto absolutamente capital para reconocer la poética de Cabrera Infante como *Exorcismos de esti(l)o* (1976).

Además, la mayoría de las investigaciones que analizaban el valor del juego giraban en torno a su voluntad escapista, bien como pura evasión (cf. Álvarez-Borland, 1980; Polo García, 1993) bien como resultado del deseo de mostrar la realidad de forma distinta (cf. Stephanie Merrim, 1985). Otros críticos habían visto en *Tres tristes tigres* (1967) una denuncia encubierta del régimen castrista, por lo que contraargumentaban las teorías anteriores sobre el escapismo (cf. Françoise Moulin-Civil, 1995; Erin Laureano, 2007). Solo en estos últimos años algunos teóricos se han separado del cliché del escapismo en torno a lo lúdico y han elaborado nuevas teorías en relación al valor de su juego. Es el caso de Hammerschmidt (2015), que examina *Tres tristes tigres* (1967) a la luz del término *eco-logía*, empleado para explicar el amago de representación de lo ausente a través de lo lúdico en un ejercicio en el que Cabrera Infante intenta recuperar la identidad cubana.

En la misma línea, unos pocos investigadores se han alejado del análisis de su primera novela para centrarse en otros títulos. Es el caso de Omar Granados (2012) – interesado por algunos de sus textos posteriores y su proceso de reescritura–, Mercedes Kutasy (2016) –que describe el juego implícito en *Exorcismos de esti(l)o* (1976) como ejercicio reflexivo sobre variaciones lingüísticas y conceptuales– o el conjunto de profesores reunidos por Hammerschmidt (2017) en un volumen que pretende sobrepasar el constante estudio de *Tres tristes tigres* (1967).

Por lo tanto, esta tesis, dedicada al análisis de *Exorcismos de esti(l)o* (1976), *La Habana para un infante difunto* (1979), y las publicaciones póstumas de Cabrera Infante *La ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos Divinos* (2010) y *Mapa dibujado por un espía* (2013), tiene la ambición de reformular muchos de los presupuestos aplicados al aspecto lúdico de la obra del autor. Así, será necesario analizar las razones circunstanciales y biográficas del malestar del autor que, tras el desconcierto provocado por los primeros años de gobierno subsiguiente a la revolución cubana, va en aumento, provocando en él reacciones públicas que lo relegan paulatinamente al ostracismo y lo llevan finalmente al exilio.

De este modo, esta tesis doctoral se dividirá en dos grandes bloques, que conjugan el acercamiento a las teorías sobre el juego con el análisis específico de las obras menos comentadas del autor. En el primer bloque se realizará una amplia revisión de las teorías acerca de la finalidad de la actividad lúdica, sus características y particularidades, para comentar posteriormente su presencia en el texto literario. Con idea de profundizar en la filiación estética de la creación comentada, procuraré poner de relieve, con una vasta perspectiva diacrónica, las constantes más significativas del juego literario, para centrarme finalmente en el estudio de la ‘Patafísica y el OuLiPo, movimientos que, apunto como hipótesis de trabajo, se encuentran en la base de la obra lúdica de Cabrera Infante.

De manera más precisa, en el primer capítulo comenzaré realizando una recensión actualizada de las principales aportaciones proporcionadas por los estudios capitales sobre la esencia del juego, recurriendo metodológicamente a disciplinas tan diversas como la psicocrítica, la mitocrítica, la teoría de los juegos, la literatura comparada, la filosofía del lenguaje, la semiótica y los estudios espaciales. Se hará especial hincapié, por su profundidad e interdisciplinariedad, en las obras cumbre del siglo XX acerca de la teoría del juego; esto es, *Homo ludens* (1938) de Huizinga, *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige* (1967) de Caillois, *Le jeu du jeu* (1980) de Jean Duvignaud, e *In Palamedes’ Shadow. Explorations in Play, Game, & Narrative Theory* (1990) de Robert Rawdon Wilson.

Se harán dialogar estos textos para delinear las características de la naturaleza del juego, prestando especial atención a su *estructura*, su *utilidad*, sus *coordenadas espaciotemporales* y su *esencia*; asimismo, se argumentará el vínculo que el juego mantiene con el *rito*. Además, se recapitularán los diferentes aportes sobre la esencia de las actividades lúdicas, haciendo hincapié en los términos *paidia* y *ludus*, acuñados por Caillois para marcar los dos extremos de la escala en la que situar los juegos: ‘el impulso lúdico espontáneo’, por un lado, y ‘las reglas a las que este puede someterse’, por otro. De igual manera, se plasmarán las características que Donald Winnicott asocia con el *game* –‘*ludus* poseedor tanto de unas coordenadas espaciotemporales propias, como de ganadores y perdedores’– y *play*, ‘actividad lúdica caracterizada por poseer normas modulables a lo largo de la partida’ como, por ejemplo, los juegos de rol.

En el segundo capítulo, se examinará la forma en que los escritores lúdicos transgreden los preceptos lingüísticos, buscando crear una sublengua propia; asimismo, se indagará en las pautas y normas de actuación que convierten el texto literario en *game*, término utilizado por Wilson para referirse al juego en literatura (1990). Más concretamente, se observarán los límites del impulso lúdico, el papel del jugador y la capacidad del juego literario para ser transferido a otro escrito. Para apoyar el análisis con ejemplos concretos, se analizarán textos de autores como Alfonso Reyes, Julio Cortázar y Óscar de la Borbolla, entre otros.

El tercer capítulo se propone resaltar las corrientes literarias lúdicas que mayor influencia –tal como he precisado esta noción– han ejercido en la poética de Cabrera Infante, por lo que se prestará especial atención a las tradiciones hispanófona, anglófona y francófona desde los siglos XVI y XVII hasta la muerte del autor. No obstante, los juegos lingüísticos ya encontraban su lugar en la literatura grecorromana, como demuestran las siguientes obras cumbre recogidas en la bibliografía: *Poesía e imagen: formas difíciles de ingenio literario* (1991) de Rafael de Cózar; *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario* (2000) de Màrius Serra; *ANTIQUAE LECTIONES: El legado clásico desde la antigüedad hasta la Revolución Francesa* (2005) coordinado por Juan Signes Codoñer, entre otros; y el reciente *Tradición clásica y literatura española e hispanoamericana* (2016), de M<sup>a</sup> Ángeles Díez Coronado y Jorge Fernández López. Por otro lado, he optado por incluir las nuevas tecnologías en esta panorámica puesto que, aunque Cabrera Infante no bebiera de ellas, dan cuenta tanto de la vigencia como de la actualización del juego literario en nuestros días.

Si bien la crítica ha subrayado la influencia de Laurence Sterne, Lewis Carroll y James Joyce en la obra del escritor cubano, ha desatendido la vertiente francófona que, aunque menos evidente, es incuestionable. Consecuentemente, será necesario dedicar los capítulos cuarto y quinto a detallar los elementos patafísicos y oulipianos reconocibles en los textos que estudiaré en la segunda parte de esta tesis.

Con este fin, en el capítulo enfocado en el estudio de la ‘Patafísica especificaré la filosofía que se encuentra detrás del concepto acuñado por Alfred Jarry y recuperado a mediados del siglo XX con la creación del Collège de ‘Pataphysique. Para identificar los rasgos de los que participa Cabrera Infante, la exposición se apoyará con numerosos ejemplos de textos de patafísicos francófonos como Roger

Shattuck, René Daumal, Boris Vian, Ruy Launoir, Henri Bordillon, Dr. Sandomir, Jean Ferry, Max Ernst y Pascal Pia entre otros. Asimismo, será de gran importancia observar los juegos lingüísticos de los dramaturgos del Teatro del Absurdo tan admirados por Cabrera Infante que, en su mayoría, dan a conocer sus textos gracias a las publicaciones del Collège de ‘Pataphysique.

Como he anunciado, el último capítulo de la primera parte se centrará en el OuLiPo pues, aunque el taller de literatura potencial se desprende tempranamente del Collège de ‘Pataphysique, no hay duda de que en la base mantienen una filosofía común. Con el fin de inquirir en la presencia del OuLiPo en Cabrera Infante, será necesario dilucidar los diferentes aspectos de la *contrainte*, fundamento de la creación lúdica del taller oulipiano, así como detallar su funcionamiento y finalidad. Para ello, esta exposición será ilustrada con textos principalmente de Raymond Queneau, a quien Cabrera Infante celebra en *Exorcismos de esti(l)o*, pero también de François Le Lionnais, Noël Arnaud, Jacques Bens, Claude Berge, Stanley Chapman, Paul Braffort, Paul Fournel, Jacques Roubaud, Jean Lescure, Italo Calvino, Georges Perec y Marcel Bénabou, entre otros. Asimismo, para el estudio de los libros de Cabrera Infante propuestos en la segunda parte de la investigación, será esencial indagar en las nociones matemáticas que los miembros del OuLiPo aplican a la literatura pues, para estos autores, juego y aritmética son inextricables.

El segundo bloque de la investigación se centrará en el análisis de la obra de Cabrera Infante indagando, en un primer momento, en el origen y en la finalidad del juego en sus textos. Así, se hará hincapié en el contexto histórico y personal del autor, que lo lleva a huir de Cuba y hecho que explica que estas páginas recalquen el papel que originariamente tuvo su biografía en la plasmación de su juego textual. Posteriormente, se indagará en las tendencias anglófila y francófila en los cimientos del *game* de Cabrera Infante pues, como veremos, aunque también se nutre de la corriente lúdica hispanófila –con la influencia de autores de la talla de Cervantes, Quevedo y Gómez de la Serna–, él renegó de su pertenencia a esta tradición. Por lo tanto, este capítulo se propone responder al modo en que la literatura francófona más innovadora llega al cubano, así como establecer sus vínculos con los preceptos patafísicos y oulipianos.

El segundo capítulo abordará *Exorcismos de esti(l)o* (1976) que, según su propio autor, había sido mal comprendido y muy poco estudiado por la crítica hasta

nuestros días a pesar de tratarse de un texto capital de la poética cabreriana. Por su parte, el capítulo dedicado a *La Habana para un infante difunto* (1979) se encargará de escudriñar las coordenadas espaciotemporales patafísicas de la novela, así como se subrayarán las particularidades de su lenguaje, su poética del exceso, su empleo del choteo y su construcción del *game* oulipiano. La última sección, dedicada a la obra póstuma cabreriana, se centrará en el juego de reescritura de la ciudad de La Habana presente en *La ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos divinos* (2010) y *Mapa dibujado por un espía* (2013).

Teniendo en cuenta que “toute «mise en jeu» suppose une part de non-jeu préalable: l'accord sur le contrat, l'assimilation des règles surtout, parfois fastidieuse” (Picard, 1986: 45), resuelto lo dicho y deseando que esta tesis comparta con la actividad lúdica su atractivo, ¡que empiece el juego!

# **1. MARCO TEÓRICO**

## 1.1 EL JUEGO: ELEMENTOS TEÓRICOS

“El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, hechiza;  
está lleno de las dos cualidades más nobles  
que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía”  
(Huizinga, 1987: 23).

En *Homo ludens*, Johan Huizinga expresa el encantamiento del juego, la atracción y fascinación que ejerce sobre todo ser humano (Huizinga, 1987: 24). El hombre es capaz de provocar la actividad lúdica, de fijar unas normas y una estructura para luego sumergirse en ella, dejarse absorber por ella y por la sensación de misterio y tensión que provoca. El jugador detiene la realidad circundante, suspende el ritmo establecido por la cotidianidad con el fin de centrarse únicamente en el tiempo y el espacio del juego. Así, puede decirse que la actividad lúdica funciona como paréntesis voluntariamente establecido por quien quiere dejar la rutina en suspense o, en palabras de Jean Duvignaud: “[la actividad lúdica] Abre una brecha en la continuidad real de un mundo establecido, y esa brecha desemboca en el campo vasto de las combinaciones posibles o, en todo caso, distintas de la configuración sugerida por el orden común” (1982: 86).

Marcelo Rioseco recuerda el papel primordial que ha ocupado el estudio de la Estética en la historia de la Teoría del juego y, más concretamente, en lo que a la relación entre juego y arte se refiere. Este autor explica la influencia que han ejercido grandes filósofos como I. Kant, G. W. F. Hegel y F. Schiller –especialmente este último con su obra *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*– en pensadores del siglo XX como Huizinga y Roger Caillois, referentes fundamentales en el estudio del juego.

Según Rioseco, “Schiller postula una naturaleza humana dual: sensible y racional. A la primera le corresponde un impulso sensible y, a la segunda, un impulso formal” (2008: 13). Schiller considera que solo el placer estético es capaz de amaestrar ambos sentidos, y este puede verse potenciado gracias al *Spieltrieb*, al ‘impulso del juego’, que serenaría las emociones y liberaría lo racional de la imposición de las normas. El estudio del filósofo alemán, por lo tanto, está

principalmente enfocado a educar y civilizar al hombre a través del disfrute potenciado por el juego. La autonomía de la actividad lúdica, esa nueva realidad en la que el jugador puede alcanzar una multitud de potencialidades, no ha sido solamente tratada por estudiosos de la Estética:

En psicología, Herber Spencer postuló que los animales podían diferenciarse según sus capacidades para el juego. Karl Gross, tributario del trabajo de Spencer, llegó a la conclusión de que el juego estaba asociado a la juventud y tenía un impacto directo en la práctica de habilidades en la vida adulta. En este mismo ámbito, Sigmund Freud consideró el juego como particularmente relevante en la vida interior de los adultos para dominar deseos y conflictos desagradables. El aporte de Freud, el juego como dominio de la realidad, fue tomado por el filósofo y psicólogo suizo Jean Piaget para desarrollar sus estudios sobre la psicología infantil y el desarrollo cognitivo, y ha tenido una relevante importancia en la investigación del juego aplicado a la psicología infantil (Rioseco, 2008: 9).

Además de filósofos y psicólogos, el juego ha sido foco de estudio de filósofos del lenguaje como Ludwig Wittgenstein, Ferdinand de Saussure y Jacques Derrida. Nil Santiáñez-Tió recuerda que “El paradigma aristotélico del lenguaje, según el cual el lenguaje representa el orden del pensamiento, el cual a su vez representa el orden de las partes constitutivas del mundo, se ha desmoronado ante las argumentaciones de esos pensadores” (1996: 230). Y lo ha hecho porque, para Wittgenstein, el lenguaje es una serie indefinida y variable de juegos de lenguaje mediante los que el individuo articula el mundo; Saussure considera la lengua como un sistema reglamentado de signos lingüísticos cuyo valor se define en términos de oposición y diferencia, y para Derrida “no existe una verdad, una trascendencia que pueda detener la libre proliferación de interpretaciones; no hay centro posible, sino el constante *juego* de signos” (Santiáñez-Tió, 1996: 230). Así, el juego ha tomado la palabra.

Psicólogos, lingüistas, filósofos... pero si aún hoy se sigue considerando *Homo ludens*, de Huizinga, como el primer gran estudio de la Teoría del juego, se debe a lo abarcador de esta investigación, que estudia la esencia del juego, sus causas y finalidades, su naturaleza y sus diversas manifestaciones, aunando diferentes disciplinas y abarcando una gran amplitud de campos de estudio. En palabras de Jacques Ehrmann:



Huizinga is in fact the first to have undertaken, in a systematic way, to establish certain relationships between various human activities (law, war, poetry, art, etc.) which at first glance might appear to have nothing in common. His great merit is specifically to have discovered in the play-element of these activities a common denominator and an important factor of culture (Ehrmann, 1968: 31).

Partiendo de la obra de Huizinga y de los estudios de aquellos críticos que han sabido ampliar la Teoría del juego, nace este capítulo.

### 1.1.1 ESTRUCTURA DEL JUEGO

Robert Rawdon Wilson, en su obra cumbre *In Palamedes' Shadow. Explorations in Play, Game, & Narrative Theory* (1990), estudia meticulosamente las características del juego establecidas por Huizinga, a las que añade nuevas teorías, y sobre las que basa un paralelismo entre literatura y actividad lúdica en base a ciertas pautas por las que ambas se rigen; es decir, las convenciones literarias y las reglas del juego. Así, Wilson explica, por ejemplo, de qué manera el carnaval y la transgresión – conceptos afines a lo lúdico– se desarrollan en un texto literario, cuáles son los matices comunes que permiten emparejar estos dos conceptos y, por último, destaca la experiencia de leer como fenómeno marcadamente lúdico. *In Palamedes' Shadow* significa una aportación decisiva en el estudio de la relación entre literatura y juego. Como análisis previo, Wilson establece una serie de criterios que definen la esencia y combinación de sendos conceptos. Así, resalta la naturaleza sorprendente del juego, cuya estructura y reglas son creadas por un solo hombre o por una comunidad determinada de seres humanos y transmitidas a otras comunidades, culturas e incluso civilizaciones. En palabras de Wilson, “[...] games may be invented by one person but played by others; that is, a structure in the mind of one person can be absorbed, digested, and become the temporary structure of another’s mind” (1990: 5). Por lo tanto, un juego antes de serlo supone una estructura mental, reglada y válida para ser repetida en el seno de otras comunidades, épocas y situaciones sociales. Uno de los atractivos del juego gira en torno, precisamente, a esa capacidad de repetición<sup>1</sup> de las

---

<sup>1</sup> Huizinga considera que las actividades lúdicas juegan un papel importante en el imaginario de un pueblo, pues su repetición crea unos hábitos que conformarán la cultura del lugar:

partidas, pues aunque las reglas no difieran, las jugadas posibles son prácticamente inagotables<sup>2</sup>. El tablero, el texto, los peones, las fichas... todo material necesario para una determinada partida puede copiarse y fabricarse de nuevo. Asimismo, los jugadores pueden ser más astutos, más hábiles o tener más suerte; sin embargo, para el cumplimiento de las reglas del juego solamente cuenta el número de jugadores y no la persona que se esconde tras el título de “jugador”.

Jorge Luis Borges, en su poema “Ajedrez” teoriza sobre la condición de inmutabilidad de la actividad lúdica como estructura elaborada y bien definida por oposición a la variabilidad de sus participantes. Si bien el hombre es mortal, el juego es infinito; si bien el individuo pertenece a una determinada cultura, el papel del jugador es universal:

[...]  
Cuando los jugadores se hayan ido,  
cuando el tiempo los haya consumido,  
ciertamente no habrá cesado el rito.  
En el Oriente se encendió esta guerra  
cuyo anfiteatro es hoy toda la tierra.  
como el otro, este juego es infinito.  
[...]  
(Borges, 1960: 80)

La serie de reglas y normas previas a la partida que conforman la actividad lúdica y permiten que esta sea repetible a lo largo de los siglos y los kilómetros es la base del orden interno del juego. Esta estructura claramente delimitada irrumpe en la

---

Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera, o transcurrido un largo tiempo. Esta posibilidad de repetición del juego constituye una de sus propiedades esenciales. No solo reza para todo el juego, sino también para su estructura interna. En casi todas las formas altamente desarrolladas de juego, los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos (1987: 22).

<sup>2</sup> Wilson recuerda el valor imprescindible de las reglas en el desarrollo del juego, que delimitan y permiten la infinidad de jugadas posibles: “The analysis of games, like the analysis of textuality, never entirely escapes the dual problem of structure and field. There are few constitutive rules and many permutations. Yet the permutations of play within a particular game never exhaust the possibilities of the rules” (1990: 5).

rutina de los participantes, estructurada o no. Acerca de la idea de organización y reglamentación de la actividad lúdica, Huizinga comenta:

Dentro del campo del juego existe un orden propio y absoluto. He aquí otro rasgo positivo del juego: crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. El juego exige un orden absoluto. La desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y lo anula (1987: 23).

La idea de orden mencionada en la cita ha sido retomada por Enrique Giordano en su artículo “El juego de la creación en Borges”: “Idos los jugadores, el juego se mantiene como un orden arquitectónico perfectamente estructurado y los diversos órdenes creados no serían sino expresión del orden: el orden absoluto” (1984: 347). Así, la estructura de la actividad lúdica no se ve afectada por las diferentes jugadas que se van sucediendo; más allá del perfil de los jugadores y suborden relegado al esqueleto del juego, formulado por cada una de las partidas, el armazón de una misma actividad lúdica es siempre el mismo. Con el fin de ilustrar la inmutabilidad del material de juego por oposición a la infinidad de partidas, Giordano pone como ejemplo la estructura y las normas del ajedrez; esto último permite que los jugadores se sientan atraídos por repetir la experiencia, pues el misterio y la incertidumbre de si en la próxima actividad lúdica podrán superarse resulta altamente atractivo:

Hay una cantidad infinita de tableros en el mundo, pero son idénticos –todos los tableros son *el tablero*; los casilleros son los mismos, los colores, como los jugadores, siempre dos. Todos los espacios se concentran y se identifican en uno solo absoluto. Así, el tablero (“un ensemble fini”) es el único elemento concreto de permanencia. Y junto con él, los instrumentos del juego, las figuras: “caballo”, “armada reina”, “rey postrero”, “oblicuo alfil”, “peones agresores”, los “mágicos rigores” [...] (1984: 348-349).

Giordano habla del juego como un conjunto de “sustituciones infinitas dentro de un ensamblaje delimitado y finito” (1984: 344). Efectivamente, así como las normas previas a la partida limitan la acción de los jugadores, por otro lado dan paso a la potencialidad de lo lúdico: a todas las combinaciones de jugadas posibles y, consecuentemente, al misterio y enigma que el juego crea. En este sentido, Huizinga ya había descrito la atracción que la repetición de la actividad lúdica provoca en el

hombre. Gracias a esta repetición, los juegos sobreviven a la historia y se mantienen a lo largo del tiempo, sean quienes sean sus practicantes:

El equipo de jugadores propende a perdurar aun después de terminado el juego. Claro que no todo juego de canicas o cualquier partida de bridge conducen a la formación de un club. Pero el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego (1987: 25).

Esa “excepción” vivida lejos de la cotidianidad, ese “compartir” una realidad nueva que, por mucho que esté gobernada por reglas, cuenta con suficiente espacio para el misterio en el desarrollo del juego, atraen y cautivan a los jugadores. Erik Erikson, en su obra colectiva *Juego y desarrollo*, comenta esta necesidad de reglas para permitir que la nueva realidad conlleve tensión y misterio, y define el juego de la siguiente manera: “[el juego es] movimiento libre dentro de límites prescritos (...) Allí donde la libertad se ha ido, o los límites, el juego termina” (Erikson, en Piaget, 1998: 118). En otras palabras, solo hay juego cuando los límites impuestos previamente permiten una libertad controlada. Para ello, es necesaria una “puesta en juego”, que consiste en la elaboración de pautas y su posterior transmisión a los jugadores. Esta etapa de explicación de las normas de la partida precede al juego<sup>3</sup> y se desarrolla desde *afuera*; es decir, desde la realidad circundante y, solo tras el afianzamiento de las reglas, el jugador se sumerge en la nueva realidad establecida.

Michel Picard, en *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature* comenta este estado previo al juego, tan íntimamente relacionado con él e imprescindible para su desarrollo, pero que solo puede realizarse fuera del tiempo y espacio del mismo (1986: 45), lejos de ese estado de fascinación, absorción y tensión mencionado anteriormente. Por definición, las reglas del juego tienen que ser absolutamente estrictas e inalterables pues, más allá del material necesario, son ellas las que determinan la diferenciación entre una actividad lúdica y otra. De este modo, cada juego puede identificarse por la lista de las reglas y los materiales que lo conforman y que determinan aquello que podrá tener cabida en cada caso.

---

<sup>3</sup> En cuanto al establecimiento de reglas anteriores al tiempo de juego, Caillois comenta “Les lois confuses et embrouillées de la vie ordinaire sont remplacées, dans cet espace défini et pour ce temps donné, par des règles précises, arbitraires, irrécusables, qu’il faut accepter comme telles et qui président au déroulement correct de la partie” (1967: 38).

Así, podrá hablarse de la autoridad que posee la ley del juego, o la ley de la nueva realidad con la que los jugadores han decidido implicarse. Al respecto, en 1958 Roger Caillois, en su obra *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, diferencia entre actividad lúdica como fantasía incontrolada, que denomina *paidia*, y el *ludus*, juego reglado. Por lo tanto, el *ludus* es pasión controlada, marcada por unas reglas y limitada por pautas, pues constriñe los movimientos del jugador. Así, todo juego encontraría su definición en la línea gradual entre el control (*ludus*) y el descontrol (*paidia*) de la partida.

En definitiva, en la cultura de una determinada comunidad no es posible reconocer juegos generados solamente por la *paidia*, pues el impulso es individual e intransferible. Por ello, a la *paidia* es necesario añadirle rasgos distintivos, reglas que controlen el impulso y lo conviertan en juego reglado y, en consecuencia, diferenciable de los demás impulsos. En palabras del sociólogo francés:

En général, les premières manifestations de la *paidia* n'ont pas de nom et ne sauraient en avoir, précisément parce qu'elles demeurent en deçà de toute stabilité, de tout signe distinctif, de toute existence nettement différenciée, qui permettrait au vocabulaire de consacrer leur autonomie par une dénomination spécifique. Mais aussitôt qu'apparaissent les conventions, les techniques, les ustensiles, apparaissent avec eux les premiers jeux caractérisés : saute-mouton, cache-cache, le cerf-volant, le toton, la glissade, colin-maillard (Caillois, 1967: 79).

El juego, por definición, no puede carecer de reglas; sin embargo, Donald Winnicott en su obra *Realidad y juego* (1971) considera importante diferenciar el *game*, en el que las coordenadas de tiempo y espacio son imprescindibles, así como la existencia de ganadores y perdedores, y una lista exhaustiva de reglas y, por otro lado, el *play*, más espontáneo, cuyas pautas se van precisando a lo largo del desarrollo del juego. En 1990, Wilson retoma la idea de energía lúdica, diferenciándola de la actividad en la que el jugador es capaz de controlar y limitar dicha fuerza. Sobre esta misma clasificación, recalca dos años más tarde que el juego se produce partiendo siempre de la *energía de diversión* desbordante *-play-* o canalizada *-game-* (Reisner et Wilson, 1992: 222). J.B. Pontalis, prologuista y traductor al francés de *Realidad y Juego*, hace hincapié en la dificultad de la traducción, pues el inglés dispone de los dos términos mencionados para el único apelativo francés *jeu*. Lo mismo ocurre con la lengua española, que tampoco diferencia entre el juego reglado y el que responde al

impulso lúdico mucho menos normalizado, –el juego de rol o de representación–. Seguido a esto, J.B. Pontalis, refiriéndose a la ausencia de dos sustantivos, comenta “Y quizás no estemos del todo equivocados, pues la ausencia de reglas explícitas y reconocidas no implica obligatoriamente la ausencia de toda regla, por más que esta escape a menudo a la atención del observador o incluso del mismo jugador” (Winnicott, 1982: 1-2).

En el caso de los *juegos de ficción –play–*, no debe perderse de vista que, aunque las normas puedan ir modelándose a medida que avanza el juego, los jugadores deben conocer necesariamente las reglas de base antes de empezar la partida. Así, en los juegos de rol, esa *realidad del juego* mencionada anteriormente solo se puede dar si los niños establecen unas reglas a través de axiomas como “tú eras la princesa y yo el dragón”, “tú vivías en un castillo y yo venía a comerte”. Los jugadores necesitan incluso pautar la función de los objetos imaginarios útiles en el juego; de este modo, pondrán nombre a elementos corrientes de la realidad cotidiana: “este palo era mi espada, y esta silla tu trono”. Es cierto que en los *juegos de ficción*, por oposición a los *juegos reglados –game–*, las normas pueden ir agregándose a lo largo del desarrollo, sin que los jugadores sientan la necesidad de abstraerse por completo de la realidad del juego. De este modo, se pueden ir añadiendo otros objetos, explicando su función e inventando nuevas situaciones ficticias. De este modo, no es de extrañar que, en medio de la acción, un niño le diga a su amigo “y ahora tú venías y entonces pasaba tal cosa”. Por lo tanto, este tipo de juego no carece de normas, sino que algunas de ellas son flexibles y, modulándolas, los jugadores pueden ir cambiando el rumbo de la acción.

En definitiva, todo juego se define por unas reglas establecidas fuera del tiempo y espacio delimitados por la partida, y solo en el caso de los *juegos de ficción*, determinadas normas pueden irse adaptando al contexto y a la voluntad de los participantes. Como argumenta Picard: “Quant à ses formes, il s’agirait d’une activité, absorbante, incertaine, ayant des rapports avec le fantasmatique, mais également avec le réel, vécue donc comme fictive, mais soumise à des règles” (Picard, 1986: 30).

Las reglas de la actividad lúdica, inicialmente inquebrantables, pueden verse corrompidas e incluso ignoradas por los jugadores. Según Huizinga,

El jugador que infringe las reglas de juego o se sustrae a ellas es un “aguafiestas” (*Spielverderber*: ‘estropeajuegos’). El aguafiestas es cosa muy distinta que el jugador tramposo. Este hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque este les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la relatividad y fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión, la *inlusio*, literalmente: no “entra en juego”, expresión muy significativa (1987: 24).

Posteriormente a Huizinga, otros muchos autores han hecho también hincapié en la diferencia entre el *tramposo* y el *jugador que, voluntariamente, ignora las reglas*. En cuanto al tramposo, Caillois comenta:

[II] reste dans l’univers du jeu. S’il en tourne les règles, c’est du moins en feignant de les respecter. Il cherche à donner le change. Il est malhonnête, mais hypocrite. De sorte qu’il sauvegarde et proclame par son attitude la validité des conventions qu’il viole, car il a besoin qu’au moins les autres leur obéissent (Caillois, 1967: 104).

La principal diferencia se debe a que el tramposo necesita que el resto de los jugadores cumplan escrupulosamente las directrices del juego, y su habilidad consistirá en fingir que él también está respetando las reglas establecidas<sup>4</sup>. Por el contrario, el jugador rebelde rompe el *mundo mágico*, quebranta la realidad del juego impuesta por las normas que no quiere cumplir. Este solamente impide que los demás participantes disfruten del atractivo de la actividad lúdica. También Pontalis, en su prólogo de la obra de Winnicott, comenta esta diferencia fundamental entre los dos jugadores descritos: “Basta pensar en la emoción, próxima al pánico, que nos asalta, tanto a niños como a adultos, cuando esas reglas son ignoradas –no tanto trasgredidas como dejadas a un lado; no tanto el “haces trampa” como el “así no se juega” [...]” (Winnicott, 1982: 2). Cuando un individuo se burla de las reglas establecidas, la partida se ve quebrantada, la realidad del juego de la que estaban disfrutando los demás jugadores pierde credibilidad y la tensión cae.

---

<sup>4</sup> Según Caillois, en la medida en que el *tramposo* confía en la lealtad de los demás jugadores no le conviene replantear las reglas, negociarlas o ignorarlas: “Il ne les discute pas: il abuse de la loyauté des autres joueurs” (1967: 38).

### 1.1.2 UTILIDAD DEL JUEGO

Entre los estudiosos del juego varios han resaltado el carácter voluntario, innecesario, e improductivo de la actividad lúdica. Ya en 1938, Huizinga postulaba que el jugador nunca está obligado a hacerlo ni por necesidades físicas, ni por deber moral, lo que indica que la búsqueda del juego solo viene dada por la necesidad de placer<sup>5</sup>. Al respecto, Juan Carlos Curutchet comenta: “Pero todos los juegos son evasión y plazo. [...] Los juegos ayudan a sobrevivir, pero no resuelven nada [...]. Los juegos son, pues, un intento de aplazar la aventura, de enfrentarse a esa criatura sin rostro que acecha tras la fachada aparentemente inofensiva y familiar de la realidad” (1972: 122). Según Curutchet, la finalidad de la actividad lúdica es suspender el tiempo de la realidad circundante: que los individuos se permitan una tregua en la *aventura* de la vida, un respiro en el que desaparecería la *criatura sin rostro* durante el tiempo del juego. Y si la realidad cotidiana queda puesta en suspensión, el momento lúdico solamente puede significar *evasión*, improductividad y *aplazamiento* de las actividades y preocupaciones cotidianas.

De cualquier modo que sea, el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Solo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral (Huizinga, 1987: 20).

Como puede observarse en la cita, Huizinga considera que el juego es *superfluo* en la medida en que no produce ganancias, no tiene utilidad en la economía individual ni nacional<sup>6</sup> y, por esta razón, se trata de una actividad que se puede

---

<sup>5</sup> Giordano, contradice la idea de improductividad de Huizinga, pues considera que el juego tiene como fin mejorar la realidad circundante gracias a la suspensión de la realidad cotidiana para crear otra con sus propias características: “Mi punto de desacuerdo con la definición de Huizinga es el carácter desinteresado que él ve en toda actividad lúdica. Para mí hay en ella un afán de superar la realidad, de optimizarla, ya sea en forma tácita o explícita” (1984: 344).

<sup>6</sup> Rioseco estudia la falta de rentabilidad del juego. De su análisis, quizá resulte interesante resaltar las nociones de *prestigio* y *poder* que, según el autor, la sociología asocia a la actividad lúdica: “Ya hemos visto el énfasis que Huizinga y Caillois han puesto al afirmar que el juego es una actividad gratuita, libre y no rentable. Sin embargo, al momento de preguntarse por la paradoja que esta proposición contiene: “¿cuál es el propósito de una actividad que no posee propósito alguno?”, muchos teóricos entregan distintas respuestas. Desde la sociología el fin del juego es el intercambio que tiene por propósito adquirir prestigio, poder o ambos” (2008: 29).



postergar o abandonar. En *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Caillois critica la aserción del filósofo holandés, pues considera que no ha tenido en cuenta el negocio de los casinos, la lotería, las carreras de caballos y cualquier otro juego de azar<sup>7</sup> que movilice a las masas y sus ahorros:

Dans certaines de ses manifestations, le jeu est au contraire lucratif ou ruineux à un degré extrême et il est destiné à l'être. Il n'empêche que ce caractère se compose avec le fait que le jeu, même sous sa forme de jeu d'argent, demeure rigoureusement improductif. La somme des gains, dans le meilleur cas, ne saurait être qu'égale à la somme des pertes des autres joueurs (1967: 35).

Caillois resalta la negligencia de Huizinga para con los juegos de azar y su implicación monetaria. No obstante, como puede observarse en la cita, reconoce la improductividad de los mismos: el dinero de los jugadores se reparte entre ellos según ganen o pierdan la partida. En los juegos de azar, la finalidad de los participantes es conseguir el dinero (el premio) pero, muy por encima de eso, su intención es jugar, con las consecuencias que ello pueda acarrear. Los jugadores son conscientes de que al repetir una y otra vez las partidas es probable que pierdan más dinero del que ganen, con lo que la atracción del juego no es tanto una cuestión económica como el placer de la incertidumbre, del misterio y del azar: sin hacer esfuerzo, sin haber ganado dinero, solo disfrutando, cabe la posibilidad de que el jugador incremente el montante que ha pagado por la jugada.

No obstante, existe otro tipo de jugador que sí juega con una finalidad pecuniaria: el profesional. Habría entonces que plantearse si, en este caso, se trata realmente de una actividad lúdica:

---

<sup>7</sup> Acerca del poder del azar en los juegos Rioseco comenta:

El azar es una forma de relativizar el determinismo de la realidad y de la actividad racional que intenta explicarla. Si el juego constituye un ámbito separado de la realidad (cualquiera que sea esta), es posiblemente porque sus propias leyes sean aún más reales que las que gobiernan a la realidad. Ya no creemos en la causalidad ni en el rígido orden racional de los acontecimientos, la vida se ha vuelto aleatoria e imprevisible, demostrando así su lado lúdico e ingobernable (2008: 31).

Efectivamente, existe una categoría de actividades lúdicas que están única y exclusivamente regidas por el azar; pero la arbitrariedad también está presente en juegos de estrategia o habilidad, aunque solamente sea en el reparto de las cartas al empezar la partida o las jugadas imprevisibles del adversario. Ese azar intrínseco al juego permite dar cabida a todos los movimientos de los jugadores o, lo que es lo mismo, a la partida potencial.

Quant aux professionnels, boxeurs, cyclistes, jockeys ou acteurs qui gagnent leur vie sur le ring, la piste, l'hippodrome ou les planches, et qui doivent songer à la prime, au salaire ou au cachet, il est clair qu'ils ne sont pas en ceci joueurs, mais hommes de métier. Quand ils jouent, c'est à quelque autre jeu (Caillois, 1967: 36).

Para que la noción de improductividad quede clara, Caillois diferencia entre los jugadores vocacionales y los que han hecho de esta realidad su profesión. Estos últimos compiten, pero no juegan; siguen unas reglas preestablecidas, pero infringirlas no pone en riesgo su participación en la partida, sino su puesto de trabajo; no viven con intriga el juego de azar para conseguir un dinero sin esfuerzo, sino que se esfuerzan por ganar porque forma parte de las directrices de su trabajo. El sueldo base de los profesionales no depende del desarrollo del juego, sino de que ese juego se dé. Si, según Huizinga, “El juego no es la vida *corriente* o la vida *propriamente dicha*. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia” (1987: 20), los profesionales del juego no pueden considerarlo como un modo de evasión o una actividad externa a la vida corriente, pues del juego – y no tanto de la jugada– depende su economía.

Si para Huizinga el juego es siempre improductivo, Winnicott o Rawdon Wilson creen en la utilidad del juego como medio de aprendizaje. Según esta tendencia, el niño podría utilizarlo como actividad educativa, con unas reglas necesarias para su desarrollo que luego reconocerá y podrá respetar en su madurez. Del mismo modo, el adulto podría entender el juego como una actividad en la que ensayaría escenas de la vida real, y probaría la eficacia de sus jugadas. Así, Wilson comenta:

[...] there is a philosophical tradition, dating back to classical times, that treats play as an important, or as an exclusive, mode of education, as *paideia*. In particular, games can be seen as educative. Children learn the values of their culture through games. The constitutive rules of children's games transpose the goals and norms of their culture into a parallel, alternative, or (even) “golden” world of simulation, make-believe, and playfulness. Children may be said to rehearse the social roles that, outside of games, they will someday play in total seriousness. Roles, toys, playthings, even the patterns of games, can be regarded as practice for adult life or as stages in the indoctrination of cultural values (1990: 8).

Según Jean Duvignaud, la escasez de estudios sobre el juego, así como la poca consideración con la que cuenta en el ámbito de la investigación científica, se deben precisamente a su carácter improductivo, pues “las exigencias intelectuales de una economía de mercado y una tecnología con frecuencia incontrolada, [...] dejan poco lugar para el terreno baldío de la ensoñación, aparentemente fútil” (1982: 13). A esto añade: “de cualquier latitud que sean, a los planificadores les repugna tomar en cuenta, en el balance de los recursos humanos, el *precio de las cosas sin precio*” (1982: 13). En efecto, a lo largo de la historia la polaridad *productivo/improductivo* o *útil/inútil* ha clasificado en dos grupos las acciones y actitudes humanas. Recientemente, Warren Motte ha dedicado un artículo a estas dos características que estudia como dualidad, pues observa que, en ningún caso, son excluyentes:

Most of the time, those terms [playful and earnest] are taken to designate dispositions of spirit that are mutually exclusive ones, defining the two poles of a spectrum of attitudes, which may color our ways of being and doing but must never commingle. [...] Like many binary oppositions, it is characteristically advanced as being isotopical and balanced, yet closer inspection often reveals it to be hierarchical and top-heavy, insofar as the “earnest” is invested with meaning, importance, and value, while the “playful” is relegated to the domain of the trivial, the otiose, the supplementary (Motte, 2009: 25).

Según Warren Motte, las nociones de *productividad/improductividad* o *utilidad/inutilidad* no son excluyentes, ya que las connotaciones que se les adjudica les impiden estar al mismo nivel y, por lo tanto, excluirse la una a la otra. Como puede observarse en su artículo, frente a la importancia vital y el realce que se les concede a las actividades productivas, serias y útiles, el juego está estigmatizado en la sociedad, y considerado como una actividad *trivial, ociosa y suplementaria*. Motte, más que proponer otra clasificación, reflexiona sobre la validez de la categorización milenaria y el lugar que ocupa el juego en la sociedad con el fin de dejar abierto el debate para nuevas consideraciones: “In short, the relationship of the playful and the earnest is a significantly vexed question, and like many vexed questions, it testifies to a persistent cultural malaise” (2009: 25).

En la misma línea, Jacques Ehrmann critica las teorías de Huizinga y Caillois, pues considera que ambos definen conceptos como *productivo e improductivo* para su aplicación a la teoría del juego según una misma visión del mundo: “[...] they are

based on the same world-view, a fundamentally rationalist view according to which human activities relate, on the one hand, to dreams, gratuitousness, nobility, imagination, etc. and on the other to consciousness, utility, instinct, reality, etc.” (1968: 33). Ehrmann critica las ideas de *gratuidad*, *improductividad* e *inutilidad* asociadas al juego y estudiadas por un gran número de filósofos, sociólogos y lingüistas, pues considera que todo juego acarrea consecuencias, y una acción que conlleva una consecuencia no puede ser sino productiva: “But even if play is understood as a *pure* expenditure, an expenditure for nothing, it consumes something nevertheless, if only time and energy, but sometimes also considerable property. It would be appropriate then to account for this expenditure, to learn where it went, what it produced” (1968: 42). Contrariamente a Huizinga y Caillois, Ehrmann entiende el juego como un todo que, aunque se desarrolle en un espacio y tiempo bien definidos<sup>8</sup>, comporta consecuencias espaciotemporales en la vida real de los jugadores:

That is why, in their view, play must be accomplished “in an expressly circumscribed time and place”. But they fail to see that the interior occupied by play can only be defined by and with the exterior of the world, and inversely that play viewed as an exterior is only comprehensible by and with the interior of the world; that together they participate in the same economy (1968: 42).

Como se ha comentado anteriormente, los jugadores se ponen de acuerdo sobre las reglas del juego antes de empezar la partida y, por lo tanto, antes y fuera del tiempo y del espacio de la nueva realidad. Según Ehrmann, el tiempo de reflexión sobre las reglas también formaría parte del conjunto del juego, y por ello este autor propone una revisión de los conceptos de *realidad circundante* y *nueva realidad* (así denominan los demás estudiosos del juego a la que comparten los jugadores una vez iniciada la partida):

For finally, if the status of “ordinary life”, of “reality”, is not thrown into question in the very movement of thought given over to play, the theoretical, logical, and anthropological bases on which this thinking is based can only be extremely precarious and contestable. In other words, we are criticizing these authors chiefly and most seriously for considering “reality”, the “real”, as a given component of the problem, as a referent needing no discussion, as a matter of

---

<sup>8</sup> “It was consummated and consumed in play itself, say Caillois and Huizinga” (Ehrmann, 1968: 42).

course, neutral and objective. They define play in opposition to, on the basis of, or in relation to this so-called reality (1968: 33).

### 1.1.3 TIEMPO Y ESPACIO DEL JUEGO

Huizinga explica que el juego se separa y aísla de la vida corriente por fronteras espaciotemporales, dentro de las cuales tiene lugar en su totalidad (1987: 22). Así, todo juego comienza, se desarrolla, y concluye una vez que se han evidenciado los ganadores. Se trataría, por lo tanto, de una actividad “autocontinente”, “autorreferencial”<sup>9</sup> y finita<sup>10</sup>. Esa finitud se debe a la exigencia de las delimitaciones de la realidad del juego, a la lista exhaustiva de reglas reguladoras de las partidas que establecen un tiempo de comienzo y de final de juego. Determinadas partidas cuentan con un periodo cronometrado. Llegado su fin, el juego concluye: todas las jugadas deben realizarse a contrarreloj. En estos casos, el tiempo estipulado delimita el número de jugadas posibles. Por su parte, otros juegos no conllevan un tiempo establecido, sino que la partida solo concluye cuando las calificaciones obtenidas demarcan al o a los ganadores. Una tercera categoría podría estar conformada por los juegos en los que los contrincantes, aunque no tengan que proceder antes de un tiempo delimitado, deben hacerlo antes que los demás; en este caso, no se trata de una partida contra el paso del tiempo del juego, sino contra el del tiempo de la acción del rival<sup>11</sup>. En definitiva, esas normas ordenan, acotan y cercan el tiempo de la realidad ficticia.

---

<sup>9</sup> Wilson comenta la característica “autorreferencial” del juego: “[...] the concepts of play and game appeal to writers and students of literature who argue that literary texts are both reflexive (or self-referential) and self-contained, always governed by their own distinctive rules” (1990: 14).

<sup>10</sup> Huizinga argumenta la cualidad de finitud del juego: “El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y por su duración. Su “estar encerrado en sí mismo” y su limitación constituyen la tercera característica. Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio. Agota su curso y su sentido dentro de sí mismo. Esto constituye una nueva y positiva característica del juego. Este comienza y, en determinado momento, ya se acabó” (1987: 22).

<sup>11</sup> Ejemplos de juegos en los que el tiempo establecido demarca ganadores y perdedores son los programas televisivos, en los que los participantes cuentan con un determinado número de minutos para contestar a la pregunta del presentador. También se puede pensar en la mayoría de los juegos deportivos, en las competiciones teatrales de improvisación o en todos aquellos juegos de mesa cuya caja contiene el tradicional reloj de arena. Por otro lado, el tiempo de muchas actividades lúdicas concluye únicamente en el caso de que alguno de los jugadores haya alcanzado la meta prevista. Ejemplo de ello son la mayoría de los juegos de estrategia, como el ajedrez, las damas, el dominó y gran número de juegos de cartas. Ejemplos del tercer grupo encontraríamos en aquellas partidas en las que el tiempo se ve coartado por la habilidad o suerte del contrincante, como apreciamos en los programas televisivos en los que los jugadores deben accionar el pulsador con mayor celeridad que el adversario o en los que se suman los registros de las partidas de cada jugador.

Acerca del tiempo del juego, Caillois comenta: “Il est déshonorant de l’abandonner ou de l’interrompre sans raison majeure (en criant *pouce*, par exemple, pour les jeux d’enfants). S’il y a lieu, on la prolonge, après accord des adversaires ou décision d’un arbitre” (1967: 37-38). Es cierto que en todas las culturas los jugadores infantiles poseen una palabra precisa que deshace el encanto, y que puede corresponder al momento en que el niño se ata un cordón o pregunta a sus compañeros alguna de las reglas de la actividad lúdica. En los juegos deportivos o incluso en determinados de mesa, el árbitro o los propios jugadores pueden adicionar al tiempo de la partida aquellos minutos que han quedado *fuera de juego*, en los que la *realidad del juego* se ha visto interrumpida por elementos externos a ella y, en consecuencia, propios de la *vida real* de los contrincantes.

Para ilustrar la noción de tiempo del juego, Rioseco retoma la idea de Schiller expuesta en *Cartas sobre la educación estética del hombre* (1786), para quien la finalidad primera de la actividad lúdica consiste en “suprimir el tiempo en el tiempo [...] conciliar el devenir con el ser absoluto, la variación con la identidad” (Schiller, 1990: 225). En palabras del propio Rioseco: “Este tiempo sustraído del tiempo de la vida real se convierte así en el presente absoluto de un espacio cerrado: el espacio del juego” (2008: 30). Así quedan establecidas las coordenadas de tiempo y espacio, límites que encauzan la nueva realidad o, lo que es lo mismo, el encantamiento del juego.

El espacio de la actividad lúdica es inalterable, y todo lo que se salga del terreno de juego, ya sea por accidente o necesidad, irá en contra de la puntuación del jugador pues, efectivamente, todo juego se inscribe en un tiempo y en un espacio inquebrantables. Dos sillas y un tablero de ajedrez, un campo de fútbol, un plató de televisión, un recorrido marcado, una escena...: “Dans tous les cas, le domaine du jeu est ainsi un univers réservé, clos, protégé: un espace pur” (Caillois, 1967: 37-38). Es un *espacio reservado, protegido* en el que puedan respetarse otras leyes que las de la realidad circundante, que las que rigen la justicia de un país. En palabras de Giordano: “Play has autonomous laws and transcends the immediate reality (former, non-playful reality). This implies a perfectly demarcated and autonomous playful space” (1988: 217).

Sin embargo, ese lugar de juego no siempre corresponde con la idea tradicional de espacio. Ya Huizinga comentaba la inmaterialidad de las coordenadas de

determinados juegos: “Pero todavía es más clara la limitación espacial del juego. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo, que material o tan solo idealmente, de modo expreso o tácito, está marcado de antemano” (1987: 22). En la misma línea, Winnicott afirma: “Esa zona de juego no es una realidad psíquica interna. Se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior” (1982: 76). Del mismo modo, Curutchet define el concepto de *zona* como el espacio que ocupa la actividad lúdica, pero “no tanto un espacio físico sino una situación” (1972: 120). Ciertamente, podría decirse que, para este crítico, la *zona* representa la potencialidad del lugar del juego, un espacio ficticio en el que podría desencadenarse una actividad lúdica si la situación la propicia. Con el fin de ilustrar este concepto, pone como ejemplo la reunión de unos determinados individuos en torno a la mesa de un bar: se trataría de una situación, más que de un lugar físico, una *zona* en la que cabe el juego y en la que, sobre todo, la realidad circundante (preocupaciones y actividades cotidianas) no tiene cabida: “La actividad de todos y cada uno de ellos se rige por una serie de convenciones entre las cuales la más significativa sería una cierta forma de asepsia: los personajes están imposibilitados de concurrir allí para comunicar –o simplemente expresar– su desolación o su angustia” (Curutchet, 1972: 120-121). En definitiva, la *zona* representaría un territorio mental, en el que los participantes disfrutan de la libertad dentro de las limitaciones impuestas por las reglas del juego, alejándose de la realidad circundante y viviendo durante un lapso de tiempo determinado bajo las leyes de la nueva realidad<sup>12</sup>.

#### 1.1.4 ESENCIA DEL JUEGO

[...] ¿Dónde está el “chiste” del juego? ¿Por qué hace gorgoritos de gusto el bebé? ¿Por qué se entrega el jugador a su pasión? ¿Por qué la lucha fanatiza a la muchedumbre? Ningún análisis biológico explica la intensidad del juego y, precisamente, en esta intensidad, en esta capacidad suya de hacer perder la cabeza, radica su esencia, lo primordial. La razón lógica parece darnos a entender que la naturaleza bien podía haber cumplido con todas estas funciones útiles, como descarga de energía excedente, relajamiento tras la tensión, preparación para las faenas de la vida y compensación por lo no verificable, siguiendo un camino de ejercicios y reacciones

---

<sup>12</sup> “La *zona* es en consecuencia una especie de territorio liberado, un reducto de la libertad que es el resultado de los esfuerzos aunados de un grupo que con su conducta despreja y pisotea obstinadamente los decálogos” (Curutchet, 1972: 122)

puramente mecánicos. Pero el caso es que nos ofrece el juego con toda su tensión, con su alegría y su broma (Huizinga, 1987: 13).

El atractivo del juego consiste en esa *pasión*, excitación de los sentidos, frenesí, *intensidad... tensión*, en definitiva, que siente el jugador atrapado por la partida<sup>13</sup>, con un grado de implicación tal que sentirá esa tensión desde su comienzo hasta su final. Caillois analiza los diferentes tipos de actividades lúdicas y, con este fin, plantea una clasificación en cuatro categorías; a saber: *agôn*, *alea*, *ilinx* y *mimicry*. Así, la actividad lúdica calificada de *agôn* estaría íntimamente relacionada con la competición entre rivales ya sea por rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio o cualquier otra cualidad de los jugadores. Contrariamente al *agôn*, el *alea* es definido por Caillois de la siguiente manera: “C’est en latin le nom du jeu de dés. Je l’emprunte ici pour désigner tous jeux fondés, à l’exact opposé de l’*âgon*, sur une décision qui ne dépend pas du joueur, sur laquelle il ne saurait avoir la moindre prise, et où il s’agit par conséquent de gagner bien moins sur un adversaire que sur le destin” (1967: 56). Este sería el caso de los juegos de azar, en los que las habilidades o destrezas de los jugadores quedan anuladas en favor de la arbitrariedad<sup>14</sup>. Por su parte, Caillois define la *mimicry*:

Tout jeu suppose l’acceptation temporaire, sinon d’une illusion (encore que ce dernier mot ne signifie pas autre chose qu’entrée en jeu : *in-lusio*), du moins d’un univers clos, conventionnel et, à certains égards, fictif. Le jeu peut consister, non pas à déployer une activité ou à subir un destin dans un milieu imaginaire, mais à devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence (Caillois, 1967: 61).

---

<sup>13</sup> En su obra *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik* (1960), Hans-Georg Gadamer considera que el juego no tiene causa ni finalidad más allá de sí mismo, y es en ese ir y venir sin destino de la tensión, del principio al final de la partida y vuelta a empezar, en el que el jugador queda atrapado: “Die Bewegung, die Spiel ist, hat kein Ziel, in dem sie endet, sondern erneuert sich in beständiger Wiederholung. Die Bewegung des Hin und Her ist für die Wesensbestimmung des Spieles offenbar so zentral, daß es gleichgültig ist, wer oder was diese Bewegung ausführt. Die Spielbewegung als solche ist gleichsam ohne Substrat. Es ist das Spiel, das gespielt wird oder sich abspielt –es ist kein Subjekt dabei festgehalten, das da spielt” (1972: 99). Así, la tensión del juego gira en torno a ese ir y venir constante del movimiento de la actividad lúdica, independientemente de quiénes sean los jugadores, constituyendo el juego la realización del movimiento.

<sup>14</sup> “L’*agôn* est une revendication de la responsabilité personnelle, l’*alea* une démission de la volonté, un abandon au destin. Certains jeux comme les dominos, le jacquet, la plupart des jeux de cartes, combinent l’*agôn* et l’*alea*: le hasard préside à la composition des “mains” de chaque joueur et ceux-ci exploitent ensuite, de leur mieux et suivant leur force, le lot qu’un sort aveugle leur attribua” (Caillois, 1967: 57).



Así, la *mimicry* correspondería al juego de ficción descrito por Caillois – estudiado en esta tesis página 32– y al *play* inglés definido por Winnicott –comentado en este trabajo en la páginas 33–.

La cuarta y última categoría establecida por Caillois se refiere al *ilinx*:

Une dernière espèce de jeu rassemble ceux qui reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d’infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s’agit d’accéder à une sorte de spasme, de transe ou d’étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie (1967: 67-68).

Efectivamente, *ilinx* correspondería a un tipo de juego en el que la sensación de vértigo, de pánico o transe produce placer. Buen ejemplo de *ilinx* puede encontrarse en los videojuegos, en los que el jugador se traslada al mundo que observa en la pantalla y la agitación se apodera de él para superar las fases del juego. Sin esa agitación tan cercana al vértigo, sin ese torbellino de emociones, el videojuego no tendría razón de ser. Con esta clasificación, Caillois pretende crear unas coordenadas según las cuales toda actividad lúdica podría ser encauzada. Según el sociólogo francés, en una gráfica en la que *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* pudieran combinarse y anularse cabrían todos los juegos. Así, en *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige* cita algunos ejemplos de esas combinatorias:

Compétition-chance (agôn-alea) ;  
Compétition-simulacre (agôn-mimicry) ;  
Compétition-vertige (agôn-ilinx) ;  
Chance-simulacre (alea-mimicry) ;  
Chance-vertige (alea-ilinx) ;  
Simulacre-vertige (mimicry-ilinx) (1967: 145-146).

No obstante, como se ha visto anteriormente, desde mi punto de vista la actividad lúdica en ningún caso puede carecer de *alea*, aunque esta represente una pequeña parte de su constitución. Por otro lado, si bien es cierto que en determinadas actividades lúdicas el vértigo del jugador es mayor que en otras, la tensión del juego necesita

siempre una determinada cantidad de *tremendum*<sup>15</sup> para hacer de la partida una actividad atractiva. Sobre la necesidad de vértigo en el juego, Duvignaud comenta:

En su clasificación de los juegos, Caillois no atribuye el “vértigo” sino a una sola serie de juegos a los que este ordena. Tal vez sería conveniente admitir esa nomenclatura invirtiéndola, o antes bien, desplazándola en una perspectiva vertical: las diversas formas de juego que sugiere Caillois se distribuirían como otros tantos niveles de profundidad, entre los cuales el más intenso y más concreto sería el “vértigo”. Si el *tremendum* no define el juego, por lo menos indica su proximidad mediante la información perturbadora que de él da a nuestro espíritu (1982: 82).

Muchos otros estudiosos del juego han considerado la tensión producida por el *tremendum* como imprescindible para que la actividad lúdica atraiga al jugador. Según Giordano, “el elemento de tensión da un sentido de agonía que resulta imprescindible en toda actividad lúdica” (1984: 344). La implicación del jugador es tal, y el papel de jugador puede llegar a cobrar tal amplitud, que el lenguaje ha sentido la necesidad de crear apelativos como “buen perdedor” y “mal perdedor”, e incluso de poner nombre a la adicción patológica al juego: *ludopatía*. Efectivamente, la tensión de la actividad lúdica, aparentemente tan positiva y atractiva, puede tornarse en irritación, ruina o incluso enfermedad. Irritación, por perder la partida; ruina, por culpa de la adicción y la osadía aplicada a las jugadas; enfermedad, cuando el placer se convierte en dependencia.

Para ilustrar la idea de alejamiento del jugador de la vida real, de sumersión en el juego –de *tremendum*, en definitiva–, Winnicott argumenta lo siguiente:

Para entender la idea del juego resulta útil pensar en la *preocupación* que caracteriza el jugar de un niño pequeño. El contenido no importa. Lo que interesa es el estado de casi alejamiento, afín a la *concentración* de los niños mayores y los adultos. El niño que juega habita en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones (1982: 76).

---

<sup>15</sup> Apelativo utilizado por el novelista y sociólogo Jean Duvignaud en su obra *El juego del juego* (1980):

El “vértigo” o el *tremendum* sitúan la conciencia frente a frente con el inconcebible barullo provocado por la subversión momentánea de las estructuras. De la tensión que resulta de ese desgarramiento entre la figuración establecida y el vértigo de un vacío provocado por la intuición de infinitas combinaciones posibles que implica el juego deriva probablemente la búsqueda de una forma (Duvignaud, 1982: 84).

No resulta difícil comparar la congoja del niño al que se le ha quitado un juguete con la ansiedad del individuo al que se le han acabado las monedas para la máquina popularmente denominada “tragaperras”. Pero, ¿cómo será la naturaleza de esa tensión, tan atractiva y feroz? Winnicott comenta al respecto: “En ella [en la realidad nueva] el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior” (1982: 76).

Quizá el atractivo del juego esté, como transmite Winnicott, en la fragmentación de la realidad circundante con el fin de no utilizar sino los pequeños lapsos de realidad en los que el individuo tiene margen de acción para crear, crearse y recrearse<sup>16</sup>. Se trataría pues, de un reducto en el que el jugador libera sus impulsos y los concentra en una nueva realidad<sup>17</sup>, en la que puede haber cabida para aquello por lo que se sentiría cohibido en la vida real: “Al jugar, manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños, e inviste a algunos de ellos de significación y sentimientos oníricos” (Winnicott, 1982: 76). En esta misma línea, Giordano subraya la naturaleza de la actividad lúdica:

El juego, en su acepción más trascendente, es una actividad liberadora y creativa. Liberadora en cuanto desata al individuo de las convenciones que lo someten a una existencia enajenada, proyectándolo a infinitas posibilidades de realizarse. Creativa, porque a través de dicha proyección el individuo irá construyendo una nueva realidad (1984: 343).

---

<sup>16</sup> Como se ha visto anteriormente, Huizinga considera que la actividad lúdica es improductiva e innecesaria. No obstante, el filósofo holandés entiende el juego como un complemento de la vida cotidiana, que compensaría las carencias del día a día y, en este sentido, si lo considera vital para el ser humano:

Pero, ya en esta su propiedad de diversión regularmente recurrente, se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Adorna la vida, la completa y es, en este sentido, imprescindible para la persona, como función biológica, y para la comunidad, por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea; en una palabra, como función cultural (Huizinga, 1987: 21).

<sup>17</sup> “De l’une ou de l’autre façon, on s’évade du monde en le faisant autre. On peut aussi s’en évader en se faisant autre” (Caillois, 1967: 60).

Esas infinitas posibilidades de realización, ya sean por la propia acción del jugador (juegos de estrategia, despliegue de habilidades, juegos de ingenio...) o la suerte que lo acompañe (juegos de azar), le permiten ser otro –o, más precisamente, “otros”– según el desarrollo de cada una de las partidas. La asunción de infinitas posibilidades, en las que el jugador nunca representa el mismo papel que en su vida cotidiana, provocan en él un estado de embriaguez absolutamente demoledor. Francisca Noguerol también hace hincapié en la cualidad liberadora de la actividad lúdica: “[...] pueden extraerse unas cuantas ideas que revelan la relación existente entre la actividad lúdica y el arte: el ser humano juega cuando es libre, lo hace sin *aitia* (causa) ni *télos* (fin), y sabe que con esta experiencia se libera de su cotidianidad, conceptos aplicables del mismo modo al ejercicio del arte” (2009: 11).

La *liberación* de esa cotidianidad, unida a la urgencia por encontrar, dilucidar o resolver la incógnita del juego<sup>18</sup>, conforman la tensión de la actividad lúdica. Y esta no puede darse si no va asociada a las nociones de *incertidumbre* y/o *azar*, o en palabras de Huizinga: “Entre las calificaciones que suelen aplicarse al juego mencionamos la tensión. Este elemento desempeña un papel especialmente importante. Tensión quiere decir: incertidumbre, azar. Es un tender hacia la resolución” (1987: 23). La *incertidumbre* solo puede tener lugar si existe una igualdad de condiciones entre los contrincantes; si existen posibilidades de que la partida parezca vendida desde el principio, la tensión tantas veces mencionada se desvanece. Sobre esta idea Caillois destaca:

Le doute doit demeurer jusqu’à la fin sur le dénouement. Quand, lors d’une partie de cartes, l’issue n’est plus douteuse, on ne joue plus, chacun abat son jeu. À la loterie, à la roulette, on mise sur un numéro qui peut ou non sortir. Dans une épreuve sportive, les forces des champions doivent être équilibrées, afin que chacun d’eux puisse défendre sa chance jusqu’au bout (1967: 39).

En definitiva, la atracción del juego, aquello que provoca la excitación de los sentidos del jugador, podría denominarse *tensión*. Una tensión que, formada por pequeños fragmentos de la realidad circundante entre los que solamente se han

---

<sup>18</sup> Caillois resalta la noción de urgencia en la actividad lúdica a través de las siguientes palabras: “Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d’inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites des règles” (1967: 39).

seleccionado lapsos placenteros, potencia al individuo –ya liberado de su cotidianidad– para el despliegue de todas sus posibilidades.

### 1.1.5 EL JUEGO Y LO SAGRADO

En *Homo ludens*, Huizinga compara la esencia del juego con la naturaleza de la acción sagrada, concluyendo: “Así como por la forma no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir que esta se desarrolla en las mismas formas que aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego”<sup>19</sup> (1987: 22). Según el holandés, la estructura del rito sagrado es idéntica a la del juego, al igual que su finalidad: “[...] Creo que no incurrimos en este tropiezo si consideramos la acción sacra como juego. Lo es en cualquier aspecto por la forma y por la esencia, en cuanto que traspone a los participantes en otro mundo” (1987: 32).

Tanto el rito como la actividad lúdica cuentan con una *puesta en juego*, con una preparación del espectáculo o de la partida que versa en el diseño y fabricación del material por utilizar, el reparto de papeles de los participantes e incluso un ensayo previo desacralizado, que correspondería a la *partida de prueba* de la actividad lúdica. Como puede verse en la cita, Huizinga opina que la esencia de estas dos actividades es idéntica pues ambas alejan al participante de su realidad cotidiana, sumergiéndolo en otra realidad más placentera y en la que la excitación de los sentidos se ve altamente potenciada. Lo mismo sucede con el lugar de realización del acto lúdico y del sagrado: en ambos casos, la coordenada espacial se encuentra más relacionada con la situación que con un espacio físico, como se ha estudiado en el apartado “Tiempo y espacio del juego” de esta tesis. Ciertamente, el ámbito de lo sagrado se asemeja bastante a la *realidad nueva* de los *juegos de ficción*, categoría creada por Caillois en *Les jeux et les*

---

<sup>19</sup> Ehrmann, en su artículo “Homo Ludens Revisited”, retoma la hipótesis de Huizinga según la cual el juego y lo sagrado comparten una misma esencia:

Huizinga’s point of view on the relations of play and the sacred appear much less debatable insofar as these two domains are not, for him, incompatible. The passage from one to the other occurs gradually. In contrast to Benveniste’s thesis (and Caillois’s), Huizinga observes no break splitting play off from the sacred. Whether enigma, judicial conflict, or music, etc. is in question, play can be transformed into “sacred play”, or the sacred into play (Ehrmann, 1968: 40).

*hommes: le masque et le vertige* y estudiada en esta tesis en la página 32. En este tipo de actividad lúdica, el jugador representa un papel y se somete a las reglas del juego para dar rienda suelta, a través de su personaje, a la nueva realidad establecida. La tensión de este tipo de actividades lúdicas provoca una excitación tal de los sentidos del jugador que, aunque el participante no pierda de vista que está jugando, los límites entre las dos realidades pueden resultar confusos.

En esta línea, Huizinga recuerda el terror que siente el niño cuando un compañero juega a ser el lobo y lo persigue para “comerlo” (1987: 26). No se trata de un miedo fingido: el niño no simula pavor, sino que adopta el papel del individuo al que el lobo quiere devorar y la tensión del juego permite que sienta realmente ese pánico. El mismo fenómeno impera con los juegos de rol, en los que un determinado número de jugadores representan unos personajes mediatizados por una serie de reglas, y en la piel de estos nuevos individuos darán rienda suelta a su imaginación para deshacer los enredos del juego respetando las normas impuestas. En este tipo de actividad, la implicación de los jugadores es tal que algunos de ellos llegan a asumir determinadas características del personaje y a adoptarlas en su vida cotidiana.

Huizinga observa el parecido entre este tipo de juegos y la escenificación del acto sagrado: “El espanto de los niños, la alegría desenfrenada, el rito sagrado y la fantasía mística se hallan inseparablemente confundidos en todo lo que lleva el nombre de máscara y disfraz” (1987: 26). Aun así, aunque el juego y el rito compartan estructura y esencia, el holandés no pierde de vista la diferencia que impide la confusión entre ambas: contrariamente a la actividad sagrada, los participantes del juego, por mucho que se dejen llevar por la nueva realidad establecida, reconocen en todo momento que están jugando:

El niño juega con una seriedad perfecta y, podemos decirlo con pleno derecho, santa. Pero juega y sabe que juega. El deportista juega también con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo. Pero juega y sabe que juega. El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. El violinista siente una emoción sagrada, vive un mundo más allá y por encima del habitual y, sin embargo, sabe que está ejecutando o, como se dice en muchos idiomas, “jugando”. El carácter lúdico puede ser propio de la acción más sublime (Huizinga, 1987: 32).

Así, el niño que juega a ser el lobo sale de su papel cuando lo llaman a merendar sin sorprenderse de que el adulto no le tenga miedo; los amigos sumidos en una partida de rol retoman sus personalidades reales antes de que finalice el juego si se presenta alguna adversidad. Es decir, los participantes nunca pierden de vista su papel de jugadores. En esta misma línea Caillois explica que, aunque en los *juegos de ficción* el *tremendum* conquiste al jugador, nunca se produce una pérdida de la conciencia del juego: “La *mimicry* implique un jeu conscient: on joue à être un autre. Il n’y a pas de confusion avec le réel” (1967: 61). Jacques Ehrmann, en su artículo “Homo Ludens Revisited” retoma las teorías de Huizinga y Caillois acerca de la relación entre actividad lúdica y actividad sagrada, y se sorprende al observar que para estos dos autores el juego está a medio camino entre el infierno –la realidad cotidiana, lo terrenal, el realismo– y el paraíso, entendido como lo divino y sagrado: “In each of these definitions it is apparent that the zone of play is caught, like limbo, between the hell of «reality» subject to instincts and the paradise of the sacred, of the divine. Thus, for these authors, one escapes from play either toward the lower realm (reality, practical life) or toward the higher (the sacred, divine efficiency)” (Ehrmann, 1968: 36).

Aún así, aunque Caillois considera que el parecido entre la actividad lúdica y lo sagrado es notorio, observa una diferencia clave entre ambos, distinción íntimamente vinculada a su naturaleza:

Sans doute, le secret, le mystère, le travesti, enfin, se prêtent à une activité du jeu, mais il convient d’ajouter aussitôt que cette activité s’exerce nécessairement au détriment du secret et du mystère. Elle l’expose, le publie, et en quelque sorte, le *dépense*. En un mot, elle tend à le désaffecter de sa nature même. Au contraire, quand le secret, le masque, le costume remplissent une fonction sacramentelle, on peut être assuré qu’il n’y a pas jeu, mais institution. Tout ce qui est mystère ou simulacre par nature, est proche du jeu: encore faut-il que la part de la fiction et du divertissement l’emporte, c’est-à-dire que le mystère ne soit pas révéralé et que le simulacre ne soit pas début ou signe de métamorphose et de possession (1967: 33-34).

El sociólogo francés hace hincapié en la diferencia entre la actividad lúdica y lo sagrado en la medida en que el juego se consume en sí mismo –comienza, se desarrolla y concluye, pues la tensión lúdica, esa exaltación de los sentidos, se extingue con el final de la jugada. Contrariamente a ello, lo sagrado se mantiene en el

tiempo aunque su punto álgido de excitación sea provocado por el momento del rito. Pero Caillois es consciente del gran parecido de ambos eventos, pues la intensidad de la vivencia del juego es altamente comparable a la ceremonia sagrada.

Si el rito comporta una alta dosis de juego, muchas otras actividades de la vida de los seres humanos pueden asemejarse a lo lúdico por la puesta en escena que conllevan. Esas ceremonias, que muchas veces acompañan a tareas cotidianas e incluso vitales podrían, según Huizinga, asemejarse a los ritos animales:

Ya indicamos anteriormente que los rasgos fundamentales del juego, el jugar juntos, el luchar, el presentar y exhibir, el retar, el fanfarronear, el hacer “como si” y las reglas limitadoras, se dan ya en la vida animal. Pero todavía es más sorprendente que las aves, que poligenéticamente se hallan tan lejos del hombre, tengan tanto en común con él: los faisanes silvestres tienen sus danzas, los grajos organizan concursos de vuelo, ciertos pájaros de Nueva Guinea y otras especies adornan sus nidos, y los pájaros cantores exhiben sus melodías. La competición y la exhibición no surgen, pues, de la cultura como sus diversiones sino que, más bien, la preceden (1987: 64-65).

Como comenta Huizinga las actividades lúdicas preceden a la cultura de un lugar<sup>20</sup>. En otras palabras, el imaginario de una comunidad se conformaría con aquellas representaciones lúdicas que sus integrantes protagonizan, pues el juego no es sino un modo de expresión del ser humano; en palabras de Wilson: “Play is, thus, the vehicle of human expression and the foundation of all aesthetics” (1990: 9).

En sentido inverso, Caillois observa que, así como la cultura de una determinada época puede estudiarse según la utilización del juego de una comunidad dada, del mismo modo podrá analizarse la cultura de esa época según las características de esos juegos. Es decir, la representación de los juegos está determinada por las características socioculturales que determinan las vivencias de

---

<sup>20</sup> Pero que precedan a la cultura no significa que se transformen en cultura sino que, como argumenta Huizinga, en la amalgama formada por la cultura y el juego, esta última actividad es más primitiva, forma parte íntegra del ser humano y, según su empleo, determinará la cultura de una comunidad en un periodo específico de su existencia:

No hay que entender esto en el sentido de que el juego se cambie en cultura o se trasmute en ella, sino, más bien, que la cultura, en sus fases primarias, tiene algo de lúdica, es decir, que se desarrolla en las formas y con el ánimo de un juego. En la unidad doble de cultura y juego este es el hecho primario, objetivamente perceptible, concretamente determinado, mientras que la cultura no es más que la designación que nuestro juicio histórico adjunta al caso en cuestión (1987: 63-64).



dicha comunidad. Así, Caillois recuerda las diferentes representaciones del juego de la rayuela a lo largo de las épocas: si en la antigüedad la estructura del dibujo simbolizaba un laberinto en el que el jugador debía empujar la piedrecita –el alma– hacia su salida –su liberación–, en la era cristiana el dédalo se convierte en iglesia, y el alma no alcanzará la libertad, sino el paraíso. En palabras de Caillois:

Dans l'Antiquité, la marelle est un labyrinthe où l'on pousse une pierre –c'est-à-dire l'âme– vers la sortie. Avec le christianisme, le dessin s'allonge et se simplifie. Il reproduit le plan d'une basilique : il s'agit de faire parvenir l'âme, de pousser le caillou jusqu'au Ciel, au Paradis, à la Couronne ou à la Gloire, qui coïncide avec le maître-autel de l'église, schématiquement représentée sur le sol par une suite de rectangles. Dans l'Inde, on jouait aux échecs avec quatre rois. Le jeu passa dans l'Occident médiéval. Sous la double influence du culte de la Vierge et de l'amour courtois, l'un des rois fut transformé en Reine ou en Dame. Qui devint la pièce la plus puissante. Tandis que le Roi se trouvait confiné au rôle d'enjeu idéal, mais quasi passif, de la partie. L'important, toutefois, est que ces vicissitudes n'ont pas atteint la continuité essentielle du jeu de la marelle ou du jeu des échecs (1967: 163).

Sobre esta misma idea, Caillois argumenta como se ha señalado más arriba que, por lo tanto, los juegos varían de una época a otra y, si se analizara la tendencia lúdica de una civilización en un momento determinado, podrían descubrirse sus preferencias y debilidades:

Il n'est pas absurde de tenter le diagnostic d'une civilisation à partir des jeux qui y prospèrent particulièrement. En effet, si les jeux sont facteurs et images de culture, il suit que, dans une certaine mesure, une civilisation et, à l'intérieur d'une civilisation, une époque peut être caractérisée par ses jeux. Ils en traduisent nécessairement la physionomie générale et apportent des indications utiles sur les préférences, les faiblesses et les forces d'une société donnée à tel moment de son évolution (1967: 164).

Por ello, no todos los juegos resultan exitosos en todas las épocas ni comunidades de individuos. Acerca de qué precede a qué, si la cultura o el juego, Huizinga comenta: “[...] La cultura surge en forma de juego; la cultura, al principio, se juega. También las ocupaciones orientadas directamente a la satisfacción de las necesidades de la vida como, por ejemplo, la caza, adoptan fácilmente, en la sociedad arcaica, la forma lúdica” (1987: 63). Según los dos autores citados, el ser humano busca unos determinados rituales para ennoblecer actos básicos de la vida corriente.

En este sentido, el juego sería todo lo contrario a lo estudiado anteriormente: no se trataría de una actividad estigmatizada, sino que su utilización realzaría y enriquecería los quehaceres humanos.

Sintentizando las nociones expuestas en este primer capítulo que se aplicarán al juego en literatura estudiado a continuación debe incidirse, en primer lugar, en que los seres humanos crean actividades lúdicas imponiéndoles una lista de reglas que definen y dan nombre al juego en cuestión. En la estructura de estas actividades – transferibles e inagotables– tienen cabida un sinfín de partidas variopintas, aliciente primordial para la repetición del juego tanto por parte de los propios participantes como por una multitud de individuos, integrantes intercambiables del papel de jugador.

La delimitación de las coordenadas de tiempo y espacio –establecidas antes del tiempo de juego– permiten que los contrincantes den rienda suelta al ingenio, la estrategia o se dejen llevar por el misterio del azar, pues ese tiempo y espacio no pertenecen a su realidad cotidiana y, en consecuencia, su vida no se verá alterada por ellos. La *paidia* es constreñida por el *ludus*, el impulso lúdico se ve coartado por leyes y la amalgama de ambos dará lugar a otras potencialidades del jugador, otras representaciones de sí mismo, atractivas y siempre mejorables.

Tanto el *game* –juego reglado– como el *play* –juego de ficción–, esa actividad lúdica que nace, se desarrolla y muere en el tiempo de la partida, esa actividad tan misteriosa e incierta, atrae al jugador inevitablemente. La excitación de los sentidos, el vértigo y el torbellino de emociones, el hechizo del juego, en definitiva, es culpable de que incluso el tramposo desee jugar.

## 1.2 TEORÍA DEL JUEGO EN LITERATURA

### 1.2.1 TRANSGRESIÓN DE LOS PRECEPTOS LINGÜÍSTICOS

Esta especie de constante lúdica explica, si no justifica, mucho de lo que he escrito o he vivido. Se reprocha a mis novelas –ese juego al borde del balcón, ese fósforo al lado de la botella de nafta, ese revólver cargado en la mesa de luz– una búsqueda intelectual de la novela misma, que sería así como un continuo comentario de la acción y muchas veces la acción de un comentario. Me aburre argumentar a posteriori que a lo largo de esa dialéctica mágica un hombre-niño está luchando por rematar el juego de su vida: que sí, que no, que en esta está. Porque un Juego, bien mirado, ¿no es un proceso que parte de una descolocación para llegar a una colocación, a un emplazamiento –gol, jaque mate, piedra libre? ¿No es el cumplimiento de una ceremonia que marcha hacia la fijación final que la corona? (Cortázar, 2005: 33).

En el ámbito literario, el juego abarca una variedad de vertientes tan numerosa como textos de creación puedan existir. Alfonso Reyes subraya la fascinación y el misterio que producen en el ser humano las composiciones fónicas en idiomas extranjeros: “Tan seductora es esta travesura de la ignorancia que, conforme penetramos en los significados de una lengua desconocida, vamos lamentando perder aquella fascinación maravillosa” (2011: 37). El hombre se siente atraído por los sonidos extraños del forastero, le resulta sorprendente la cadencia de la lengua, le seducen los jeroglíficos indescifrables, los fonemas impronunciables e, incluso, concibe muecas donde solo hay articulaciones para el nativo. Animado por semejante seducción lingüística, el escritor pretende capturar los vocablos de su propia lengua para combinarlos y desarrollar secuencias novedosas, estructuras nuevas que conformen la creación artística. En palabras de Reyes:

[...] la palabra nos fue dada, primero, para apoderarnos de los objetos. Pero, ya antes de esta etapa, presentimos una prehistoria lingüística que Adán nunca nos confesó: un raudo zumbido articulado que precede a la sintonización lógica y que –acercando el oído– todavía se escucha en el caracol del lenguaje. Ahora bien: después de la palabra comenzamos a abusar creando con ella nuevos entes, nuevos “ontos”. Y a esto propiamente se llama *creación*; en griego: *poesía* (2011: 24).

Así, Reyes destaca cómo el escritor se apropia del léxico de una lengua, de la semántica y la sintaxis que le dan forma, con el fin de dar paso a nuevas combinatorias. Por lo tanto, en la base del discurso se encontrará siempre el poder recombinante de su emisor; según Wilson: “Discourse may be likened to a game of voices in which words are tokens that are played back and forth and the final state of play is the sum of the words’ use (the totality of the ways they have been played) in a particular exchange” (1990: 36).

Dicho esto, es necesario destacar que aunque el autor literario fundamente sus asociaciones de elementos lingüísticos en las reglas de una lengua preestablecida<sup>21</sup>, también es capaz de deshacer y reconstruir dichas estructuras con el fin de conformar un idioma más coherente con su propia expresión. De este modo, el escritor interpreta el mundo que lo rodea, utiliza su capacidad de lenguaje para plasmarlo en el papel, y cuando la lengua elegida no le es suficiente, descompone sus constituyentes para crear un idioma a su medida. No obstante, en sentido inverso la reutilización del material lingüístico también permite al usuario crear otras realidades paralelas. Es decir, al forjar una lengua mucho más personalizada que la de base, el escritor cambia los referentes lógicos preestablecidos y, por lo tanto, el mundo circundante. Al respecto, Belén Gache comenta:

La estructura de una lengua (la forma en que su vocabulario individualiza los diferentes entes y la manera en que la estructura gramatical los combina formando unidades significativas) determina la cosmovisión de los hombres que la utilizan [...] También se ha señalado la manera en que los lenguajes alternativos pueden generar mundos alternativos. Cambiar las leyes del lenguaje es cambiar las leyes del mundo (2006: 41).

El escritor se convierte pues en “combinador de elementos e investigador de las relaciones ocultas del lenguaje” (Gache, 2006: 37). La transgresión de los preceptos lingüísticos permite que cada autor se apodere de las normas de determinada

---

<sup>21</sup> Reyes sistematiza las tres bases principales del lenguaje de la siguiente manera:

- 1.º De sintaxis en la construcción, y de sentido en los vocablos: gramática.
- 2.º De ritmo en las frases y períodos, y de sonido en las sílabas: fonética.
- 3.º De emoción, de humedad espiritual que la lógica no logra absorber: estilística (2009: 165).

A lo que añade: “La literatura es la actividad del espíritu que mejor aprovecha los tres valores del lenguaje” (2009: 165).

lengua y cree una sublengua propia. Al respecto, Wilson afirma: “[...] from the perspective of poststructuralist textualism, transgression must be seen as the inevitable play of language. All language may be said to transgress itself: it always subverts, through its inherent abstractness and arbitrariness, the conventions of its use” (1990: 33).

La libertad de elección de múltiples asociaciones de locuciones equivale a la potencialidad del texto literario. Dicha elección, considerada como una actividad lúdica, permite romper las barreras de la lógica del lenguaje, de la costumbre lingüística y de los patrones tradicionales de un determinado idioma. Al respecto, Béatrice Salazar subraya:

Así, a través del juego con las palabras se pasa de lo cotidiano a lo fantástico, a la revelación de un mundo lingüístico diferente, se pone en tela de juicio la costumbre, se plantea a nivel lúdico (e incluso fantástico), el problema de la libertad del sujeto hablante, de la relación entre su mundo de experiencia y el signo elegido para denotarlo (1986: 74).

La idea de *revelación de un mundo lingüístico diferente* que explica Salazar, en la que el escritor resulta solo parcialmente su creador, recuerda la descripción de la realidad del juego estudiada en el capítulo anterior. Si el autor de las reglas y directrices de una actividad lúdica es capaz de sumergirse dentro de su propia creación para dejarse sorprender por el desarrollo de esta, del mismo modo el escritor que selecciona determinados elementos de lenguaje será susceptible de asombrarse por los resultados de su propio juego. Así, la selección de fragmentos de lengua y la restricción de vocabulario por parte del escritor permiten que mantenga *la rienda corta* y evitan que el texto se le vaya de las manos. Como menciona Valenzuela:

La tarea de escribir es desgarradora y dichosa al mismo tiempo. Es un buceo a ciegas en el magma donde se forman las imágenes y las asociaciones, es un dejarse llevar por la creación a todo galope pero con la rienda corta, evitando desbocarse, y es al mismo tiempo un minucioso enfrentamiento con algo tan manoseado y vilipendiado y gastado y sorprendente como puede ser el lenguaje (2001: 31).

Según la cita de la escritora argentina, cada obra nueva recicla el idioma elegido, reconsidera y reconstruye la lengua en cuestión. Con este fin, será necesario

imponer unos patrones de trabajo, unas normas que faciliten el equilibrio entre la libertad del creador y el control del ingenio. A este *enfrentamiento* –mencionado en la cita de Valenzuela– se somete todo creador literario.

A través del lenguaje, el escritor da paso no solo al valor formal del texto, sino también al juego de creación semántica a partir del cual se genera la ficción. En palabras de Reyes:

La literatura posee un valor semántico o de significado, y un valor formal o de expresiones lingüísticas. El común denominador de ambos valores está en la intención. La intención semántica se refiere al suceder ficticio; la intención formal se refiere a la expresión estética. Solo hay literatura cuando ambas intenciones se juntan. Las llamaremos, para abreviar, la ficción y la forma (2009: 163).

Por lo tanto, el creador necesita aunar la *intención formal* del texto con la *intención semántica*. Tanto la descripción del juego de los personajes como la construcción formal de la obra y la actividad cooperativa entre lector y autor se realizan a través del lenguaje.

## 1.2.2 NATURALEZA DEL JUEGO LITERARIO

El historiador estadounidense Robert Detweiler afirma que todo texto de ficción se puede considerar un juego en la medida en que desarrolla realidades posibles:

There is a sense, of course, in which one could call all fiction playful. Insofar as fiction is fiction, as it conceives and develops illusions, it does what other forms of play do: it creates another, unreal world through the imagination and above all through language to entertain, occupy, reassure, teach, inspire the author and his reader (1976: 50-51).

Por lo tanto, la literatura de carácter ficcional funciona como actividad lúdica si se tiene en cuenta que pretende *evasión* del mundo circundante y *aplazamiento* de las tareas cotidianas<sup>22</sup>, como explicaba Curutchet acerca de las características de este tipo

---

<sup>22</sup> Hipótesis explicada en esta tesis en la página 35.

de actividad. Así, el aporte del juego al texto de ficción no lo tornará más *entretenido*, ameno o deleitable, sino que significará una *manipulación* de las herramientas literarias para que esa evasión sea una actividad consciente tanto por parte del escritor como del lector; Detweiler afirma:

But when I speak of playful fiction, I have a more particular quality in mind. I mean an artistic self-consciousness whereby the writer, already intensely aware of the illusory nature and potential of the novel and story, manipulates the components of narrative to show the reader their artificiality. He constantly reminds himself and his readers of the pretense-nature of the story, and thereby creates a secondary game in the already given context of playfulness characteristic of all fiction (1976: 51).

Según esta cita, el escritor lúdico recuerda constantemente a sus lectores –y se recuerda a sí mismo– el artificio pactado que les permite estar inmersos en una realidad diferente. De este modo, el juego literario funcionaría como una actividad consciente y lúcida, insertada en el texto de ficción. Así, las leyes del juego estudiadas en el capítulo precedente se aplican, de la misma manera, a la literatura lúdica. Si anteriormente se ha descrito el juego como una tarea *autorreferencial* y *autocontinente*, no cabe duda de que su presencia en literatura confiere al texto esas mismas características<sup>23</sup>. En palabras de Santiáñez-Tió:

Por narración lúdica en el sentido estricto del término entiendo un constructo artístico autoconsciente en el cual el autor, sabedor de la naturaleza ilusoria de la literatura, establece una serie de juegos en uno o en varios niveles (historia, trama, narración) de la obra con el objetivo de mostrar al lector la artificialidad de su relato (1996: 320-321).

---

<sup>23</sup> Acerca de la *autonomía* del juego literario con respecto al mundo circundante y a la *infinidad* de partidas posibles dentro de su microcosmos, Giordano recalca:

If we examine the texts of authors before García Márquez who have stood out for using play in the structuring of their narrative universe, we see that in Borges, for example, the playful space is conceived as a closed and autonomous frame. This space is reiterated constantly, following its own laws, which transgress all forms of realism in the text. [...] This is exactly what occurs in framed games, for example, chess. We have a board with sixty-four squares (thirty-two white and thirty-two black), a demarcated space with inviolable rules. But, within this ensemble, the moves are infinite. We have all the variations of the macrocosmos in the inexhaustible *movement/countermovement* of each game, inserted within the finite frame of the microcosmos that projects them. The board cannot be destroyed, nor the rules changed. The rules are inflexible and the board, eternal (1988: 218-219).

De este modo, el escritor de este tipo de narraciones establece en el texto una lógica interna, una coherencia que no responde a los referentes comunes y que, por lo tanto, no podrá aplicarse a la realidad cotidiana, por lo que Susan Stewart habla de una *transgresión* del proceso de interpretación del sentido común, de una *reformulación* de los valores cognitivos (1979: 46). Según Marina, *juguetizar* el lenguaje y la estructura del texto literario equivale a hacer de la realidad un juguete, pues el material literario no deja de ser una herramienta para la apertura hacia nuevas verosimilitudes:

El ser humano posee la interesante capacidad de *juguetizar* la realidad. [...] Al convertir la realidad en juguete realizamos una transustanciación, una alteración ontológica, que ha sido poco estudiada por los filósofos. Que una cosa sería –el lenguaje, o la lógica– pueda transformarse en juguete, exige una explicación, sin la cual no podremos entender el proyecto existencial ingenioso, cuyo objetivo final es la *juguetización* generalizada de la realidad (1992: 58).

Como puede observarse en esta cita, para Marina la *juguetización* de la realidad pasa por la *juguetización* de la palabra: si el autor convierte en lúdica su utilización de la lengua, el pasaje a la nueva realidad solamente puede partir de un intento para mejorar la percepción de lo circundante. Por otro lado, el *juguete* –o material lúdico– también puede ser la composición del propio texto, es decir, su estructuración.

Con este fin de plasmar la nueva realidad, el autor deberá pactar con los lectores unas reglas de juego, puesto que ellos van a ser contrincantes o miembros del equipo del escritor, como se verá más adelante. Acerca de la incorporación de normas al texto literario, Rafael De Cózar subraya: “La creación artística muestra indudables analogías con el juego en nuestro siglo, como en diversos períodos de la historia. La presencia de unas leyes previamente aceptadas y las posibilidades que la combinación de elementos ofrece hacen posible trasladar a ese campo los mecanismos del juego” (1991: 26-27).

La imposición de reglas seduce tanto al escritor como al lector. La idea de que las normas potencian la creación ingeniosa y, por ende, la transposición a realidades insospechadas acompaña a los jugadores. En palabras de Wilson: “[...] games are, or can be, absorbing; that is, they pull the minds of the players into them and function



preemptively and exclusively” (1990: 5). Los jugadores –escritor y lector– se adentran en la nueva esfera literaria de tal manera que se verán rápidamente conquistados y atrapados por la gran variedad de soluciones posibles. Sobre la atracción de la incertidumbre, Reyes comenta:

Lo imprevisible atrae y trastorna a quien le pide recordarle que todo puede cambiar en cualquier instante y que la configuración del mundo estable en que vive puede ser sacudida e incluso rota por el azar, del que la ruleta no es sino un pretexto. [...] La figura que Dostoievski da a sus personajes no es distinta de aquello que su propia existencia espera del juego: una sucesión de discontinuidades, sin duda incoherentes, discernidas y sin ningún nexo lógico entre sí. El que “todo pueda suceder” mueve a los personajes del novelista, como su conciencia personal espera de la ruleta un azar absoluto (2011: 66).

*La ruleta, el azar* o la rayuela, obra de Cortázar del mismo nombre, no sirven sino de *pretexto* para dejar fluir las potencialidades de la partida. Si el protagonista de la novela señalada se mueve entre París y Buenos Aires, construye y reconstruye su vida según emergen personajes nuevos que van modificando el juego, del mismo modo el lector se sorprende ante la aparición de textos de naturaleza totalmente distinta: desde diálogos filosóficos, como en los capítulos 71 y 79, hasta poesía en prosa –como en el 7–, pasando por un fragmento redactado en un lenguaje totalmente nuevo formado a base de jitanjáforas –que ocupa todo el capítulo 68–.

La imposición de reglas en literatura comparte con la noción tradicional de juego la idea de que, restringiendo el campo de actuación, el desarrollo del ingenio será mayor. Así, determinados escritores aplican instrucciones y normas propias de una actividad lúdica a fenómenos de la vida cotidiana, concediéndoles de ese modo un valor diferente. Esa reinterpretación de lo circundante es la que luego plasmarán en el papel. En esta línea, Saúl Yurkievich estudia la mirada de Cortázar sobre el mundo, la búsqueda continua de instrucciones pues, según el crítico argentino, “vivía con una perpetua y expectante extrañeza su acontecer cotidiano; vivía en busca de las simetrías extrapolables, de las coincidencias de planos apartados, de las apariciones sorpresivas; vivía proyectado a lo parapsicológico” (Yurkievich, 1986: 19). Así, Cortázar habría mirado siempre la cotidianidad despegándose de lo esperado, buscando claves y

excusas para desarrollos ficticios<sup>24</sup>. Más adelante, el mismo crítico destaca la capacidad de este autor para alejarse de las coordenadas de espacio y tiempo en las que se mueve el individuo con el fin de acceder así a una esfera diferente, lo que recuerda a las teorías expuestas sobre el juego:

Julio solía practicar, dentro y fuera de sus textos, una lectura lateral, oblicua (como la *vivencia oblicua* de Lezama Lima) de los datos empíricos. Buscaba no la excentricidad o el extravío, más bien el desfasaje, el estar entre o a medias, allí donde los efectos de paralaje desdoblan las imágenes y descolocan la ordenación, en la zona ambigua, la de los signos desplazados, donde los códigos vacilan. Allí se puede despertar la tempoespacialidad anestesiada. Allí se pueden atisbar trasfondos, trasmundos. (1986: 19).

Por lo tanto, Yurkievich presenta un Cortázar curioso por el contexto que lo rodea, atento a los detalles que los demás individuos solemos considerar banales y, sobre todo, capaz de convertir esos elementos en fenómenos lúdicos. Al igual que Georges Perec, el escritor argentino juega con los elementos corrientes que lo rodean y confiere carácter sorpresivo a los objetos de la vida cotidiana, lo que el autor francés llamó “endotique”:

...il s’agit d’interroger [...] la brique, le béton, le verre, nos manières de table, nos ustensiles, nos outils, nos emplois du temps, nos rythmes. Interroger ce qui semble avoir cessé à jamais de nous étonner. Nous vivons, certes, nous respirons, certes ; nous marchons, nous ouvrons des portes, nous descendons des escaliers, nous nous asseyons à une table pour manger, nous nous couchons dans un lit pour dormir. Comment ? Où ? Quand ? Pourquoi ? (1973: 3).

El tiempo y el espacio *anestesiados* que menciona Yurkievich en su cita anterior pueden “despertarse”, “activarse” en el escenario nuevo creado por el juego. Así, como se ha estudiado en el capítulo anterior, la nueva realidad se presenta como un fragmento de vida limitado en tiempo y espacio, en el que el jugador explotará las

---

<sup>24</sup> Cortázar cuenta en el programa “A fondo” que durante un año de su vida, fue pegando al azar en una pared recortes de revistas, postales y fragmentos de panfletos sin darse cuenta de que, poco a poco, se iba dibujando una línea conductora de arriba abajo, un trazado perfecto que surcaba cada pedazo de papel. El que Cortázar se percatara y se dejara seducir por esa coincidencia es lo que Yurkievich ha denominado la búsqueda de *simetrías extrapolables*, de las *apariciones sorpresivas* y, el propio escritor argentino en esa entrevista denomina como *sentimiento de lo fantástico* (Cortázar, minutos 56.35-59.00, 1977)

potencialidades que ese lapso vital le ofrece. Acerca de la individualidad de los ejes espaciotemporales, Picard señala:

Espace différent, temps différent, logique différente, on ne prend jamais assez garde à cette différence essentielle entre l'univers de l'illusion ludique et celui de la vie courante. Il y a quelque chose de déprimant à voir la critique traditionnelle et les médias incapables de s'arracher à l'idéologie de la *Mimésis*, plus ou moins nuancée, concevant obstinément les fictions comme des microcosmes dont les dimensions seraient, *mutatis mutandis*, de même nature que celles qui régissent le monde (Picard, 1986: 104).

Con estas palabras, Picard explica que la actividad lúdica literaria disfruta de las mismas coordenadas que los demás juegos, siendo estas, en cualquier caso, diferentes a los haces correspondientes a la vida cotidiana.

Por lo tanto, el individuo que se adentra en la lectura de una obra lúdica busca la incertidumbre, la sorpresa; en definitiva, la multiplicidad de consecuencias. Así, la experiencia lectora no certifica la habilidad en el juego literario. Al respecto, Kimberly Bohman-Kalaja afirma:

I have argued that Play-Texts are non-productive; that is to say, that as individual texts they resist readerly efforts to subordinate the unique experience of their reading to the consequential ethical idea of literary competence. This is not to say that readers gain in skill or in experience may have no practical application to the reading of future texts (agility of mind being the obvious exception). [...] The value of the Play-Text is as non-material as it is intangible. However, though non-productive in the material sense, these texts do have "real-world" impact. The non-cumulative nature of the game-playing competence achieved through reading Play-Texts generates an intellectual flexibility, an awareness of unconscious readerly habits, and an incentive, if not the ability, to see otherly (2007: 234).

Según la profesora estadounidense, el entrenamiento en este tipo de textos podría agudizar la *flexibilidad intelectual* e *incentivar* la agudeza del receptor; no obstante, no supondría para el jugador la acumulación de herramientas aplicables a otro tipo de juego literario. En definitiva, la transgresión se manifiesta en que determinadas estrategias narrativas burlan lo esperado, ya sea con respecto a la caracterización de los personajes, a la voz narrativa, al concepto de la referencialidad o la experiencia empírica.

De este modo, podría decirse que cada nueva obra lúdica se mueve por unos patrones normativos distintos y bien diferenciados que no corresponden a los códigos de interpretación de textos habituales. Por esta razón, Bohman-Kalaja considera que este tipo de escritos solo puede ser apreciado por el lector predispuesto a que sus referentes se vean alterados. En sus propias palabras: “To appreciate the beauty and skill that renders such Play *literary*, one must enter into these games ready to have expectations overturned, ready to break the hard-won habits of a literary education” (2007: 234).

### **1.2.3 LAS REGLAS EN LA LITERATURA LÚDICA**

El arte opera siempre como un juego que se da a sí mismo sus leyes,  
se pone sus obstáculos, para después irlos venciendo (Reyes, 2009: 159).

Tras haber analizado la transgresión lingüística que realiza el escritor lúdico, hemos puesto de relieve la naturaleza del juego en literatura; es decir, su esencia y características. En los siguientes apartados, ahondaremos en el estudio de las reglas de dicha actividad, haciendo especial hincapié en la limitación del impulso lúdico a la hora de desplegar el *game* literario, así como en el papel del jugador tramposo y en las particularidades que deben caracterizar al juego para que pueda convertirse en *transmisibile*.

#### **1.2.3.1 El impulso limitado**

En el capítulo anterior se ha estudiado la diferencia descrita por Caillois entre *paidia* –el juego entendido como imaginación libre– y *ludus* –el impulso lúdico limitado por una serie de instrucciones y normas de actuación–; en esta misma línea, Wilson integra todo juego literario a la cualidad de *game*, por estar este normalizado y reglado:

In this sense, literary texts are taken to be games because they follow from certain assumptions (which, with more or less precision, one may call “rules” or “axioms”) that are not necessarily those of the world outside the text. The assumptions of a fictional, or “possible,” world may be said to correspond to those of a game in that they restrict what may happen, delimit action, and make certain other things (character, incident, description, events, and existents) possible with a high disregard for what may be the case outside the text. Perhaps more exactly, text-specific assumptions are conventions that may be said to equal the rules of a game (1990: 14).

Por lo tanto, según Wilson, la restricción de la *paidia* por reglas o axiomas confiere carácter de *ludus* a la narración. En cambio, en ningún caso se trataría de un *game* estricto, pues en literatura el juego contaría con unas normas imprecisas, variables y de difícil formulación, por oposición a las reglas de la actividad lúdica tradicional: limitadas, precisas y de fácil formulación (Wilson, 1990: 80).

Así, aunque el crítico canadiense adscriba el juego literario a la categoría de *game*, parece que su definición es más propia del *play*. Es cierto que la atracción de la actividad lúdica no viene siempre delimitada por leyes infranqueables y preestablecidas pero, como se ha estudiado en el capítulo anterior, el juego necesita de instrucciones para constituirse a sí mismo. Con este fin, el autor deberá pactar unas reglas de juego con los receptores —ya sea como pautas previas a su escritura y, por lo tanto, a la lectura de los participantes—, o como normas que los jugadores, con la asimilación del texto, irán deduciendo y aceptando.

Buen ejemplo de instrucciones previas a la actividad lectora es el prefacio de *Rayuela* de Julio Cortázar, quien propone dos posibles procedimientos: el lineal y el lúdico:

[...] El primer libro se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra *Fin*. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue.

El segundo libro se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo [...] (1991: 3).

Antes de iniciar la lectura de *Rayuela*, el jugador deberá aceptar una de las dos propuestas y, si desea lanzarse en una aventura lúdica, se verá obligado a dejarse conducir por la secuencia de capítulos preestablecida por el autor. En esta misma

línea, el escritor Daniel Pennac publica en 1992 el ensayo *Comme un roman*, en el que propone los derechos del lector a modo de decálogo:

1. Le droit de ne pas lire.
2. Le droit de sauter des pages.
3. Le droit de ne pas finir un livre.
4. Le droit de relire.
5. Le droit de lire n'importe quoi.
6. Le droit au bovarysme. (Maladie textuellement transmissible)<sup>25</sup>
7. Le droit de lire n'importe où.
8. Le droit de grappiller.
9. Le droit de lire à haute voix.
10. Le droit de nous taire (1992: 145).

Con esta lista, Pennac se propone invitar al lector a acercarse a la obra literaria de una forma lúdica, diferente a la lectura lineal convencional.

Por el contrario, los escritores del taller patafísico del OuLiPo se imponen restricciones previas a la elaboración de sus textos, pero no entregan al lector las instrucciones del juego: este deberá deducirlas a medida que se vaya desarrollando el relato. Perec, por ejemplo, publica en 1969 *La Disparition*, una novela escrita en su totalidad sin emplear la *e*, la vocal más utilizada en francés. En el caso de dicha obra, su autor no especifica a modo de prólogo que la desaparición –o el *Secuestro*, como se ha titulado la traducción al español– es puramente formal, y será el lector quien deberá percatarse de la regla aplicada.

Acerca de la necesidad de limitar el impulso creativo en el texto literario, Reyes señala:

Lo que al poeta<sup>26</sup> importa es evitar que el espíritu ceda a su declinación natural, a su pureza cósmica, la cual pronto lo llevaría a las vaguedades más nauseabundas y al vacío más insípido. El arte poética no es un juego de espuela y freno parecido a la equitación, sino que es un jugar

---

<sup>25</sup> Describe esta pauta de lectura como el derecho a la “satisfaction immédiate et exclusive de nos *sensations* : l’imagination enfle, les nerfs vibrent, le cœur s’emballe, l’adrénaline gicle, l’identification opère tous azimuts, et le cerveau prend (momentanément) les vessies du quotidien pour les lanternes du romanesque...” (1992: 163).

<sup>26</sup> Como puede observarse en la cita, Reyes se refiere al *poeta* en tanto ‘creador’ del ejercicio literario, y no como ‘escritor lírico’.

todavía más sutil porque es un jugar con fuego. Y el fuego entregado a sí mismo, ya se sabe, solo consume. En cambio, el fuego con espuela y freno es motor de civilizaciones. De igual modo, dicen los biólogos, las hormonas retardatorias, los frenos, determinan la homificación del hombre, impidiendo que su cráneo se desboque hasta desarrollarse en el hocico animal. Al poeta no puede serle por eso indiferente el elemento formal: en la religión, el rito; en la idea, la palabra; en el arte, la línea; en el alma, el cuerpo (2009: 161).

Esta cita, según la cual el escritor debe siempre manejar con contención la creatividad para que en ella brille la sutileza deseada, recuerda el comentario de Valenzuela, quien evoca la necesidad de acotar las *sendas* para que los caminos puedan *bifurcarse* y ofrecer posibles y misteriosos itinerarios: “La imaginación entonces se adueña de la letra y nos lleva por impensadas sendas. Muy acotadas sí, las sendas, pero llenas de bifurcaciones secretas e inefables que los lectores, esos cómplices, esos compañeros de ruta de la secta, suelen descubrir y frecuentar” (2008).

### 1.2.3.2 El jugador tramposo

Como se ha estudiado en el capítulo dedicado a la actividad lúdica, las reglas son quebrantadas por el participante *tramposo* que, conociendo las pautas, desea retarlas y desarrollar determinadas habilidades para infringirlas. El tramposo es, por lo tanto, un jugador astuto que, sin profanar el *mundo mágico* en el que están sumidos los demás individuos, desafía las leyes preestablecidas. De este modo, la trampa puede considerarse como una excepción a la regla, como una acción propia del contrincante sagaz y, en literatura, nunca podrá darse sin una dosis importante de ingenio. Ya en 1911, Alfred Jarry describía la ruptura de códigos como un monstruo que eyacula imprevisiblemente contra las fronteras del universo en *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien*: “[...] dans le palais scellé hérissant seul la polissure morte, moderne déluge, de la Seine universelle, la Machine, la bête imprévue *Clinamen* éjacule aux parois de son univers” (1980: 89).

El *clinamen*, noción epicúrea retomada por T. Lucrecio en *De rerum natura*, hace referencia a la desviación espontánea de los átomos en la caída libre, idea que importa Jarry como metáfora de la espontaneidad y liberación del tramposo. Los escritores del taller del OuLiPo aprovechan la gran influencia que sobre ellos ejerció

Jarry y reutilizan el apelativo *clinamen* para excusar la trampa en el juego literario. Paul Braffort, en un estudio centrado en la obra de Perec, comenta la naturaleza de esas *pequeñas desviaciones*:

Pour Perec, le *clinamen* intervient surtout comme “mode d’emploi complémentaire” à la mise en œuvre des contraintes oulipiennes: il s’agit de ménager, dans le rigoureux corset de ces contraintes, des relâchements, des exceptions, de menues déviations au strict jeu des règles, introduisant ainsi dans un mécanisme soigneusement monté une nouvelle forme de jeu (2002).

Siguiendo la idea de *La vie mode d’emploi* de Perec, la escritora Isabel Castaño ha compuesto una obra formada por veintidós tautogramas<sup>27</sup>, en la que se permite a sí misma una trampa, tan ingeniosa como excepcional, dentro del contexto de su obra. Respetando el orden del abecedario, todos sus relatos están compuestos por palabras que empiezan por la letra correspondiente; sin embargo, al llegar a los ejercicios literarios de la *j* y de la *z*, Castaño se traslada de la grafía a la fonética con el fin de componer tautogramas fónicos:

–Zenobia, cielito, ¿cenamos centollo?  
–¿Centollo?, cena cecina, Cesáreo.  
–Zenobia, Zenobita –zureó, -cenemos civilizadamente.  
–¿Civiliz...? Cesáreo Centeno, celador cesado. ¡Zascandil! ¡Zampabollos! ¡Zángano!  
–¿Zascandil?- ¡Zas! (zarpazo)  
–¿Zampabollos?- ¡Zis, Zas! (zurriagazos)  
–¿Zángano?- ¡Zaca, Zaca! (zarpazos).  
–Cenaré centollo ¡Zas!, cigalas ¡Zaca!, zarzuela ¡Zis, Zas!, cervezas ¡Zaca, Zaca! ¡Zorra!  
(2012: 90).

Atendiendo a la idea de trampa, Noguero describe al escritor Óscar de la Borbolla con las siguientes palabras: “Indiscutible conocedor del lenguaje, el autor mexicano escribe cinco minificciones basadas en las vocales del alfabeto en un desafío claramente heredero del monovocalismo grecolatino, que solo se *muestra tramposo* en el caso de la *u*” (2009: 18). Si este autor compone cuatro escritos en los que figura única y exclusivamente una vocal por texto, el ejercicio de la *u* sugerirá una

---

<sup>27</sup> Recordemos que el “tautograma” es el ejercicio retórico que consiste en producir un texto en el que cada una de las palabras que lo componen empieza por la misma grafía.



historia por insinuación fónica, aunque sus palabras no tengan significado semántico: “[...] Pupu Duc, un sultún mu crul, un furúndulu du Luzbul, fundú su brutul club cun un grupúsculu du brujus du truculuntus trucus cun sustu vudú. Muchus uñus ul publu sufrú pústulus, sudú jugus púrpuru, tuvu tumurus du pus, susurrú suruncur, su humbru, su murtu, su cruz. [...]” (2003: 17).

Al igual que el autor-jugador, el lector que participa en este tipo de actividades lúdicas también podría ser calificado de “aguafiestas” o de “tramposo” según su actitud frente a las reglas impuestas por el escritor. Por volver al ejemplo de las instrucciones planteadas por Cortázar en *Rayuela*, podría decirse que el participante que coarta el mundo ficticio del juego no es sino el lector que se burla de la propuesta del narrador argentino y no solo recorre el libro a su antojo, sino que se limita a ignorar el juego. Por el contrario, el jugador tramposo acepta y colabora para la creación de una nueva realidad, imponiéndose a sí mismo unas reglas derivadas de las ya propuestas por Cortázar. De este modo, podrá leer los capítulos salteados en sentido inverso al marcado por su autor, o deleitarse combinando de otra manera la lectura lineal con la sugerencia del escritor.

En definitiva, el tramposo, por ser considerado un jugador perspicaz que no limita el fluir de la realidad literaria, está presente en gran medida en las obras lúdicas.

### **1.2.3.3 Transmisión del juego literario**

En el apartado 1.1.1 se ha estudiado la sistematización de las estructuras del juego: una comunidad de individuos –o un único sujeto– establece condiciones, material e instrucciones para una determinada actividad; el conjunto de esas reglas será transmitido a miembros ajenos a su creación e, incluso, pertenecientes a otras culturas y generaciones. En literatura, existe una gran variedad de juegos, algunos pautados por normas estrictas y otros de mayor flexibilidad pero, en cualquier caso, todos son susceptibles de ser transmitidos a otros colectivos.

Una reglamentación leve sería la de la jitanjáfora, texto cuyo único molde es la sugestión de ideas lograda por medio de un lenguaje inventado. Un ejemplo claro de este hecho se encuentra en el *glígligo*, idioma ideado por el personaje de La Maga en *Rayuela*. Este lenguaje ficticio cuenta con su mejor expresión en el capítulo 68, cuyo

comienzo es el siguiente: “Apenas él le amalaba el noema, a ella se le agolpaba el clémiso y caían en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes” (1991: 305). En esta misma línea, Reyes reflexiona sobre las jitanjáforas infantiles: “los niños buscan palabras mágicas contra el mundo de los adultos o de los hermanos mayores para expresar la cólera y la impotencia” (2011: 27). Por lo tanto, la creación de este tipo de vocablos puede estudiarse como ejercicio lúdico de lenguaje que ayuda a cerrar las fronteras ante los adversarios. La lengua constituida solo se cederá a miembros del mismo equipo (otros niños), con quienes los chicos harán fuerza para protegerse de los mayores. Esta actividad creativa transporta a sus participantes a la realidad nueva tantas veces mencionada en este trabajo. Ejemplo de ello son jitanjáforas legendarias como *hocus pocus* o *abracadabra* que, simplemente al ser pronunciadas, transportan al jugador a un mundo mágico en el que todo es posible.

Esta clase de juegos de lenguaje ha logrado gran protagonismo en la poesía musical. Concretamente, en el jazz se ha denominado *scat* a la creación de sílabas sin sentido aparente que, si bien no cuentan con una semántica evidente, funcionan transformando la voz en un instrumento musical a la vez que poético. Se ha reconocido a Louis Armstrong como el divulgador primordial de este arte, principalmente con la canción “Heebie Jeebies”:

Scat, skeet, skee, do doodle do,  
Skeet, skuld, skoot, do doodle do,  
Skoodulah ball, be-duh-be-dee zoot zoot zu,  
Skwadab, ah skwazap, skwazeh, I said skweedle-dee-do,  
Be-be-be-deep, boddle-ee baloot-a da bah bah baba hah-duh-jop,  
Ah, skoojle-itle skoodle-ee do, just skoojud-eet skoodle-ee do,  
Ah, skoojle-it skoodle-ee do, ohh skweedle-ee,  
Dee dee dis skwad da-be-da-ba,  
Skoojle-itle skoodle-ee do, yeah skoojle-it skoodle-dee do,  
Oh skoojle-it scat scat sba-de-be-da,  
Scat skoojun-it skoodle-ee do (Armstrong, 1926).

Dicho esto, es necesario destacar la importancia de la transmisión de juegos literarios mucho más reglados. En teatro, las unidades aristotélicas de espacio –un solo

lugar–, tiempo –un solo día– y acción –un único suceso–<sup>28</sup> fueron impuestas durante mucho tiempo como marcos en los que debía articularse la obra. También en el género teatral destacan, en este sentido, los espectáculos de improvisación: el público escribe una serie de etiquetas en papelitos que el árbitro echará a suertes, siendo estos títulos los que deberán representar los actores en el tiempo concedido por el mediador. Además de sortear los temas, el árbitro debe dar la instrucción correspondiente a cada actuación: participación de uno o varios jugadores, tiempo de la improvisación –suelen durar entre treinta segundos y ocho minutos– y tipo de categoría –libre, cantada, en verso, mímica, con algún accesorio, al estilo de algún gran escritor o movimiento artístico...–. Por lo tanto, este género se propone desplegar el ingenio a través de una serie de pautas y restricciones. Las instrucciones teatrales se transmiten de una escuela dramática a otra, de unos actores a otros como reglas de un mismo juego.

En esta misma línea, los miembros del taller OuLiPo establecen unas normas de escritura que cualquier autor podrá aplicar a su proceso de creación, pues las partidas del juego serán infinitas. Ejemplo de ello es la restricción llamada *S+7*, creada por Jean Lescure y planteada el 13 de febrero de 1961 en una de las primeras reuniones del taller. Esta técnica consiste en elegir un texto literario conocido y sustituir cada uno de sus sustantivos (S) por el séptimo (+7) que se encuentre en las entradas sucesivas del diccionario. Como juego oulipiano, tuvo muchas repercusiones entre los miembros del taller, y así se dieron manifestaciones del ejercicio lingüístico y variantes como la de Harry Mathews (verbos y sustantivos + 7): “To beckon or not to beckon: that is the quinsy” como variación al tema de Shakespeare “To be or not to be: that is the question”; (Brotchie, 2005: 111) o la versión de Queneau de “La cigale et la fourmi”, fábula de La Fontaine<sup>29</sup>:

---

<sup>28</sup> Según Javier Gomá, aunque se hable de las *tres unidades aristotélicas*, el escritor griego solamente estableció la *unidad de acción*, pues las otras dos fueron añadidas en el siglo XVI: “La *Poética* solo prescribe la unidad de acción. La de tiempo (24 horas como máximo) fue establecida por Agnolo Segni (1549) [...]. La de espacio surgió como consecuencia de la del tiempo, fue definida por V. Maggi en 1550. Ludovico Castelvetro reunió las tres y les dio forma definitiva, proponiéndolas como reglas inviolables” (2005: 196).

<sup>29</sup> Recordamos el texto original de “La cigale et la fourmi”, fábula de La Fontaine (1668-1694):

La cigale, ayant chanté  
Tout l’été,  
Se trouva fort dépourvue  
Quand la bise fut venue.

*La cimaise et la fraction*

La cimaise ayant chaponné tout l'éternueur  
se tuba fort dépurative quand la bixacée fut verdie :  
pas un sexué pétrographique morio de mouffette ou de verrat.  
Elle alla crocher frange  
Chez la fraction sa volcanique  
La processionnant de lui primer  
Quelque gramen pour succomber  
Jusqu'à la salanque nucléaire.  
"Je vous peinerai, lui discorda-t-elle,  
avant l'apanage, folâtrerie d'Annamite ! interlocutoire et priodonte."  
La fraction n'est pas prévisible :  
C'est là son moléculaire défi.  
"Que ferriez-vous au tendon cher ?  
discorda-t-elle à cette énarthrose.  
—Nuncupation et joyau à tout vendeur,  
Je chaponnais, ne vous déploie.  
—Vous chaponniez ? J'en suis fort alarmante.  
Eh bien ! débaguez maintenant" (Queneau, 1973: 152).

En definitiva, queda expuesta la agilidad con la que se transmiten los juegos literarios, creados por una o varias personas, en el seno de las diferentes comunidades de individuos. Asimismo, la obra lúdica de un escritor contará siempre con lecturas y

---

Pas un seul petit morceau  
De mouche ou de vermisseau  
Elle alla crier famine  
Chez la fourmi sa voisine,  
La priant de lui prêter  
Quelque grain pour subsister  
Jusqu'à la saison nouvelle  
"Je vous paierai, lui dit-elle,  
Avant l'oût, foi d'animal,  
Intérêt et principal."  
La fourmi n'est pas prêteuse ;  
C'est là son moindre défaut.  
"Que faisiez-vous au temps chaud ?  
Dit-elle à cette emprunteuse.  
—Nuit et jour à tout venant  
—Je chantais, ne vous déplaise.  
—Vous chantiez ? j'en suis fort aise.  
—Eh bien : dansez maintenant" (2003: 11-12).

jugadas diferentes dependiendo de quién sea el lector. Incluso, un mismo jugador puede acercarse al texto de manera diferente según el momento o las circunstancias en las que se encuentre; lo extraño sería realizar dos lecturas idénticas de una misma obra.

### **1.3 HISTORIA DEL JUEGO EN LA LITERATURA: LAS FUENTES DE GUILLERMO CABRERA INFANTE**

Unos niños juegan con sonidos, con palabras, burdas o rebuscadas, solitariamente o entre sí. De este modo rompen el ordenamiento del código o las leyes del discurso social. [...] ¿Qué otra cosa hacen los poetas sino prolongar más allá de la infancia el poder de cambiar el orden de las palabras y alterar la sintaxis? (Duvignaud, 1982: 33).

Como veremos, la ‘Patafísica y el OuLiPo tienen muy claro que sus juegos se sitúan en una variada tradición literaria. Resulta por lo tanto oportuno evocar algunas pautas de esta tradición resaltando a los escritores francófonos, anglófonos e hispánicos que ejercen una especial influencia en Guillermo Cabrera Infante.

Para un análisis del juego en la historia de la literatura, no puede perderse de vista el aspecto de ruptura que tal actividad produce en modelos literarios preestablecidos. Por lo tanto, la transgresión impera en dos ámbitos relacionados entre sí: la realidad histórico-social del autor y sus referentes literarios. Tras la descripción de Platón de la obra de arte como imitación del mundo de las apariencias y este, a su vez, imitación del reino de las ideas; y la concepción de Aristóteles de la literatura como imitación de las acciones humanas, la crítica literaria analiza hasta el siglo XIX el objeto artístico como representación del objeto real. La obra de arte pretende, por lo tanto, reflejar de forma inteligible un lapso de realidad; por lo que, en este contexto, el juego significa un corte en el proceso de transcripción de lo circundante. En definitiva, hasta finales del siglo XIX el juego se presenta como un elemento introducido esporádicamente en el texto mimético, aunque la mimesis sea un concepto que evoluciona a lo largo de los siglos.

#### **1.3.1 EL JUEGO EN LA LITERATURA DE LOS SIGLOS XVI Y XVII**

Cuando en el siglo XVI Étienne Tabourot juega con las equivalencias homofónicas, lo hace con intención de sorprender al interlocutor con el toque

humorístico que se desprende del juego de correspondencias introducido en el texto mimético, sin desprenderse con ello de la mimesis intrínseca a la literatura renacentista. Por lo tanto, el texto se tiñe de ironía provocada por el aspecto lúdico introducido en el relato mimético, que explota las posibilidades del lenguaje en la producción de mensajes, como puede observarse en el siguiente ejemplo:

Un quidam irrité contre sa femme, la menaçoit de battre à grans coups : à quoi ceste femme ne faisoit autre response sinon *Par le bas mon amy, par le bas*. Dont estant reprinse des voisins, qui luy remonstoient, qu'elle aigrissait d'avantage son mary, et qu'il ne falloit pas ainsi superbement parler à lui. Elle se excusa et dit qu'elle ne vouloit pas le faire taire: que son intention estoit seulement de lui dire qu'il la devoit battre *par le bas* (Tabourot, 1986: 31).

La ambigüedad producida por el juego de equivalencias del personaje femenino trastoca el mensaje, permitiéndole echar un pulso al interlocutor, pues gracias al juego de palabras puede zafarse de la situación de la que se le acusa. A lo largo del renacimiento francés, la actividad lúdica en literatura estaba altamente relacionada con el doble sentido, la ironía y el humor. Un enunciado que esconde otro enunciado a través de la duplicidad de significados expone las posibilidades de interpretación, con lo que la expresión de lo obsceno o indecente podrá tener lugar con la coartada de la interpretación tergiversada del interlocutor. Es decir, contrariamente al juego literario planteado, sobre todo, a partir del barroco que busca la ruptura con la mimesis para crear una realidad paralela, lo lúdico del renacimiento repara en las fallas del lenguaje, haciendo hincapié en su incapacidad de representación total por culpa de la ambigüedad intrínseca. En palabras de Françoise Canter:

Si Rabelais utilise l'*équivoque* ce n'est pas pour le seul plaisir du jeu de mots mais pour nous inciter à voir que, puisque le langage, miroir de notre condition humaine, est par définition ambigu et trompeur (ce qu'à l'évidence tous les jeux homophoniques mettent en scène) il ne peut pas dire le sens autrement que voilé, c'est-à-dire en nous mettant en présence d'un excès de sens (2001: 131).

En esta línea, François Rabelais advierte al lector de las trampas que puede acarrear la interpretación de mensajes, a través de los diálogos entre los personajes de *Tiers livre des faits et dits Héroiïques du noble Pantagruel*: así como Panurge cree en la transparencia del signo lingüístico, Pantagruel interpreta el doble sentido de los

enunciados denunciando la poca fiabilidad del lenguaje.

En cuanto a los juegos estructurales, frente a una literatura mimética, como lo puede ser la picaresca contemporánea a la creación de *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* (1605/1615), el juego con el que a principios del siglo XVII Cervantes sorprende al lector exponiéndole que los personajes de su novela leen a su vez el libro que habla de ellos se presenta como un divertimento que añade humor al relato lineal y apertura hacia una opción no contemplada por el lector hasta ese momento. El juego sutil de la obra de Cervantes no es comparable con la diversidad y abundancia extrema de lo lúdico de las vanguardias históricas, pues el siglo XX revela una ruptura con la realidad mucho más aguda en relación a los ejercicios anteriores.

Aunque el manejo de la estructura metaficcional de modo que la autoría de una obra no corresponda a quien la firma no sea una invención cervantina, este recurso se hace popular en español a partir de su uso en *El Quijote*. Sembrar la duda en el lector sobre el Cervantes narrador, que en realidad retomaría ampliándola la narración del ficticio Cide Hamete Benengeli, con un traductor del árabe como intermediario, permite que el lector de principios del siglo XVII se abstraiga de los modelos miméticos canónicos y, por lo tanto, se vea obligado a abandonar las estructuras con las que se enfrenta a la obra literaria.

Por otra parte, algunos críticos se han negado a ver en el personaje de Don Alonso Quijano a un hombre perturbado por las novelas de caballerías, y recurren al apelativo que el propio Cervantes le otorgó en el título de la obra: “ingenioso hidalgo”. En efecto, la duda sobre la falta de cordura hace del protagonista un caballero tocado por la varita del ingenio, que juega con los demás personajes, así como con el lector, confundiéndolos y retándolos a través de su discurso y actos. Al respecto, Alfonso Reyes comenta:

Don Quijote deja traslucir su juego porque no lo toma muy en serio. En su vida no hay drama porque no hay seriedad. La verdadera profundidad de este *Burlador de la Mancha* está en otra parte: Don Quijote es un artista de la vida en el sentido literario moderno, porque se vale de una deformación voluntaria. Esta deformación es siempre artística: simbólica (1948: 125-126).

Reyes se refiere al *sentido literario moderno* de la obra de Cervantes en la medida en que su autor experimenta con el material literario, utilizando el juego y el humor como



armas subversivas. Esa experimentación también pasa por los ejercicios lingüísticos que tanto éxito tendrán en las vanguardias. Buen ejemplo de ello se observa en otra obra cervantina, *El trato de Argel* (1784), pues el conjuro de Fátima de la segunda jornada de la comedia se presenta como una gran jitanjáfora embaucadora:

Rápida, ronca, Run, Raspe, Riforme,  
Gandulandín, Clifet, Pantasilonte,  
Ladrante tragador, falso triforme,  
Herbático pestífero del monte (1957: 211).

Como puede observarse en este fragmento, el lenguaje no es mero transmisor del mensaje, sino objeto en sí mismo.

Según Belén Gache, el monje Quirinus Kuhlmann<sup>30</sup>, pretendía desarrollar, a través de juegos recombinantes, la potencialidad de la inteligencia, pues consideraba que gran parte del desarrollo de la mente humana se basa en la capacidad de combinar los elementos del lenguaje (Gache, 2006: 184). En sus propias palabras: “Fue así que se dedicó a escribir el *41 Beso de amor celeste* a partir de una estructura en la cual se mantenían fijas las primera y la última palabra de cada verso, mientras que las trece palabras intermedias podían variarse, dando así lugar a una multiplicidad de posibles combinatorias” (2006: 184).

De la misma manera, en el estribillo del Villancico VII del *Tercer nocturno* Sor Juana Inés de la Cruz reduce el léxico a simples secuencias fónicas, con las que juega como si de material lúdico se tratara, para imitar sonidos de lenguas ininteligibles de las comunidades de origen africano:

*¡Ha, ha, ha!*  
*¡Monan vuchilá!*  
*¡He, he, he,*  
*Cambulé!*  
*¡Gila coro*  
*Gulungú, gulungú,*  
*Hu, hu, hu!*

---

<sup>30</sup> Quirinus Kuhlmann (1651-1689), poeta lírico alemán y polaco defensor del calvinismo, fue quemado en la hoguera en la Plaza Roja de Moscú por fanatismo.

*¡Menguiquilá,*  
*Ha, ha, ha!* (Cruz, de la., 2006).

Con semejante intención, los autores barrocos establecen un juego de acertijos con el lector en sus poemas; este último se verá obligado, así, a recomponer la sintaxis fragmentada por series de hipérbaton. El barroco áureo de Luis de Góngora, Baltasar Gracián y Sor Juana Inés de la Cruz constituye el clímax artístico del artificio en español. Del mismo modo, la simulación conceptual de Francisco de Quevedo atrae la atención del lector sobre la formulación del mensaje, pues el lenguaje deja de ser transparente y se vuelve herramienta lúdica. El juego barroco se asemeja al vanguardista en el intento de convertir el idioma en tablero y fichas del juego, por oposición a la idea utilitarista de la lengua mantenida en el clasicismo. En este sentido Peter Bürger, en 1987, retoma la idea elaborada por Walter Benjamin sobre lo inorgánico del barroco para aventurar una nueva teoría según la cual la vanguardia revela la misma cualidad inorgánica que este movimiento. Es decir, el respeto hacia el elemento vivo –orgánico– del texto clasicista se observa en el mimo con que los autores lo tratan: el lenguaje utilitarista se pule y mejora en cada nueva composición, pues forma parte de la expresión y transmisión de la percepción de la vida. Por el contrario, en movimientos como el barroco o la vanguardia, el material lingüístico se considera mero material –inorgánico–, susceptible de ser fragmentado, destruido y reinventado, utilizado para reelaborar la realidad (Bürger, 1987: 132-33).

### **1.3.2 EL JUEGO EN LA LITERATURA DEL SIGLO XVIII**

La historia del juego en literatura en lengua inglesa responde a unos patrones parecidos de cosificación del lenguaje: cuando en 1726 Jonathan Swift crea una lengua para los Yahoo en *Gulliver's Travels*, compone un discurso opaco a base de neologismos que funciona como experimento potencial, pues el valor que el lector concede a los significantes depende de su capacidad para interpretar vocablos ajenos. Como puede deducirse de la siguiente cita, Juan Cristóbal Castro analiza la naturaleza de los idiomas inventados en literatura hispanoamericana, observando en ellos características y finalidades parecidas, que pueden aplicarse igualmente al

experimento de Swift:

Quedémonos sin embargo solo con algunos rasgos tentativos. Los enumero al vuelo. Primero, que son construcciones artificiales que aparecen dentro de la literatura o las artes como una lengua propia. Segundo, que en muchas ocasiones están tematizadas como prácticas verbales de una comunidad particular, la mayoría de las veces inventada por el autor o creador. Tercero, que no existen sino dentro del marco ficcional. Y cuarto, que la mayoría de las veces aparecen brevemente mencionadas, y pocos son los ejemplos donde las vemos desarrolladas a cabalidad. [...] tienen relación con las poéticas de sus autores, e incluso se pueden dar los casos donde llegan hasta representar sus mismos estilos y visiones del lenguaje (Castro, 2009: 18-19).

Para seguir en el marco de la literatura del juego anglófona, podría mencionarse en 1759 la obra *Tristram Shandy* de Laurence Sterne, cuyo formato sorprende por novedoso y original: la dedicatoria del libro se cuela en la narración del autor en vez de figurar en la primera página, el escritor modifica la grafía del texto sorprendiendo al lector, combina la narración lineal con letras de canciones o documento legales, así como con gráficas, reflexiones de la gente que rodea al protagonista, mensajes dirigidos al lector –a quien considera hombre a veces, mujer otras– o incluye una página en blanco, para que el interlocutor embellezca el libro dibujando a su amada. La ruptura con la obra realista de orden clásico es tal, que incluso el tiempo lineal se ciñe al planteamiento nuevo de novela, fragmentándose y alternándose, lo que supone un paso más en la actividad lúdica que proponía Cervantes, tan admirado por Sterne<sup>31</sup>. Por lo tanto, no es difícil contemplar la relación que Sterne establece con su lector como la propuesta de una aventura lúdica, una invitación a jugar a su vez con el material que le presenta por el cual la realidad se ve resquebrajada, y la interpretación que de él haga el lector conformará su nueva

---

<sup>31</sup> Observemos el siguiente fragmento de *Tristram Shandy*:

Espíritu amable del más fragante humor que haya inspirado nunca la fácil pluma de mi idolatrado Cervantes. Tú que te has deslizado cada día a través de su reja convirtiendo con tu presencia en sol radiante la luz crepuscular de su prisión. Tú que has teñido el agua de su jarra con el néctar celestial y que durante todo el tiempo en que escribió sobre Sancho y su amo desplegaste sobre él, sobre su mustio muñón y sobre todos los males de su vida tu manto místico (1984: 488).

Debe resaltarse que, teniendo en cuenta el corpus trabajado, he optado por citar los textos escritos en lengua inglesa y francesa en su idioma original sin traducir; no obstante, no siempre los he tenido a mi alcance.

realidad. No obstante, el carácter absolutamente novedoso de *Tristram Shandy* se debe a la ausencia de obras literarias del siglo XVIII en las que abunde el juego. La época neoclásica apegada a la mimesis deja poco espacio para la experimentación con el formato del texto y el material lingüístico con el que se escribe.

Sobre la idea de mimesis, Meyer H. Abrams comenta que para el crítico dieciochesco Richard Hurd, la literatura es “la más noble y más abarcadora de las artes miméticas: tiene por objeto toda la creación y alcanza el círculo entero del ser universal” (Hurd en Abrams, 1962: 23), y afirma que Edward Young define al escritor ingenioso del siglo XVIII como una suerte de investigador científico con una capacidad especial para captar las sutilezas de la naturaleza<sup>32</sup>. En este contexto, las reglas se imponen en el arte no como pautas de un juego –como resultará en el siglo XX–, sino como normas imitativas de aquellas que estructuran el orden racional y la armonía del cosmos, pues reflejar el mundo circundante es la finalidad de la literatura neoclásica. En palabras de Abrams:

Durante la mayor parte del siglo XVIII, la invención e imaginación del poeta se hicieron depender enteramente, en cuanto a sus materiales –sus ideas e “imágenes”– del universo externo y de los modelos literarios que el poeta tenía que imitar: mientras la persistencia con que se subrayaba su necesidad de juicio y arte –correlativo mental, en efecto, de las exigencias de un público cultivado– colocaba al poeta como estrictamente responsable del auditorio para cuyo deleite ejercitaba su capacidad creadora (1962: 38).

Con el fin de abarcar la totalidad del universo, no es de extrañar que el modelo enciclopédico tuviera gran auge en el siglo XVIII, como demuestra la creación de *La Gran Enciclopedia Imperial ilustrada de los tiempos pasados y presentes* de más de cinco mil fascículos, como reseña Arnaud Zucker (2013: 28), o los treinta y cinco volúmenes de la gran enciclopedia de Denis Diderot.

En este contexto, la obra literaria mayormente mimética acepta levemente algún que otro juego estructural, como puede encontrarse en *Les liaisons dangereuses* de Choderlos de Laclos. En efecto, aunque el texto sea transmisor del mensaje mimético de la realidad circundante, la multiplicidad de voces de los personajes

---

<sup>32</sup> “El ancho campo de la naturaleza está abierto ante él, donde puede situarse sin limitaciones, hacer los descubrimientos que pueda... tan lejos como la naturaleza visible se extiende...” (Young en Abrams, 1962: 24).

expuestas en textos epistolares requiere que el lector entre al juego y recomponga la sarta de comparencias descosidas. De igual manera, Diderot juega con la estructura de la narración en *Jacques le Fataliste*, novela compuesta a base de discursos interrumpidos e insertos los unos en los otros.

En definitiva, en la era de la Ilustración la escasez de juegos literarios otorga a *Tristram Shandy* el primer puesto en el campo del ingenio y la exploración en lo que al lenguaje lúdico y la estructura experimental se refiere.

### 1.3.3 EL JUEGO EN EL ROMANTICISMO

Tras la publicación de *Tristram Shandy*, se suceden durante un siglo series de composiciones lineales, estéticamente miméticas, en las que la obra de arte observa el escenario circundante para explicarlo, traducirlo o plasmarlo en el texto. Si el clasicismo de Pierre Corneille, Nicolas Boileau y Pierre Daniel Huet –incluso de Feijoo y Jovellanos en lo que a literatura española se refiere– respondía a lo que Bürger ha denominado *lenguaje orgánico*, en el siglo XIX Honoré de Balzac, Stendhal, Juan Valera o Benito Pérez Galdós lo llevan al extremo. Por lo tanto, en la era de la mimesis, la apertura a verosimilitudes diferentes de las perceptibles no podría contemplarse. Por el contrario, el pacto estético apela al orden, al equilibrio, sin tensión por resolver enigmas ni *tremendum* que pongan en duda el mundo circundante.

No obstante, con la llegada del romanticismo la noción de mimesis pierde cualidad de objetividad para pasar a ser reflejo de las emociones, sensaciones y percepciones del autor acerca del mundo circundante; es decir, el texto literario es la consecuencia de su punto de vista expresivo. La obra de arte se plantea, por lo tanto, como imitación de la realidad pasada por el filtro del sentir del escritor. Es lo que Abrams denomina *teoría expresiva del arte*:

En términos generales, la tendencia central de la teoría expresiva puede resumirse así: Una obra de arte es, esencialmente, algo interno que se hace externo, resultante de un proceso creador que opera bajo el impulso del sentimiento y en el cual toma cuerpo el producto combinado de las percepciones, pensamientos y sentimientos del poeta. La fuente primera y el asunto de un poema, por consiguiente, son los atributos y las acciones de la mente del propio

poeta [...] (1962: 39).

A lo largo del siglo XIX, se debaten varias corrientes que analizan el tipo y el grado de mimesis que debería corresponder a la obra de arte. La ambición enciclopédica por acumular datos objetivos para aprehender el mundo propia de los escritores neoclásicos es incluso denunciada por los autores realistas del siglo, como puede observarse en la obra de Gustave Flaubert *Bouvard et Pécuchet* de 1881, donde dos copistas deciden abandonar su trabajo para dedicarse a todas las ciencias sobre las que han tenido que transcribir documentos, olvidando que la mimesis dista notablemente del entendimiento. El efecto cómico producido por el fracaso de los protagonistas y el “Dictionnaire des idées reçues” publicado como anexo de la obra denuncian la vanidad de quienes creen en la imitación sin reflexión.

Para volver a encontrar el juego estructural que propuso Sterne, habrá que esperar a 1848, año en el que se conforma en Londres la hermandad prerrafaelita, tutelada por John Ruskin, primer amago de un grupo literario y pictórico dispuesto a aunar saberes y artes en una revista. Así, el pintor, poeta e ilustrador Dante Gabriel Rossetti “rompió con la tradición inglesa de la asociación de texto/imagen concebida en una forma puramente ilustrativa. Los textos incluían poemas, noticias y escritos teóricos sobre arte y crítica” (Carrs, Des., 20-24).

La modernidad, que supera lo estático de los movimientos realista y naturalista y busca en el desorden la experiencia de lo desconocido, emerge en literatura francesa de la mano de Charles Baudelaire, que abre camino a las revolucionarias vanguardias:

Tras Baudelaire, la efímera y siempre cambiante conciencia de la modernidad como una fuente de belleza prevalece con éxito y finalmente elimina la “otra mitad” del arte. La tradición se rechaza cada vez con más violencia y la imaginación artística comienza a enorgullecerse de explorar y mapear el ámbito del “aún no”. La modernidad ha abierto el camino de las revolucionarias *vanguardias* (Calinescu, 1991: 16).

La rapidez de cambio que caracteriza a la modernidad motiva la sucesión de tanteos y experimentos en literatura y, con ellos, el incremento constante de obras que reflejan la recomposición del mundo. Los escritores modernos ven en esta indagación literaria una forma de deshacerse de los valores convencionales, adoptando otros más cercanos al modo de vida que la revolución industrial les había impuesto. Ni las

estructuras lineales tradicionales, ni el *lenguaje orgánico*, ni la mimesis responden al nuevo sistema de valores de la segunda mitad del siglo XIX, por lo que los artistas pretenden la construcción de algo nuevo. Al respecto, Francisco Umbral comenta:

El hombre, definitivamente, ha renunciado a las dos opciones tranquilizadoras de la antigüedad: el mundo está bien hecho o el mundo está mal hecho (pero tutelado por Dios). La opción moderna es que el mundo, sencillamente, está por hacer. Así, Sartre habla de la vida como proyecto, Rilke del Dios futuro hecho por los hombres y Heidegger del proceso de individuación. Cada hombre nuevo tiene que hacerse el universo completo [...] (1978: 97).

Con esta finalidad, los autores lúdicos juegan con el orden clasicista, tan respetado por sus antepasados. Asumiendo el papel del jugador, Lewis Carroll publica *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* en 1871, un texto en el que Alice, protagonista del libro y jugadora de la actividad propuesta por Carroll, se ve sumergida en el propio juego como si de una pieza más se tratara. La extrapolación de la historia al tiempo de lectura permite que el lector, convertido a su vez en jugador, desenmarañe junto con Alice los enigmas y retos para concluir la partida. Cada una de las pistas proporcionadas al lector-jugador constituye un ejercicio lúdico. La abundancia de juegos variopintos del texto de Carroll rompe radicalmente con el pacto estético, invitando al lector al pasaje hacia *lo otro*, hacia una realidad absolutamente desconocida. Esta subversión de los códigos de lectura no podría producirse sin unas reglas del juego, como se ha estudiado en el apartado 1.2.3, por lo que la pérdida de cordura de los personajes de *Through the Looking-Glass* reposa sobre una base sólida de normas y pautas. En palabras de César Aira:

De la primera [la locura con método], el modelo más acabado y famoso es el de las dos novelas de Alicia, de Lewis Carroll, construidas sobre premisas lógicas, de lógica onírica o ajedrecística, en el fondo una lógica de la invención o lógica literaria, reglas de juego que se obedecen aun cuando se las rompe. Es un sinsentido “realista”, en tanto el realismo es también un juego de obediencia de reglas o premisas (2004: 17).

El escritor y crítico literario explica la imposibilidad de romper con el esquema representativo a no ser que el autor se imponga leyes artificiales que coarten la realidad circundante, pues el azar estaría íntimamente ligado a la estructura lógica: el sinsentido debe ser voluntario para que se inscriba en la obra de arte: “[...] se diría

que su autor no puede dejar nada, ni el menor elemento, librado al azar, porque el sentido amenaza colarse a la menor distracción; la pendiente del menor esfuerzo, o del hábito, lleva al sentido; el sinsentido es una divergencia, y hay que seguir creando divergencias todo el tiempo” (Aira, 2004: 15-16). Aira reconoce, sin embargo, que existe un tipo de *nonsense* desligado de toda regla, como ejemplifica el *limerick* de Edward Lear, pues al tratarse de divergencias breves, momentáneas y espontáneas, pueden responder a un tipo de lapsus ilógico que no podría mantenerse si la obra durara más de cinco líneas, formato de los poemas de Lear.

#### 1.3.4 EL JUEGO EN EL MODERNISMO

En Francia, mientras Alfred Jarry elaboraba la teoría de la ‘Patafísica, ciencia de las soluciones imaginarias por la que la excepción a la norma cobra una importancia esencial –como se estudiará en el capítulo cuarto de la primera parte de esta tesis–, Stéphane Mallarmé formulaba su doctrina estética en *Divagations* y *Un coup de dés jamais n’abolira le hasard*, obras publicadas en 1897. Sus textos, considerados como tratados para el arte del siglo XX, marcan el principio de una época en que la excepción ya no es la experimentación, sino la mimesis. A pesar de las diferencias políticas que enfrentan a los movimientos artísticos de finales del XIX, y que el siglo XX radicalizará, los planteamientos de ruptura con las estructuras tradicionales que expone constituyen la base de los movimientos subsiguientes. Como menciona Rafael de Cózar, el escritor francés describe el arte “como juego intelectual liberador del raciocinio lógico, con el que inauguraba el culto a lo irracional, a la libertad frente a las convenciones lingüísticas. De aquí al concepto de «Palabras en libertad» de Marinetti y el Futurismo no hay prácticamente distancia” (1991: 378).

En la indagación lúdica del siglo XX acerca de la potencialidad del lenguaje, el juego léxico cobrará gran importancia. Si ya Carroll había unido vocablos para dotar a las palabras de un sentido añadido en sus *port-manteau-words* –traducido como *palabras-maleta*– y el Père Ubu, personaje de Alfred Jarry, confería un sentido distinto a determinados vocablos por concatenación o derivación, como se explicará en detalle en el capítulo cuarto dedicado al estudio de la ‘Patafísica, Raymond Roussel explota el juego léxico en *Impressions d’Afrique*, novela publicada en 1910. En ella,



los homófonos permiten que el texto funcione como apertura hacia nuevos significados sin perder el sentido inicial. Este tipo de juego hará que Roussel sea un referente para escritores de mediados de siglo como Boris Vian y Raymond Queneau, como se estudiará en el apartado 1.4.3.1 de esta tesis. Roussel, al igual que su predecesor Jarry y los miembros del Collège de ‘Pataphysique que le suceden, utiliza la semejanza homófona entre términos para producir un despliegue de posibilidades gradual; por lo que esta práctica lingüística es la que más se acerca a la definición de Marina del ingenio:

El ingenioso no pretende salir del reino sin fronteras de la semejanza. No pretende captar la realidad, sino disolverla en una red inacabable de parecidos –o de falta de parecidos–, donde la inteligencia encuentra, contra viento y marea, inopinados lazos de unión. La ciencia busca identidades; el ingenio, solo semejanzas. La ciencia busca verdades generales; el ingenio, falsas generalidades que se fundan en remotos parecidos (1992: 80).

En la literatura hispanoamericana, el modernismo marca la ruptura con los patrones estéticos españoles<sup>33</sup>, que hasta el momento apostaban por no alejarse de lo mimético. Con *Azul...*, Rubén Darío impulsa en 1888 una era de renovación de la escritura en la que impera el optimismo por la creación nueva, por oposición al conformismo de la imitación tanto de las estructuras españolas canónicas como de la realidad circundante. La experimentación con el lenguaje será una de las formas de desprenderse del modelo tradicional de escritura, como puede observarse en el cuento monovocálico “Amar hasta fracasar”, en el que Rubén Darío solamente utiliza la vocal *a*: “La Habana aclamaba a Ana, la dama más agarbada, más afamada. Amaba a Ana Blas, galán asaz cabal, tal amaba Chactas a Atala. Ya pasaban largas albas para Ana, para Blas; mas nada alcanzaban. Casar trataban; mas hallaban avaras a las hadas, para dar grata andanza a tal plan [...]” (1954: 356).

---

<sup>33</sup> Octavio Paz señala la divergencia radical existente entre el modernismo europeo y el hispanoamericano, pues al tomar Francia como patrón modernista, los autores latinoamericanos se alejan de la realidad sociopolítica que estaban viviendo a favor de otra que no les correspondía:

[...] cuando Baudelaire dice que el progreso es “una idea grotesca” o cuando Rimbaud denuncia a la industria, sus experiencias del progreso y de la industria son reales, directas, mientras que las de los hispanoamericanos son derivadas. La única experiencia de la modernidad que un hispanoamericano podía tener en aquellos días era la del imperialismo. La realidad de nuestras naciones no era moderna: no la industria, la democracia y la burguesía, sino las oligarquías feudales y el militarismo (1993: 132).

Los escritores modernistas empiezan a considerar el lenguaje como elemento para el juego, susceptible de ser manejado a su antojo y que no representa la realidad, sino inventa un orden nuevo. Sobre la capacidad del lenguaje para conformar el material lúdico en el modernismo, Miklós Szabolsci comenta:

El delicado equilibrio entre forma y contenido, equilibrio que se salvaguardó incluso en las extremas fórmulas del romanticismo y del simbolismo, se deshace; *la lengua comienza a vivir de manera autónoma*, adquiere importancia en sí, el significante rebasa el significado, las palabras se convierten en magia... y *la propia textura de la lengua se desgarr*a (1972: 6)<sup>34</sup>.

“Amar hasta fracasar” da cuenta de la autonomía que cobra el lenguaje durante el modernismo hispanoamericano, y la importancia que estos autores darán al significante como material de juego.

Frente al retoricismo recalcitrante de la literatura española, el espíritu del modernismo se presenta como refrescante y lúdico, cercano a las tendencias posrománticas, decadentistas y simbolistas francesas. El impulso de los escritores latinoamericanos por renovar un estilo con el que no se sentían identificados pasa por hacer malabarismos entre las tendencias más innovadoras del siglo XIX francés. Por esa razón, Darío y sus contemporáneos se acercan con total libertad a cada uno de los movimientos que les interesan, jugando así con la elección y selección de temas y estrategias retóricas por oposición a los escritores franceses, afiliados a escuelas y corrientes distintas.

### 1.3.5 EL JUEGO EN LAS VANGUARDIAS HISTÓRICAS

La industrialización acelerada de principios de siglo XX y el radicalismo político contagian a la obra de arte la celeridad que los caracteriza: las experimentaciones artísticas se suceden con una rapidez desconocida hasta el momento, la ruptura constante con el movimiento anterior va ligada a un deseo audaz de originalidad, pero también de demarcación<sup>35</sup> y el juego en literatura se volverá

---

<sup>34</sup> Cursiva en el original.

<sup>35</sup> La literatura de vanguardia es por antonomasia experimentación, ruptura y cambio, por lo que algunos movimientos mueren sin haber tenido tiempo de establecerse como estilo literario. Por esa

fructífero y riquísimo. Acerca de la velocidad en la sucesión de estilos por oposición a las tendencias anteriores Paz comenta:

La vanguardia es una exasperación y una exageración de las tendencias que la precedieron. La violencia y el extremismo enfrentan rápidamente al artista con los límites de su arte o de su talento: Picasso y Braque exploran y agotan en unos cuantos años las posibilidades del cubismo; en otros pocos años Pound está de regreso del *imagism*; Chirico pasa de la “pintura metafísica” al clisé académico con la misma celeridad con que García Lorca va de la poesía tradicional al neobarroquismo gongorista y de este al surrealismo. Aunque la vanguardia abre nuevos caminos, los artistas y poetas los recorren con tal prisa, que no tardan en llegar al fin y tropezar con un muro. No queda más recurso que una nueva transgresión: perforar el muro, saltar el abismo (1993: 161).

En este contexto, la ironía, el humor, las disposiciones tipográficas nuevas, la asociación de las diferentes artes, las experimentaciones con la forma de la obra, la fragmentación, los juegos fónicos, léxicos y sintácticos y otras actividades lúdicas servirán para agredir y perturbar el sistema de pensamiento serio y realista, a favor de la cavilación insólita y asombrosa pues, como comenta Marina, “el ingenio parece disparatar sensatamente y descubrir un sesgo original del mundo, del que no se puede decir que sea verdadero ni falso, porque pertenece a un nivel ontológico diferente [...]” (1992: 26).

Para alcanzar el *sesgo original* que Marina menciona en su cita, en los albores de la vanguardia los artistas intentan contribuir a la percepción total del objeto artístico, siguiendo la concepción de obra total de Mallarmé. Si este último no había sido capaz de alcanzar *lo absoluto* en poesía, y su solución fue recurrir al silencio, mejor aliado que el lenguaje<sup>36</sup>, los cubistas no se conforman con mostrar la cara perceptible de la realidad, y buscan *lo absoluto* jugando con todos los ángulos posibles de visión. Para abolir la lógica estética, autores como Pablo Picasso, Georges Braque o Juan Gris experimentan con las formas geométricas, y recurren a la ruptura de planos reordenándolos. Esta actividad lúdica de descomposición y recomposición de

---

razón, determinados *ismos* pueden considerarse variaciones del *ismo* anterior y no corrientes artísticas diferentes. Según Carmen de Mora, este proceso está marcado por un doble movimiento: por un lado, la negación constante de lo que precede y, por otro, la afirmación amplificadora, movimiento convergente de elementos disímiles (1986: 167).

<sup>36</sup> Obsérvese los espacios vacíos de contenido de su obra *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard*, que funcionan como texto implícito más significativo que la propia palabra.

los elementos del objeto está enfocada a lograr un hecho artístico autónomo, creado por el espíritu.

Estas técnicas simultaneístas que tanto éxito tuvieron en pintura, se reflejarán en la literatura: escritores como Guillaume Apollinaire con *Alcools*, Blaise Cendrars y su *Prose du Transsibérien et de la petite Jeanne de France* o Max Jacob y *Le cornet à dés* juegan con la perspectiva, pues describen un hecho o persona desde distintos puntos de observación; con el espacio, representando situaciones que ocurren en lugares distintos; con el tiempo, narrando sucesos o estados de ánimo separados temporalmente; e incluso con las sensaciones contrarias que determinado objeto de análisis provoca en el narrador. En definitiva, a través del sistema de relaciones elaborado por el artista se accede al elemento creado, que contiene lo oculto y lo nuevo, pero sin perder de vista lo existente pues, como se ha comentado anteriormente, el escritor lúdico no se desprende nunca de la realidad circundante, es lo que Javier Alejandro Zamora y Góngora denomina *comercio con la vida*:

El ludismo, así, es una conducta que resulta del intercambio de valores pesados, convencionales, trascendentes, por otros adaptables, cambiantes e inmanentes a la experiencia. [...] Los personajes mantienen siempre un comercio, un intercambio con la vida social en la que se mueven, y son siempre conscientes de ella, de sus normas y de su diferencia individual con respecto a estas. [...] Defino, pues, el ludismo como la conducta consecuente de la substitución de un sistema de valores establecidos por otro que se formula individualmente para permitir nuevas experiencias de vida social, en los mismos espacios de la vida social, y cuya formulación depende, recíprocamente, de la calidad de dichas experiencias (2006: 40).

Para la *substitución del sistema de valores* que menciona Zamora y Góngora en su cita, las series de superposiciones lingüísticas instantáneas permiten que la poesía se vuelva visible. El significante desligado del significado, liberado del peso histórico-social sujeto a él, sirve como herramienta al autor vanguardista, que tras siglos de historia literaria pudo por fin objetivarlo, acapararlo y disponer de él; en definitiva, sentirse amo y dueño de la palabra. Ya Mallarmé había utilizado juegos tipográficos en *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* a través de los cuales la palabra se acercaba al objeto de arte, técnica llevada al extremo en el *collage*

lingüístico que, imitando al *collage* plástico<sup>37</sup>, superpone vocablos confiriendo textura al poema. Y si la palabra cobra consistencia, Apollinaire podrá iniciar toda una era de juego pictórico-lingüístico, dibujando poesía en sus *calligrammes*. Según de Cózar:

Apollinaire, como poeta, prosista, autor de teatro, crítico de arte y guionista de cine partía de un presupuesto de síntesis estética que pareció intuir en el cubismo, y que le lleva a proyectar, mediante esta modalidad del caligrama, a la literatura en la plástica. Algo similar había hecho en *Alcools* con la supresión de signos de puntuación y un fuerte sentido rítmico que parece tender hacia la música. Pero frente a Marinetti, los caligramas de Apollinaire guardan aún relación con los antecedentes en esta modalidad poética (1991: 386-387).

En efecto, el futurismo se presenta como radicalización del juego con la textura de los vocablos elaborado por Apollinaire y sugerido por Mallarmé: F. T. Marinetti busca liberar la palabra confiriéndole no solamente cualidad de objeto, sino añadiéndole, además, movimiento. Por oposición a lo estático del cubismo, los futuristas juegan con la noción de velocidad, de máquina moderna y de dinamismo; y con esa idea impulsan a las palabras hacia la deformación y revitalización, hacia el concepto de palabras en libertad acuñado por Marinetti<sup>38</sup>. A la noción de dinamismo y velocidad va unido el concepto de sensación: los futuristas buscan plasmar en la obra de arte su fascinación por la industrialización y maquinización crecientes, pero no como mimesis de lo que les rodea, sino a través de la liberación de la palabra y celeridad en el texto, como sugestión de nuevas sensaciones<sup>39</sup>.

---

<sup>37</sup> Belén Gache sostiene que el *collage* se aleja de la mimesis creando una nueva composición, lo que llama una *propuesta presentativa*. En sus propias palabras: “La técnica del collage consiste en la incorporación de elementos reales dentro del espacio del cuadro, pasando la obra de ser una propuesta representativa a ser una propuesta presentativa” (2006: 105).

<sup>38</sup> Acerca de la evolución de la plasticidad en literatura del cubismo al futurismo, de Cózar comenta: “[...] Apollinaire amplía la modalidad caligramática, la hace más diversa y rica, pero aún se mantiene en un plano figurativo. Marinetti es quien introduce lo que podría llamarse la abstracción en el caligrama, es decir, quien lleva la palabra a su descomposición formal” (1991: 387).

<sup>39</sup> Paz ha señalado la intención contradictoria de estos artistas pues, según él, la obra futurista inmoviliza una serie de instantes en vez de impulsarlos hacia el desplazamiento. Es decir que, puesto que el producto artístico futurista es estático, el movimiento que sus autores promulgan tiene como resultado la abolición del tiempo:

Por la puerta de la sensación entró el tiempo; solo que fue un tiempo disperso y no sucesivo: el instante. La sensación es instantánea. Así, el futurismo se condenó, por su estética misma, no a las construcciones del porvenir sino a las destrucciones del instante. [...] El poema simultaneísta –más exacto sería decir: instantaneísta– no era sino una yuxtaposición de interjecciones, exclamaciones y onomatopeyas. El poema futurista no se encaminaba hacia el futuro, sino que se precipitaba por el agujero del instante o se inmovilizaba en una serie

Otros autores vanguardistas han jugado de maneras diferentes con la tipografía y caligrafía de la obra de arte aproximando la escritura a la pintura, a la escultura o, incluso, a la música. Del mismo modo, algunos escritores juegan con la sustitución gráfica de la palabra por el símbolo: si por un lado Christian Morgenstern en su *Fisches Nachtgesang* sustituye los versos del poema por las cesuras prosódicas imitando las escamas del pez que da nombre al título, Francesco Cangiullo compone poesía sinfónica en su obra *Poesia pentagrammata*; es decir, dispone las letras en un pentagrama con la finalidad de que el lector descubra no solamente un mensaje, sino una melodía. A través del juego visual se accede, en este caso, a una nueva realidad también sonora. La metáfora del dibujo del pez o de las notas de la poesía de Cangiullo son meras imágenes que funcionan como pasaje a la nueva realidad a la que los autores lúdicos se proponen acceder. Al respecto, Marina observa el juego que esconde este tropo: “Comprender una metáfora, sobre todo si es ingeniosa, es resolver un acertijo, pues el ingenio ha sentido siempre la tentación del retorcimiento y la complejidad. Le gusta alardear, presumir de habilidad, salvar grandes obstáculos. La dificultad buscada está presente en muchos juegos” (1992: 82).

Otra forma de dislocar la realidad, es el juego que Marcel Duchamp propone al desligar el objeto de su contexto y reubicarlo en un lugar que no le es propio. Con esta técnica, el artista francés apela a la negación, que los autores dadaístas utilizarán como eslabón primero de sus propuestas artísticas, como se estudiará más adelante. Así, en vez de añadir valor al objeto, Duchamp desvirtúa la utilidad del mismo, confiriéndole a su vez la libertad de existir independientemente del valor útil para el que había sido creado. Negándole esa utilidad, y permitiendo que el azar coloque el objeto en un lugar en el que pueda cumplir una función distinta de la que le había sido otorgada, el autor juega con la identidad nueva del elemento en cuestión, por lo que lo denominará *ready-made*. El atrevimiento con el que Duchamp instiga al receptor a observar el objeto desligado de su contexto habitual puede interpretarse como una provocación, por medio de la cual el autor ofrece la oportunidad al público de someterse a nuevos parámetros lógicos. Por ejemplo, la presencia lúdica de un urinario colocado en la exposición de la Sociedad de Artistas Independientes de 1917 invita a quien lo

---

inconexa de instantes fijos. [...] Los agentes de la petrificación fueron la sensación y el instante (1993: 170-171).

observa a rechazar su uso por antonomasia y a observarlo fuera del contexto habitual, como objeto libre y existente por sí mismo<sup>40</sup>.

Si, en definitiva, la obra de Duchamp puede considerarse como un mero proceder de desligamiento sin ser lo más importante el resultado final, se acercará a la idea que los autores del movimiento dadá tienen del arte. En efecto, para ellos, lo importante no es el producto de la obra artística en el lienzo o papel, sino el proceso por el que se está llevando a cabo; es decir, los integrantes del dadaísmo confieren mayor importancia al transcurso poético que al poema, a la experiencia que al resultado. En conclusión, para el movimiento dadá, el juego utópico por el que se accede a una realidad renovada se juega en el momento de creación. Las vanguardias históricas encuentran su mayor rebeldía en este *ismo*, propuesto para abolir la integridad de la lógica formal y, con ella, la expresión lingüística del poder que el lenguaje conlleva; y esta abolición solo puede concretarse gracias a la negación constante, incluso a la negación de su propia doctrina. Así, el impulso destructor del dadaísmo desemboca indefectiblemente en el caos, principio de la creación del universo. La reconstrucción del mundo, una lógica nueva y un lenguaje aparejado podrán entonces inventarse y desarrollarse a partir del momento inicial de la creación.

A continuación puede observarse cómo el manifiesto dadaísta –leído y publicado en 1918– que promulga la destrucción de la lógica y de la palabra, comparte parecido con las instrucciones de un juego de mesa:

Pour lancer un manifeste il faut vouloir : A.B.C., foudroyer contre 1, 2, 3, s'énervier et aiguïser les aïles pour conquérir et répandre de petits et de grands a, b, c, signer, crier, jurer, arranger la

---

<sup>40</sup> Por otro lado, el juego del *ready-made* de Duchamp cobra una forma diferente a lo largo de los años. Por ejemplo, la obra *Sculpture-morte* de 1959 alerta sobre la propia naturaleza del juego representativo. En palabras de Graciela Speranza:

A diferencia de las exploraciones más literales de los *ready-mades*, en *Sculpture-morte* –un grupo “escultórico” de hortalizas de tamaño real hechas de mazapán–, la reproducción se investiga como estrategia figurativa, cuestionando explícitamente la función mimética del arte. Desde el título, la obra introduce un doble juego sobre la muerte del objeto representado y la muerte del arte mimético, literalizando uno de los géneros convencionales del repertorio clásico: la naturaleza muerta [*nature morte*]. Mediante una vuelta aparente del arte figurativo, el exceso realista del conjunto (los vegetales de mazapán pueden incluso comerse) parodia las convenciones del arte mimético que intentan producir la ilusión de “vida” de un objeto “muerto”. Si el *ready-made* había convertido un objeto de producción masiva en un objeto de arte a partir de su falta de valor estético, en esta obra, en cambio se “reproducen” objetos convencionales de la pintura –la naturaleza muerta– para desrealizarlos mediante un juego conceptual con la escultura y el lenguaje (2006: 88).

prose sous une forme d'évidence absolue, irréfutable, prouver son non-plus-ultra et soutenir que la nouveauté ressemble à la vie comme la dernière apparition d'une cocotte prouve l'essentiel de Dieu (Tzara, 1975: 357).

Por lo tanto, es difícil considerar el *ismo* dadá como un movimiento de vanguardia histórica, resulta más adecuado entenderlo como una postura de negación absoluta del arte y, por ende, de una negación de sí mismo; con el fin de tocar fondo y generar una verosimilitud absolutamente nueva. En palabras de Tristan Tzara, tutor del dadaísmo:

J'écris un manifeste et je ne veux rien, je dis pourtant certaines choses et je suis par principe contre les manifestes, comme je suis aussi contre les principes [...] J'écris ce manifeste pour montrer qu'on peut faire les actions opposées ensemble, dans une seule fraîche respiration ; je suis contre l'action; pour la continuelle contradiction, pour l'affirmation aussi, je ne suis ni pour ni contre et je n'explique pas car je hais le bon sens (1975: 357).

La negación que expresa Tzara en este fragmento es, como se ha explicado anteriormente, una destrucción creadora, pues devuelve al texto la libertad inicial.

El anhelo de conferir una independencia al objeto artístico, como demuestra Duchamp; de elaborar un poema *ex-nihilo*, como intentaba incansablemente Pierre Reverdy, o de acceder al caos absoluto para crear el objeto desde el punto de partida desde el que, según el Antiguo Testamento, lo hizo Dios, conduce a la divinización del autor, puesto que si la tradición enseña que la realidad circundante es creación de un dios, el artista vanguardista que compone obras de arte con un carácter teleológico se apropiará el papel de demiurgo.

Así, el suprematismo iniciado por Kazimir Malévich recurría a las formas geométricas fundamentales para dotar al cuadro de una abstracción total, por lo que la obra artística se desprendía de toda mimesis y el autor pasaba a ser el creador único de la producción expuesta. Del mismo modo, Vicente Huidobro, impulsor del creacionismo, se posiciona en el papel del demiurgo en su obra *Altazor*, donde hace explícita su voluntad de deconstruir la realidad circundante y, por ende, el lenguaje que la representa a favor de un verbo nuevo y, con él, atraer la capacidad de elevarse y trascender. Así, esta obra está compuesta por una serie de juegos lingüísticos que funcionan como puente para nuevas realidades, lo que significa una superación del



silencio de Mallarmé. Según el creacionismo, el demiurgo tiene el don de la lucidez, por lo que está capacitado para crear el juego y jugar la partida o, lo que es lo mismo, crear el objeto artístico que funciona como apertura hacia el infinito. En sus propias palabras:

Si me arrebataran el instante de la producción, el momento maravilloso de la mirada abierta desmesuradamente hasta llenar el universo y absorberlo como una bomba, el instante apasionante de ese juego consistente en reunir en el papel los varios elementos de esta partida de ajedrez contra el infinito, el único momento que me hace olvidar la realidad cotidiana, yo me suicidaría (Huidobro, 1992: 230).

Como puede observarse en la cita del poeta chileno, el juego se describe como *apasionante* por oposición a la realidad cotidiana, a la que Huidobro se propone echar un pulso. La obra de este autor abrió múltiples posibilidades de escritura lúdica y experimental, pues asumió la poesía caligramática de Apollinaire en sus “Japoneías de Estío” incluidas en *Canciones en la noche*, así como las propuestas futuristas y dadaístas en la obra ya citada *Altazor*; y prometió un proyecto de creación de la subjetividad autónoma y subversiva en siete manifiestos para el movimiento creacionista, como promulga el siguiente fragmento:

Cuando escribo *El pájaro anida en el arcoíris*, os presento un hecho nuevo, algo que jamás habéis visto, que jamás veréis, y que sin embargo os gustaría ver. Un poeta debe decir aquellas cosas que nunca se dirían sin él. Los poemas creados adquieren proporciones cosmogónicas, os dan a cada instante el verdadero sublime, ese sublime del que los textos nos presentan ejemplos convincentes [...] El poema creacionista se compone de imágenes creadas, de situaciones creadas, de conceptos creados (1926).

Esta creación absoluta que suscribe Huidobro en su manifiesto del creacionismo no puede manifestarse en territorio español, donde la mimesis estaba todavía a la orden del día. Por eso, los escritores vanguardistas españoles no buscaban empezar desde un punto de partida inicial, sino crear obras artísticas con el fin de demarcarse del movimiento preponderante –la generación del 98– por el que sentían, por otro lado, gran respeto, como deja claro el manifiesto *Ultra* proclamado en 1921 por Rafael Cansinos-Asséns:

Los que suscriben [...] necesitan declarar su voluntad de un arte nuevo que supla la última evolución literaria: el novecentismo. Respetando la obra realizada por las grandes figuras de este movimiento, se sienten con anhelos de rebasar la meta alcanzada por estos primogénitos, y proclaman la necesidad de un *ultraísmo*, para el que invocan la colaboración de toda la juventud literaria española (1986: 168).

Frente a unos planteamientos estéticos miméticos, con los que los autores noventayochistas querían reflejar los aspectos más crudos de la sociedad del momento, el ultraísmo se propone jugar con las percepciones espacio-temporales. Así, Jorge Luis Borges, ultraísta, en su ensayo “Anatomía de mi ultra” diferencia entre dos estilos de mentalidad humana: la impresionista, en la que el ser humano se deja llevar por la realidad circundante impregnándose en ella, y la expresionista, en la que dicha realidad es instrumento del individuo; a estas dos mentalidades corresponderían dos estéticas. En palabras del escritor argentino:

[...] la estética pasiva de los espejos y la estética activa de los prismas. Guiado por la primera, el arte se transforma en una copia de la objetividad del medio ambiente o de la historia psíquica del individuo. Guiado por la segunda, el arte se redime, hace del mundo su instrumento, y forma –más allá de las cárceles espaciales y temporales– supervisión personal (Fernández Moreno, 1967: 493).

*Los prismas* que menciona Borges en su cita deforman y recomponen la realidad de una forma lúdica. Ese es el efecto al que pretenden llegar los ultraístas con sus múltiples juegos tipográficos vanguardistas y la experimentación con formas nuevas de expresión, como lo reflejan en artículos y manifiestos publicados en las revistas más representativas del movimiento: *Grecia* (1918), *Cervantes* (1919), *Ultra* (1921), *Horizonte* (1922).

Como se ha mencionado anteriormente, los vanguardistas de los *ismos* tratados hasta ahora juegan con las artes de forma absolutamente consciente para crear una realidad nueva. Por el contrario, el surrealismo indaga en los territorios reprimidos de la mente, en lo más íntimo e inconsciente del ser humano. Por un lado, es cierto que los surrealistas explotan el automatismo del proceso de creación iniciado por el dadaísmo, sin embargo se alejan del carácter nihilista del movimiento y buscan alcanzar el resultado producido por la mente inconsciente liberada de ataduras. Los

procedimientos lúdicos para alcanzar la realidad oculta del surrealismo son múltiples y muy variados, como demuestra el juego vanguardista de André Masson quien, al vertir arena sobre el lienzo, dota de una textura distinta a la obra en dos dimensiones; o Max Ernst que, al colocar la hoja de papel sobre superficies texturadas y pasar el carboncillo por encima, obtiene un dibujo inconsciente<sup>41</sup>.

En literatura, el surrealismo se propone reaccionar draconianamente contra la cohibición del lenguaje, acallado por los traumas infantiles del individuo y el peso de la sociedad en el que este se ha desarrollado. Para ello, los surrealistas aplican numerosas actividades lúdicas como la liberación de la palabra por medio de la escritura automática, la libre composición de textos colectivos al completar cada jugador un verso del cadáver exquisito, o la técnica *cut-up* a través de la cual un escrito es recortado al azar y reordenado para crear una nueva composición. Como puede observarse en el siguiente fragmento de una reflexión tardía de André Breton, al liberar el lenguaje se puede acceder al secreto que está encerrado en él y, por ende, en el hombre:

En la actualidad es por lo general bien sabido que el surrealismo, en cuanto movimiento organizado, nació de una operación de gran envergadura con respecto al lenguaje [...] ¿De qué se trataba, pues? Nada menos que de volver a descubrir el secreto de una lengua cuyos elementos dejaran de comportarse como restos de naufragio en la superficie de un mar muerto. Para ella era necesario sustraer el lenguaje al uso de día en día más utilitario que se daba, lo cual constituía el único medio de emancipar las palabras y de devolverles toda su fuerza (Breton, 1992: 38-39).

Según los surrealistas, por lo tanto, *emancipar las palabras* consiste en limpiarlas de todas las trabas del lenguaje creadas por imposiciones sociales. Es decir, este movimiento es tan lúdico como el resto de los *ismos* estudiados en esta tesis, con la diferencia de que los surrealistas buscan encontrar lo oculto y existente en el hombre, que les llevará a percibir una realidad diferente de la circundante, por oposición a los demás movimientos descritos, que no indagan en lo oculto sino en las posibilidades de creación consciente. En ambos casos se trata, sin embargo, de juegos teleológicos que degradan la realidad en la que se encuentran los artistas y permiten la apertura hacia una nueva verosimilitud pues, como comenta Manfredo Tafuri, “la

---

<sup>41</sup> Esta técnica iniciada por Max Ernst se denomina *frottage*.

revolución lingüística [de los artistas de vanguardia] no comporta, sino que *realiza* un cambio social y moral” (Tafuri, 1972: 135).

### 1.3.6 DE CAMINO HACIA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Tras los horrores de la Primera Guerra Mundial, los felices años veinte permiten una tregua en la necesidad visceral de poner la realidad presente entre paréntesis, esa será probablemente la razón por la que los movimientos lúdicos de las últimas vanguardias históricas dejan de ser violentamente rompedores. Aun así, a lo largo del siglo XX, el humor y el juego siguen siendo las herramientas fundamentales por las que los artistas transgreden lo cotidiano, pues la sucesión de guerras y atrocidades que caracteriza esta época lleva al descrédito de la seriedad. Así, como comenta Marina: “en el origen de las grandes tragedias que nos han conmovido aparece siempre alguien que se tomó algo demasiado en serio, fuese la raza, la nación, el partido o el sistema. La sociedad desconfía, con razón, de todo fanatismo y con él rechaza cualquier afirmación sostenida con vigor” (1992: 175).

En definitiva, la variedad en el uso de lo lúdico en literatura como forma de humor transgresor es proporcional a la abundancia de eventos trágicos del siglo XX, pues ante la necesidad de abolir estructuras lógicas, el humor se muestra como la mejor herramienta para conseguirlo por su naturaleza liberadora, que evita la retórica y la solemnidad, y se alía con el absurdo y el juego. El arte es el formato idóneo gracias al cual el ser humano puede permutar el orden del mundo creando un *horizonte irreal*, como menciona Ortega y Gasset: “Este no se justifica si se limita a reproducir la realidad, duplicándola en vano. Su misión es suscitar un irreal horizonte. Para lograr esto no hay otro medio que negar nuestra realidad, colocándonos en este acto por encima de ella. Ser artista es no tomar en serio al hombre tan serio que somos cuando no somos artistas” (1993: 382).

Lo lúdico de las vanguardias históricas se mantiene hasta la Segunda Guerra Mundial en la revisión de las nociones literarias de trama, personajes, espacio, tiempo, linealidad... aunque la sucesión y ruptura de movimientos sea menos radical. Por ejemplo, la novela *Ulysses* de James Joyce publicada en 1922 se presenta como un rompecabezas formado por fragmentos que rompen con la secuencia lógica de la

historia narrada invitando al lector a recomponer la linealidad de la trama. Del mismo modo, la incorporación al texto de múltiples asociaciones lingüísticas, fragmentos de canciones de ópera, citas literarias, chistes, palabras extranjeras o juegos de palabras de esta novela aumentarán notablemente en su obra *Finnegan's Wake*, publicada en 1939. La disyunción en crescendo de la linealidad narrativa de la obra de Joyce hace que su juego con las expectativas convencionales de causa y efecto aumente y sea cada vez más arriesgado, como atestigua el despliegue de yuxtaposiciones irónicas de la acción de los personajes de *Finnegan's Wake*; la adopción de Joyce de un tono de auto burla y la inclinación a la distorsión subjetiva, utilizada con el fin de señalar la evanescencia del mundo social de la burguesía del siglo XX.

A lo largo de la primera mitad del siglo, la figura más notoria en el terreno de la literatura lúdica española es sin duda Ramón Gómez de la Serna, cuyo juego se basa siempre en explotar los límites del ingenio a través de la experimentación y el optimismo, por oposición a la mimesis y el pesimismo de los autores noventayochistas. De hecho, él mismo afirmó que “lo serio es una simpleza a la que le falta el revés, el darse cuenta, el volver, el contraste con todo lo que es alegre y disparatado en el mundo” (Gómez de la Serna, 1931: 199). Como atestigua la reflexión de este autor, lo lúdico en literatura necesita de la conciencia plena y de la lucidez para llevarse a cabo. Siguiendo, por lo tanto, esta consideración que, como se ha mencionado anteriormente, es compartida por todos los movimientos de vanguardia excepto por el surrealismo, Gómez de la Serna se impregna de los *ismos* europeos con el fin de liberar la palabra, concederle textura propia y, con ella, resquebrajar el orden lógico del mundo circundante y, de esa manera, liberar al hombre de la rutina a la que se ve sometido:

El humorismo es una anticipación, es echarlo todo en el mortero del mundo, es devolvérselo todo al cosmos un poco disociado, macerado por la paradoja, confuso, patas arriba. Cuanto más confunda el humorismo los elementos del mundo, mejor va. Que no se conozca si es objetivo o subjetivo su plan. Que cometa el dislate de reunir dos tiempos distintos o repetir en el mismo tiempo cosas remotas entre sí (Gómez de la Serna, 1931: 198).

Si Gómez de la Serna tomó múltiples ideas tanto de las vanguardias europeas como del ultraísmo, al que apoyó con su participación fructífera en la revista

*Prometeo*<sup>42</sup>, su producción artística se inspirará, además, en el barroquismo de Quevedo<sup>43</sup> y en la tradición española más castiza<sup>44</sup>. Es decir que, en vez de adscribirse a un *ismo* concreto, prefirió crear su estilo propio de juego literario, situándose en la corriente de literatura de vanguardia como tónica general de abolición de la realidad circundante a través de la experimentación. En ese sentido, su poética puede encontrarse más cercana incluso a la literatura de vanguardia experimental posterior a la Segunda Guerra Mundial, que se centra mayormente en el proceso de experimentación en vez de en el resultado, pues Gómez de la Serna era más partidario del acto vanguardista, de la reunión de autores en el bar Pombo, del juego en acción, que de la obra acabada. En palabras de Andrés Soria Olmedo:

Ramón se resiste a formar parte de una vanguardia totalizadora al estilo de los futuristas (los cuales, como se sabe, llegan a incluir en sus programas todas las actividades artísticas); prefiere organizar su “vanguardia” de modo singular, aceptando los actos de provocación [...] pero basando su grupo más en un espacio, la “cripta sagrada” de Pombo, que en un programa rígido de actuación (1988: 29-30).

---

<sup>42</sup> En las páginas de *Prometeo* Gómez de la Serna se ocupa de la difusión de todo tipo de literatura de vanguardia, tanto europea como española. Lo que quiere transmitir e incentivar a través de la revista, es el espíritu de renovación lúdica que caracteriza al arte del momento.

<sup>43</sup> Francisco Umbral considera que el estilo vanguardista tan personal de Gómez de la Serna se debe, por un lado, a la asimilación de los movimientos innovadores europeos sumada y, por otro, a la vertiente lúdica española del barroco:

¿Cómo Ramón, resultando tan español, tan quevedesco, resulta tan escritor europeo de una época, y a la inversa? Ramón armoniza a Quevedo con Apollinaire, en su estética, entre otras cosas porque Quevedo y Apollinaire no son tan distantes uno de otro: son ambos puro talento verbal, ante todo. [...] Ramón utiliza la mecánica vanguardista de la imagen, pero servida por un castellano muy castizo, muy enraizado, lleno de neologismos que él crea como nadie, pero que no son neologismos extranjerizantes, sino volutas y virutas que le saca al castellano más recio y rancio (1978: 203).

De esta manera, Umbral señala que Gómez de la Serna integra el estilo barroco de Quevedo en su poética vanguardista. En voz de Umbral: “La puesta al día de Quevedo mediante las vanguardias europeas de principios de siglo da como resultado a Ramón. Quevedo, Vélez de Guevara, Torres Villarroel, Larra, Valle-Inclán y Gómez de la Serna establecen una línea muy enérgica de continuidad dentro del castellano más creador, exasperado y fecundo” (1978: 93).

<sup>44</sup> Acerca del lenguaje recio y castizo de Gómez de la Serna, que llega incluso a ser en ocasiones burdo e indecente, Adolfo Castañón encuentra un parecido con la tradición humorística española anterior: “En español, habría que esperar, luego de la *Celestina*, el *Lazarillo* y el *Cancionero de Burlas*, las obras de Valle-Inclán y Gómez de la Serna para ver a la lengua española quitarse el corsé de la corrección y la decencia” (Reyes, 2011: 14). Podemos conectar, a su vez, esta indecencia con el lenguaje de Rabelais y Jarry ya explicados.

Así pues, Gómez de la Serna no quiso vincularse a ningún movimiento concreto de vanguardia; sin embargo, tenía relación con escritores cubistas, futuristas y dadaístas. De hecho, su “Primera Proclama del Pombo”, de 1915, que inaugura las tertulias del café, ya sintetiza las tendencias del momento y sirve a Cansinos Asséns como referencia para el lanzamiento de 1918 del manifiesto *Ultra*. Incluso así, Gómez de la Serna prefirió quedarse al margen del *ismo* español para desarrollar su propia visión del juego de forma personal con la creación de la *greguería*, que él mismo define con la ecuación *poesía más humor*. Esta invención condensa la tónica general del humor de este autor, cuyo atrevimiento conceptual libera al hombre del concepto usual que tiene de los elementos que le rodean, gracias a intrépidas metáforas. Así, en el “Prólogo a las novelas de la nebulosa” que precede al texto *El hombre perdido*, Gómez de la Serna menciona el poder liberador que posee el ingenio de sus juegos conceptuales:

El sentido de estas novelas [de la nebulosa] es buscar cosas menos convencionales, menos amaneradas en otras dimensiones de la vida, escribiendo y escribiendo hasta acabar sin detective ni víctima, revelando cómo nos ataca el mundo confuso de hoy, librándonos así de su realidad y de sus esquinazos, superándolos por la queja o la invención (1962: 10).

Como puede observarse en la cita, el ingenio se presenta como una herramienta optimista para evitar los *esquinazos* de la realidad. La libertad de la percepción oblicua no pretende examinar y describir el objeto, sino reagrupar disparatadamente los elementos percibidos al establecer determinadas equivalencias, como había hecho Alfred Jarry y harían los patafísicos de la segunda mitad del siglo XX. Asimismo, Gómez de la Serna fragmenta y desmenuza la integridad del objeto y adjudica consonancias a elementos dispares acertando a crear metáforas tan *poéticas* como *humorísticas*. Francisco Umbral se aventura a ir más allá de la definición de Gómez de la Serna sobre su propia invención, y haciendo referencia a la imagen audaz de la greguería “La araña es la zurcidora del aire” (Gómez de la Serna, 1994: 112) explica las metáforas ingeniosas del autor con las siguientes palabras:

Vemos, pues, que intuición, observación e ingenio se conglomeran con frecuencia en una sola greguería. La greguería no es solo poesía más humor, como él simplificaba. La araña convertida en zurcidora es ya una araña con ánima, humanizada. El greguerismo y el

ramonismo son siempre un animismo, el animismo de un primitivo posbaudeleriano, paradójico, y por lo tanto irónico. Ramón toca cada cosa en una greguería y la deja moviéndose (Umbral, 1994: 238).

El animismo que menciona Umbral en su cita no es únicamente característico de la obra de este autor. En efecto, en 1942 Francis Ponge publica *Le parti pris des choses*, libro de poemas en prosa en el que experimenta con la percepción de los objetos circundantes. Si los escritores cubistas habían buscado superponer capas de sentido distinto a cada elemento, Ponge juega además con indagaciones etimológicas, semánticas y prácticas que complementan la acumulación de consideraciones sobre el objeto. En otros casos, como en el texto “Le Papillon” que figura a continuación, la descripción del elemento –en este caso, de la mariposa– se realiza a través de la suma de metáforas por alineación de equivalencias:

Lorsque le sucre élaboré dans les tiges surgit au fond des fleurs, comme des tasses mal lavées,  
–un grand effort se produit par terre d’où les papillons tout à coup prennent leur vol.

Mais, comme chaque chenille eut la tête aveuglée et laissée noire, et le torse amaigri  
par la véritable explosion d’où les ailes symétriques flambèrent.

Dès lors le papillon erratique ne se pose plus qu’au hasard de sa course, ou tout  
comme.

Allumette volante, sa flamme n’est pas contagieuse  
[...] (Ponge, 1999: 28).

En este texto, Ponge describe el momento de metamorfosis del gusano de seda en mariposa como si de una explosión se tratara; por ello, el fuego es necesario, y las alas de la mariposa moviéndose con celeridad harán función de llama; de ahí que el autor se refiera al insecto como *allumette volante* –‘cerrilla voladora’–. Por otro lado, si se produce una explosión, la mariposa se ve resentida: *la tête aveuglée et laissée noire*, por lo que se explica la morfología de las mariposas: ‘cabeza sin ojos –cegada– y ennegrecida’. Si por un lado la mariposa simboliza la llama de la vida, surgida de la explosión del nacimiento, por otro lado se encarga del mantenimiento de las flores, comprobando el engranaje y si la cantidad de aceite es suficiente para que tengan la energía necesaria: las alas son entonces el paño del mecánico, como puede verse en el siguiente fragmento del mismo texto: “Et d’ailleurs, il arrive trop tard et ne peut que constater les fleurs écloses. N’importe : se conduisant en lampiste, il vérifie la



provision d'huile de chacune. Il pose au sommet des fleurs la guenille atrophiée qu'il importe et venge ainsi sa longue humiliation amorphe de chenille au pied des tiges" (Ponge, 1999 : 28). Puesto que ya no es gusano de seda obligado a reptar, se despega de la flor levantando el vuelo como si se tratara de un velero errante que navega por el aire: "Minuscule voilier des airs maltraité par le vent en pétale superfétatoire, il vagabonde au jardin" (Ponge, 1999: 28).

En definitiva, el juego de equivalencias metafóricas relativas al objeto de estudio –la mariposa– se produce en este texto de la siguiente manera: la metamorfosis es una explosión; como explosión que es, tiene que haber fuego; las consecuencias del fuego producen ceguera y cabeza tiznada; las alas hacen función de llama por sus dibujos y movimiento; la cerilla también tiene llama, por lo que una mariposa en movimiento puede emparentarse a una cerilla en movimiento. La mariposa, al posarse sobre la flor cerrada, cesa el movimiento, con lo que deja de emparentarse a una llama: el gesto con el que busca acceder al polen sin éxito, por el que se pasea y restriega por la flor, se asemeja a la dinámica del mecánico. Al levantar otra vez el vuelo errante, la mariposa cobra función de velero.

### **1.3.7 EL JUEGO EN LAS NEOVANGUARDIAS**

Las vanguardias históricas quisieron llevar al extremo algunos de los postulados del modernismo, que ya había intentado renovar el arte y presentar una innovación con respecto a la tradición literaria. Si los movimientos experimentales de fin de siglo se proponen jugar con los códigos tradicionales, los *ismos* radicalizan esta postura, y lo hacen de forma sucesiva, de manera que el movimiento siguiente significa un paso más en la destrucción de los parámetros que conforman la obra de arte. Así, el radicalismo en la negación de esta última y el antiesteticismo sistemático funcionan como apertura utópica a la nueva realidad, pero su culminación artística será puramente nihilista. Es decir, si el movimiento dadá –uno de los últimos *ismos* de las vanguardias históricas– quería acceder al caos para empezar a reconstruir el mundo desde el punto de partida desde el que se forma el universo, su producción artística, en cambio, permanece encerrada en el caos, sin llegar a reconstruirse. Asimismo, el carácter rompedor de estos movimientos se desvanece con el tiempo, pues según

Calinescu, en los albores de la Segunda Guerra Mundial la historia de la literatura ya observa estos *ismos* como la *condición crónica del arte*, lo cual es una contradicción en sí misma:

La vieja vanguardia, destructiva como era, a veces se engañaba creyendo que realmente había nuevos caminos que abrir, nuevas realidades que descubrir, nuevas perspectivas que explorar. Pero hoy, cuando la *vanguardia histórica* ha tenido tanto éxito como para convertirse en la *condición crónica* del arte, tanto la destrucción retórica como la novedad han perdido todo rastro de atractivo heroico (1991: 146).

Las vanguardias experimentales, iniciadas en los albores de la Segunda Guerra Mundial, son el resultado del juego con la forma y la textura de la palabra de la primera mitad del siglo XX; sin embargo, por oposición a este, los movimientos siguientes se dedican a fragmentar la sintaxis empleada, así como la palabra o la letra, pues consideran que la escritura ha dejado de ser un medio de expresión para convertirse en material léxico, gráfico o fónico con valor propio. Con este fin, se crean múltiples obradores o talleres, en los que el autor se posiciona como mecánico que tiene por herramientas las partes constitutivas del lenguaje. Esto atestigua, además, que el autor de la segunda vanguardia se centra mayoritariamente en el proceso de creación, en la experimentación momentánea en la que funde varias artes, con lo que será difícil plasmar en un papel el resultado artístico.

En este contexto, los segundos vanguardistas se divierten con la dimensión acústica del lenguaje, llevando la jitanjáfora poética al extremo. Asimismo, la fundición de la literatura con la música permite que sonidos propios de la naturaleza, producidos por instrumentos musicales o incluso máquinas formen parte del proceso poético. En este contexto, la *poesía fonética* se desarrollará prolíficamente en movimientos como el postismo, que juega con aliteraciones constantes, ecos y ritmos diferentes. En efecto, Carlos Edmundo de Ory, Eduardo Chicharro Briones y Silvano Sernesi entre otros firman en 1946 el “Segundo manifiesto”, aparecido en *La Estafeta Literaria* de un movimiento que quería ser un post *ismo*, es decir, un movimiento de vanguardia posterior a todos los demás, en el que se mezclaran el mundo oculto, la magia, juegos fónicos y preceptos científicos. En esta misma línea, se crea en 1948 el Collège de ‘Pataphysique que, como se explicará en el apartado 1.4.3 de esta tesis,

representa el exponente máximo de la fusión entre ciencia y literatura del siglo XX al retomar las teorías de Alfred Jarry sobre la Ciencia de las Soluciones Imaginarias.

Uno de los movimientos de vanguardia que se gestó durante la Segunda Guerra Mundial fue el letrismo, que propugnaba un nuevo tipo de poesía que tenía en cuenta solamente el valor fónico de los significantes, desligados de sus significados. Como se ha comentado anteriormente, la fragmentación que caracteriza a la literatura de esta época pretende acceder a la materia prima, a la línea más mínima, a la esencia del color o a la letra, tras haber acabado con el verso, el sintagma y la palabra. Fue el escritor Isidore Isou quien publicó *La dictature Lettriste* en 1946, manifiesto a través del cual procuraba operar con la letra como herramienta, considerándola como un elemento fónico y plástico pero, en cualquier caso, sin significado<sup>45</sup>, como puede verse en el siguiente texto del letrista rumano:

Destrucción de las PALABRAS en favor de las LETRAS

ISIDORE ISOU Cree en la posibilidad de elevarse más allá de las PALABRAS; quiere el desarrollo de transmisiones donde nada se pierde en el proceso; ofrece un verbo igual a un shock. Por la sobrecarga de la expansión las formas se valen por sí solas.

ISIDORE ISOU Comienza la destrucción de las palabras a favor de las letras.

ISIDORE ISOU Quiere que las letras constituyan entre ellas todo deseo.

ISIDORE ISOU Hace que la gente pare de usar conclusiones ya dadas por hecho, palabras.

[...]

Consiste en enseñar que las letras tienen un destino más que integrar las palabras.

ISOU Descompondrá las palabras en letras.

Cada poeta integrará el todo al Todo.

Todo debe ser revelado por las letras.

NO SE PODRÁ REHACER MÁS POESÍA.

ISIDORE ISOU EMPIEZA

UNA NUEVA VENA DE LIRISMO.

Cualquiera que no pueda dejar las palabras de lado que se quede con ellas (Isou, 1947).

Como puede apreciarse en la cita, el letrismo basa su programa en la descomposición del lenguaje hasta llegar a su mínima expresión: la letra e, incluso, la onomatopeya. “Destrucción” es la primera palabra de este manifiesto, que inaugura la poda drástica

---

<sup>45</sup> El letrismo pretende incluso componer melodías a través de la utilización de significantes como si de notas musicales recombinantes se tratara, como atestigua el texto *Introduction à une nouvelle poésie et une nouvelle musique* de Isidore Isou publicado en 1947.

de las palabras, por las que se instaura un lenguaje depurado de cualquier lastre del pasado. Con este fin, los letristas recurren a numerosas técnicas de fragmentación y recomposición; algunas utilizadas ya por artistas anteriores –como la superposición cubista que fragmenta y adiciona el texto– pero aplicándolas a los elementos mínimos constitutivos del lenguaje; y otras más innovadoras. Sobre los métodos experimentales empleados por los autores letristas, Gache comenta:

Es así como [Isidore Isou] recurre a diferentes procedimientos, como la descomposición de las palabras a partir de variados usos de la tipografía, diferentes alianzas de las letras, reconstrucciones del verso a partir de distintas cadencias o alianzas rítmicas, intentando buscar efectos análogos al del cubismo plástico pero en el terreno de la literatura. El movimiento letrista jugó con la indescifrabilidad de los grafismos. De hecho, muchas de sus obras ponen adrede en jaque la legibilidad de los signos como una forma de subvertir las bases mismas del sistema simbólico occidental (2006: 53).

En definitiva, el letrismo se presenta como una nueva provocación nihilista, por la que el lenguaje no solamente se divide en los signos constituyentes del alfabeto, sino que a él se añaden símbolos de otros abecedarios e, incluso, de elementos no relacionados con el lenguaje. Así, al romper con el código de la lengua, que no es otro que el código de la lógica, se pone en evidencia la relación confusa entre el significante y su referente, y se abre la puerta a una lógica nueva; es decir, a una manera innovadora de percibir la realidad circundante. Por otro lado, al igual que el postismo y en menor medida que los miembros del Collège de ‘Pataphysique, los letristas aplican sus teorías a disciplinas científicas como la física, la química o las matemáticas, como puede observarse en el siguiente fragmento de la página web oficial del movimiento:

Critiquant la rupture inutile, effectuée, dans le passé, sous le nom de physique et partagée, d’une façon arbitraire, en physique classique, quantique, ondulatoire, relativiste, etc., la conception inédite démontre que les réactions du domaine des substances objectives constituent le prolongement naturel du territoire des substances. L’ensemble de leurs répercussions dynamiques forme un simple chapitre du domaine chimique, dénommé la *réactique* qui doit être appelée à remplacer la *physique*. La *réactique* reformule à un niveau plus profond ce complément contenant la *super-conservation de la matière et de l’énergie*, les

*lois de l'hyper-thermo-dynamique, le principe d'incertitude, les lois de l'hyper-cinétique, de l'hyper-électro-magnétisme, etc. (Sabatier).*

Roland Sabatier, miembro del letrismo, utiliza en este texto el elemento compositivo *hyper* para referirse a la introducción de componentes externos al ámbito del que se trata. Es decir que el proceso mencionado anteriormente, por el cual los escritores letristas añaden signos y símbolos a las letras del alfabeto latino, se denominará *hypergraphisme*.

Tras numerosas tensiones internas del grupo, el movimiento letrista de Isidore Isou se escinde definitivamente en 1953, año en el que se crea la variante de este *ismo*: Internacional Letrista, liderada por Guy Debord. Los dos movimientos querían volver al desorden que las vanguardias históricas habían pregonado, a la ruptura del lenguaje y a la creación lúdica. Sin embargo, mientras que Isou tendía hacia la desintegración nihilista más cercana al dadaísmo, el grupo nuevo se caracterizará por el afán de desvío de sentido por medio del *détournement*. Esta técnica, reutiliza y adapta de forma lúdica un texto o un objeto a un contexto nuevo.

La idea de desplazamiento de un elemento a una realidad distinta que Duchamp había explotado, cobra ahora aspecto de reciclaje, pues estos escritores se sirven de los productos más insignificantes con el fin de utilizarlos en otro ámbito de forma lúdica. Así, mientras que los *ready-made* de Duchamp significaban una descontextualización del objeto y su posterior revalorización en un ámbito diferente, el *détournement* destruye primero su forma antes de descontextualizarlo, por lo que niega el valor de la organización inicial y reutiliza en un espacio diferente la fragmentación que ha obtenido, para alcanzar una nueva realidad.

En julio de 1957 se crea la Internacional Situacionista, con el fin de llevar al límite el juego del *détournement* por medio del pastiche, del kitsch, del plagio, del reciclaje y del calco. Gracias al ludismo de esta técnica, los situacionistas querían crear situaciones –como su propio nombre lo indica– para extraer al hombre de posguerra, inmerso en una sociedad *fordista*, de su papel monótono de mero espectador. En efecto, el rol pasivo del trabajo en cadena, rutinario y mecánico, que caracteriza la fuerte industrialización del siglo XX, apelaba al aburrimiento y al

conformismo, actitudes fuertemente rechazadas por los situacionistas, en busca siempre de la situación original<sup>46</sup>.

Otro movimiento de posguerra que encierra un carácter lúdico es el Nouveau Roman, cuyos miembros publicaban en las *Éditions de Minuit* novelas crípticas y enigmáticas, que tenían como finalidad echar un pulso al lector-jugador, imprescindible para resolver el enigma que habían escondido en sus estructuras no lineales de lo más complejas. Siguiendo el juego de las literaturas de vanguardia del momento, según el cual el material con el que se crean las obras no es otro que los textos preexistentes, algunos de los escritores del Nouveau Roman componen obras de arte a partir de textos reciclados<sup>47</sup>. Esto significa que los autores de la nueva corriente no pretenden crear personajes sorprendentes ni aventuras de lo más pintorescas, sino servirse de los personajes y las aventuras como si fueran piezas de un juego para explorar el fluir de la conciencia humana, con lo que la noción de obrero que trabaja el texto en su taller, mencionada anteriormente, será imperante. Esta idea puede sintetizarse en una cita del escritor de este movimiento Jean Ricardou, que hace hincapié en la importancia que el proceso de escritura tenía para los autores del Nouveau Roman: “Un roman est moins l’écriture d’une aventure que l’aventure d’une écriture” (Ricardou, 1971: 111).

---

<sup>46</sup> La paradoja de la actividad lúdica original que buscaron todos los vanguardistas del siglo XX es sin duda la caducidad de la misma, la cualidad de museo de arte que caracterizó al movimiento definido y establecido; todo lo contrario de las propuestas del término *avant-garde*; es decir, aquella parte de una fuerza armada que va delante del cuerpo principal, avanzando y arriesgando sin miedo. Por esta razón, resulta irónico el impulso rompedor de cada uno de los múltiples grupos experimentales, movidos siempre por ansias de originalidad. Sobre esta paradoja, Marina comenta:

La novedad y la originalidad son nociones fecundas en paradojas que se dan en variados niveles y con distintas formulaciones: “Hay que ser fiel a la moda”, “Sé original”, [...] *La originalidad como criterio de búsqueda conduce a la rutina de la originalidad*. La novedad es una noción relacional, que necesita un punto de referencia. Algo es nuevo con respecto a algo. [...] Toda originalidad está fechada y es hija del precedente del que se aparta. Esta sumisión al momento hace que el ingenio tenga muy mala vejez (1992: 217).

<sup>47</sup> Acerca de la idea de reciclaje gracias a la cual los escritores del Nouveau roman componen sus obras valiéndose de materiales ya existentes, Gache menciona los juegos verbales de la obra de Michel Butor:

En *Description de San Marcos*, Butor se vale igualmente de textos lingüísticos, visuales o sonoros a los cuales fragmenta, repite o modifica. Valiéndose de textos pre-existentes –como los textos sagrados ilustrados por los frescos o diferentes inscripciones y leyendas–, de textos ulteriores que analizan y describen los elementos de la iglesia –como guías de turismo o comentarios de libros–, de textos correlativos –como las reflexiones y los fragmentos de diálogo de los turistas– (Gache, 2006: 108).

Con esta finalidad, la aventura lúdica de la escritura pasará por la creación de libros que encierran todo tipo de juegos a los que se ve sometido el lector, como pueden ser puzzles, enigmas cronológicos –como en *Tropismes* de Nathalie Sarraute, laberintos –como en la novela *Dans le labyrinthe* de Alain Robbe-Grillet, donde el autor orienta y desorienta al lector con efectos de *déjà-vu*– o el juego de percepciones temporales escondido en el doble sentido del término que da nombre a la novela del mismo autor: *La Jalousie*. Si este título se traduce como ‘celos’ atendería a la historia aparente del triángulo amoroso; por el contrario, si se tiene en cuenta la segunda acepción –‘celosía’–, entonces podrá pensarse en un punto de mira desde el que se ve sin ser visto y atender al sentido oculto de la novela descubriendo al marido celoso: el narrador que parecía omnisciente convertido en personaje. Como si de un juego se tratara, Robbe-Grillet va dejando pistas al lector para que este descubra el enigma de la obra, como atestigua el siguiente párrafo: “[...] ces répétitions, ces infimes variantes, ces coupures, ces retours en arrière, peuvent donner lieu à des modifications –bien qu’à peine sensibles– entraînant à la longue fort loin du point de départ” (1990: 101).

De manera semejante, si bien en el marco de una poética muy distinta, Borges encierra juegos de pistas en sus cuentos, que si el lector consigue descifrar, le permitirá acceder a una doble lectura del texto. Por ejemplo, el monólogo del protagonista de “La casa de Asterión”, publicado en 1949, puede ser interpretado, hasta las últimas líneas, como un simple relato en el que se describe la casa inmensa dotada de puertas innumerables, pasadizos, salas, galerías y patios en la que vive el personaje. Asterión se describe a sí mismo como un ser miedoso, condenado a vivir en su casa, si bien no está encerrado en ella; de hecho, procura dejar claro al lector que aunque permanezca en su morada en soledad, las puertas no tienen cerradura, por lo que es únicamente prisionero del miedo que infunde a la plebe al salir a la calle, y que le infunde a sí mismo la gente atemorizada. Ante tal confesión, el lector se pone en guardia, y empieza a preguntarse por la naturaleza del protagonista, que podrá dilucidar con la referencia temporal proporcionada por el personaje: “Cada nueve años entran en la casa nueve hombres para que yo los libere de todo mal” (Borges, 2012: 87). Efectivamente, la leyenda del minotauro de Creta relata que cada nueve años se ofrecían como tributo nueve vírgenes al monstruo, que puede tal vez ser Asterión; lo cual queda confirmado cuando él mismo revela su naturaleza de hombre con cabeza

de minotauro: “¿Cómo será mi redentor?, me pregunto. ¿Será un toro o un hombre? ¿Será tal vez un toro con cara de hombre? ¿O será como yo?” (Borges, 2012: 87).

El acertijo escondido en la forma del relato, que hace del lector el jugador oficial contrincante del autor, es aún más explícitamente lúdico en una obra como *Juego de cartas* de Max Aub, publicada en 1964. Se trata de una novela epistolar que parte de la doble acepción del término *carta*, pues cada una de las páginas de esta obra está conformada, por un lado, como naipes de una baraja dibujada por el apócrifo pintor Jusep Torres Campalans y, por otro, una misiva que intercambian los personajes de la historia. Cada una de las cartas, que se reparten entre los lectores-jugadores según unas instrucciones establecidas por el propio Max Aub, expresa una opinión acerca de la sospechosa muerte de Máximo Ballesteros, por lo que recomponer el fallecimiento y dilucidar quién fue el personaje es la finalidad de esta obra lúdica.

Se baraja, corta, reparte una carta a cada persona que toma parte en el juego. La primera, a la derecha del que dio, lee su texto, luego, el siguiente, hasta el último. Después, el primero saca una carta del monte formado por las que quedaron, la lee, y así los demás sucesivamente, hasta acabar con los naipes. Puede variarse el juego dando, desde el principio, dos o tres cartas, a gusto de los jugadores, con la seguridad de que el resultado será siempre diferente (Aub, 2010).

Por otra parte, el juego también puede desarrollarse directamente entre el escritor y el lector, sin necesidad de contrincantes-lectores, pues el azar en la lectura de los textos formará parte de la variabilidad de la actividad<sup>48</sup>, con un número muy elevado de composición lectora.

Por el contrario, el taller de Literatura Potencial (OuLiPo) creado en 1960 rechaza radicalmente la apertura a realidades insospechadas realizada gracias al azar, y se ocupa de crear ejercicios literarios jugando con la lengua a partir de patrones y conceptos definidos previamente por el autor. Como se estudiará en el capítulo quinto de la primera parte de esta tesis dedicado al OuLiPo, el escritor oulipiano busca

---

<sup>48</sup> Aub insiste en que la suya es una novela lúdica de entretenimiento. En sus propias palabras: “Es juego de entretenimiento; las apuestas no son de rigor. Permite, además, toda clase de solitarios. Gana el que adivine quién fue Máximo Ballesteros” (2010).



ejercer máximo control sobre su obra lúdica incluyendo conceptos matemáticos<sup>49</sup> para alejarse sobremanera de lo azaroso, aunque esto no quita que se vea constantemente sorprendido por el rumbo que el texto pueda emprender.

Partiendo también de la idea de creación artística por medio de restricciones, el argentino Xul Solar se propone elaborar dos lenguas imaginarias en base numérica duodecimal, que combina igualmente con música o pintura: la *panlingua* y el *neocriollo*. La utopía lingüística que propone, como si de dos modos de esperanto se tratara con la finalidad de que todas las comunidades pudieran comunicarse, no deja de conformarse como proyecto artístico. Según Jorge Schwartz, el juego con la lengua de Solar responde al impulso teleológico de apertura hacia una realidad diferente: “Tal vez convencido de la inutilidad de sus obras, [Xul Solar] no hizo otra cosa que exponer lúdicamente fantasías. Pero juegos en los que tendía a completar, reparar o mejorar la realidad” (1997: 140) En definitiva, siguiendo el hilo de la investigación que nos ocupa, Solar podría sumarse a la lista de los numerosos artistas que exponiendo lúdicamente fantasías, permiten dejar entre paréntesis la percepción tradicional del mundo circundante y formular una nueva y liberadora composición de la realidad.

### 1.3.8 NEOVANGUARDIA EN LA BRECHA DE LA POSMODERNIDAD

Durante la posguerra de la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos asume su hegemonía como centro del nuevo gran imperio: el autodenominado *mundo libre*, en el que el *confort* va ligado al sistema consumista y conformista que lo definen. Si el hombre moderno buscaba defender su época de manera utópica, creyendo en los valores del *modus hodiernus* por contraposición a lo establecido por sus predecesores,

---

<sup>49</sup> Mario Fusco menciona la intención constante de Raymond Queneau de aunar lingüística y ciencias exactas en busca siempre de una lengua poética científica:

Il reste un dernier point à envisager dans ce rapide parcours : l'encyclopédisme de Queneau, également illustré par Calvino dans sa fameuse préface à *Bâtons, chiffres et lettres*, qui faisait de lui un lecteur d'une insatiable curiosité dans les domaines des sciences du langage et des sciences humaines en général comme dans celui des Sciences exactes, notamment des mathématiques. [...] L'un des plus intéressants est celui qui s'intitule *Science et littérature* et qui avait d'abord paru en 1967 dans le Times Literary : “Supplément” : Queneau y revendique la tentative d'un langage où la science est effectivement transmuée en poésie, comme il déclare avoir essayé de le faire dans *La petite cosmogonie portative* (1990 : 46).

el hombre posmoderno no siente necesidad de reinventar algo nuevo a su imagen y semejanza, acepta la multiplicidad de creencias y tendencias, asume la igualdad de condiciones, y el derecho universal de expresión; esta sociedad imperante y creciente tras la Segunda Guerra Mundial se conoce como *posmodernidad*<sup>50</sup>. No existe, por lo tanto, un estilo literario posmoderno; no obstante, podría decirse que las producciones artísticas de esta época son más un reflejo del modo de vida que la voluntad de crear un estilo literario. Al respecto, Fredric Jameson comenta:

Now I must say a Word about the proper use of this concept: it is not just another Word for the description of a particular style. It is also, at least in my use, a periodizing concept whose function is to correlate the emergence of new formal features in culture with the emergence of a new type of social life and a new economic order what is often euphemistically called modernization, post-industrial or consumer society, the society of the media or the spectacle, or multinational capitalism (1998: 3).

Contra la moral y la política vigentes se levantan los *beatniks*, que atacan el acomodamiento y la frivolidad de la clase social media que acepta valores patrióticos y anticomunistas sin cuestionarlos y que, por lo tanto, se niega a sí misma la posibilidad de reinventarse. Así, poetas como Allen Ginsberg con su poema *America*, publicado en 1956, o novelistas como Jack Kerouac, con su obra *On the road* de 1957, sirven de referente para una juventud que quería huir del sistema estabilizado dejándolo entre paréntesis y accediendo a una nueva realidad más sugerente. Con esta finalidad, los *beatniks* –o movimiento *beat*– utilizan, entre otras, técnicas lúdicas de composición, como por ejemplo el *cut-up*, por medio del cual los autores descomponen los patrones lógicos establecidos en su propia obra y recomponen una lógica nueva, recortando pasajes de sus propias composiciones y disponiendo con ellos un segundo texto; es decir que, para huir de la realidad circundante, este método de fragmentación puesto en práctica por los autores del movimiento sirve para abolir

---

<sup>50</sup> Según M. Carmen África Vidal Claramonte, la época del consumo masivo se refleja en literatura de la siguiente manera:

La posmodernidad es movimiento e incertidumbre, huida y escape de todo dominio conceptual, desconstrucción y creación, dislocación de puntos de referencia, mezcla de categorías y descrédito de los grandes relatos, de las *Grand Narratives* orientadas hacia el por-venir. Así, esta cultura de lo efímero se revela en sus modos de creación, en el privilegio del fragmento, de los elementos heteróclitos, de lo inacabado e indefinido y del tiempo aprehendido en la experiencia del momento (1990: 11).

los resquicios de la realidad circundante que habrían permanecido presentes en la primera composición artística. Sobre el nacimiento del *cut-up* posmoderno –que imita el *cut-up* surrealista al que se suma el valor de utilizar la propia obra del artista como material reciclable–, Carmen Gil Vrolijk señala la autoría del pintor y escritor Brion Gysin:

Brion Gysin se encontraba recortando una estera sobre un periódico para una de sus obras, accidentalmente recortó el papel y las letras se mezclaron frente a sus ojos, de esta forma nació accidentalmente (como casi todo en el arte) la técnica *cut-up*. Inmediatamente Gysin recordó la noche en la que Tzara propuso este tipo de escritura a los surrealistas y fue expulsado del grupo. Gertrude Stein y John Dos Passos también experimentarían con el método de corte, pero en menor escala. El artista pronto comenzó a experimentar con la técnica, aplicándola a sus cuadros y a sus escritos; claro que esta no quedaría oculta, Gysin pensó que sería un maravilloso regalo para su mejor amigo William Burroughs quien la aprovecharía en la obra que se encontraba escribiendo, ya que poseía un volumen considerable de trabajo y este nuevo sistema sería de gran ayuda (2002: 72).

En efecto, ya los escritores de las vanguardias históricas habían implementado técnicas lúdicas de yuxtaposición similares en sus *collage*; no obstante, en el caso del movimiento *beat* la permutación se plantea como método duplicativo a través del cual el autor reutiliza material literario ya existente para hacer de él materia prima del texto siguiente. Como se ha comentado anteriormente, la idea de reciclaje que impera a partir de la Segunda Guerra Mundial instiga a que se juegue con el objeto artístico repitiéndolo y modificando determinados aspectos en cada repetición; así, uno de los procedimientos del *cut-up* consiste en reescribir la misma frase experimentando con su forma, como por ejemplo cambiando el orden de algunas palabras, eliminando o añadiendo otras. En pintura, la técnica del movimiento *beat* tiene especial relevancia en el pop-art; así, Andy Warhol, en 1962, reproduce varias veces el calco de una imagen de Marilyn Monroe al que le va cambiando los colores: *Marilyn Diptych*; en la misma línea, en 1963 saca a la luz *Eight Elvises* que, como su propio nombre indica, representa una serie de reproducciones de la silueta de Elvis Presley. Si las diferentes versiones y los distintos enfoques sobre un mismo hecho hacen hincapié en que todas las posibles respuestas no son nada más que constructos, no existirá una única verdad, sino suposiciones individuales ante un mismo suceso. La sopa *Campbell* o las botellas

de *Coca-Cola* serán otros objetos con los que Warhol juega en su producción artística, pues todos ellos son símbolos representativos de la subcultura de consumo de la sociedad norteamericana vigente, promovida por los *mass-media*<sup>51</sup>.

La actividad lúdica de utilizar el material artístico como materia prima para otras creaciones tendrá representación máxima en música en la obra del compositor estadounidense John Cage, quien pretendía crear melodías que no fueran recursos para la transmisión de emociones o mensajes implícitos, sino herramientas para procesos creativos; en definitiva, lenguajes con fundamento y finalidad en sí mismos. La *música experimental*, como la denominó John Cage en 1955 quería encontrar nuevos estímulos al provocar en el receptor algo que no hubiera experimentado hasta el momento, atendiendo al valor intrínseco del sonido. Con el fin de salir de la realidad circundante propuesta por la producción y recepción habitual de la música, Cage propone encuentros con público dispuesto a dejarse sorprender, para acceder juntos a una realidad nueva; este modo de proceder se denominará *happening*. Vinculado en sus principios al teatro como espectáculo, el *happening* quiere ser el arte de la participación, de la intervención, y del *ir haciéndose* a partir de propuestas que conforman en sí el proceso artístico.

El mundo del espectáculo resulta ser un formato muy útil para artistas lúdicos deseosos de observar la reacción del público frente a su juego, o como respuesta a la incitación a jugar. En esta línea, el artista argentino Jorge Bonino quiso inventar un lenguaje sin ningún referente, que se planteaba como un juego de significantes sin significado, que los diferentes públicos se encargaron de interpretar a su manera. Al respecto, Rafael Cippolini comenta:

En una noche de septiembre de 1965 Jorge Bonino inventó un lenguaje y decidió presentarlo al público. Esto ocurrió en un pequeño teatro de la ciudad de Córdoba. Bonino se puso un guardapolvos, salió al escenario, colgó un mapamundi, abrió algunos libros de texto y sobre un pizarrón copió sus sonidos. [...] Dos años después sus frases automáticas empezaban a llenar auditorios vacíos e iban penetrando naturales en el mundo del espectáculo. [...] En 1968 pasó a Europa. Se trataba de una agotadora gira por *cafés-concert* de Francia, Suiza, Holanda y

---

<sup>51</sup> Los autores de *pop-art* emplean sistemáticamente productos cotidianos del mercado. Sirviéndose de ellos en sus producciones artísticas se proponen elevar a la categoría de arte todos aquellos productos cuya difusión se realiza por medio de la publicidad de los medios de comunicación masiva: fotografías de estrellas del cine o del mundo televisivo, viñetas de comics, anuncios, fotonovelas, etc.

Alemania. [...] Como no había que pagar traductores, por todas partes las lenguas del mundo se identificaron gratuitamente con él y lo saquearon (Cippolini, 2007: 94-95).

El juego con los sonidos como material recombinante y reciclable supone una manera nueva de interpretar la realidad circundante, escuchándola conformarse de un modo distinto. Más adelante, Bonino propone el procedimientos lúdico contrario: vaciar los significantes existentes de su contenido semántico y crear estructuras que la lógica, acostumbrada a la utilización del lenguaje, reconoce pero no llega a entender. Al respecto, el propio Bonino declara:

Hacia el año 68 puse mi segunda obra en el Di Tella: *Asfixiones o enunciados*. Este espectáculo fue lo opuesto al anterior. Alguna gente me había criticado que yo tenía miedo de hablar normalmente el castellano al usar aquel lenguaje inentendible. Entonces me dije: “Voy a poner una obra en la que hable todo el tiempo normalmente, pero que en el fondo no diga nada. O que diga algo, pero siempre, cuando parezca que se llega a una conclusión, la frustre” [...] (Cippolini, 2007: 95).

Este nuevo impulso teleológico sorprende en una sociedad en la que el elemento lúdico en arte no se plantea como gran proyecto liberador e innovador de ruptura con la realidad circundante, como se había hecho durante las vanguardias, sino como propuesta de entretenimiento sin grandes pretensiones ni ambiciones; es decir, como elemento de consumo para no aburrirse. Por lo tanto, si el valor de las cosas pierde lo intrínseco a su definición, la cultura del *todo vale* acepta el juego como una de las opciones que el tiempo libre propone. Sobre las equivalencias y la paradoja que engendran, Marina argumenta:

La lógica del ingenio es implacable, y la admiración ante lo plural, la valoración exaltada de lo individual, condujo al limbo de las equivalencias. Todo es interesante, todo es igual de interesante. Todo es ligeramente monótono. Mirándolo bien, nada es interesante. [...] ¿Es todo opinable? La proposición que afirma *Toda verdad es perspectiva*, ¿es una verdad perspectiva? ¿O es una verdad absoluta? La afirmación *La única verdad absoluta es que toda verdad es relativa*, ¿es una paradoja? [...] En el limbo de las equivalencias los hígados están en el costado izquierdo, o en la frente o en el pie, y es difícil vivir con esta anatomía flotante, multilógica, heteroglótica o carnavalizada (1992: 216).

Al igual que el *movimiento beat* quería desprenderse del inmovilismo y aceptación de la era posmoderna, y el *pop-art* ironizaba con ella, otros grupos artísticos se burlan del sistema establecido recuperando el optimismo utópico olvidado y buscando la apertura hacia una realidad mejor: desde el afán de evasión *hippie* de San Francisco por medio de drogas, esoterismo y espiritualidad; hasta la irracionalidad estridente contra el letargo y el conformismo del grupo *Panique* de Fernando Arrabal, Alejandro Jodorowski y Roland Tapor.

Por el contrario, entre los movimientos lúdicos puramente posmodernos que hacen uso del juego como simple entretenimiento, el grupo *fluxus* y sus diferentes utilidades de los canales oficiales del arte ofrece especial interés. En efecto, esta tendencia artística busca la interdisciplinariedad vanguardista, a través de la adopción de medios y materiales procedentes de diferentes disciplinas, pero utilizando el material artístico como materia prima lúdica recombinate y no como medio de expresión. En música, por ejemplo, el concertista provoca en el público una experiencia auditiva sin igual a través de la utilización de objetos no instrumentales de los que extrae sonidos insospechados. En pintura y literatura, como menciona el padre del movimiento, George Maciunas, en el manifiesto del grupo *fluxus* de 1965, expresa la necesidad de alejarse de la idea ancestral por la que el artista es indispensable para la creación de la obra de arte, y confiere a la composición el carácter propio del producto de la sociedad de los *mass-media*: adquirible por cualquier individuo y susceptible de ser producido por todos. En palabras de Maciunas:

#### FLUXUS ARTE-DIVERSIÓN

Para establecer el estatus no profesional del artista en la sociedad,

debe demostrar la dispensabilidad e inclusividad del artista,

debe demostrar la autosuficiencia del público,

debe demostrar que todo puede ser arte y cualquiera puede hacerlo.

Por lo tanto, el arte-diversión debe ser simple, divertido, no pretencioso,

preocupado por las insignificancias, que no requiera habilidades o ensayos interminables, que no tenga valor ni institucional ni como mercancía.

El valor del arte-diversión debe reducirse haciéndolo ilimitado,

producido en masa, obtenible por todos y eventualmente producido por todos.

El arte-diversión *fluxus* es la retaguardia sin ninguna pretensión

impulso de participar en la competencia de *llegar a otro nivel* con

la vanguardia. Apela por las cualidades monoestructurales y no teatrales

del evento natural simple, un juego o una broma. Es la fusión del Vaudeville de Spike Jones, la broma, los juegos de niños y Duchamp (1965).

### 1.3.9 EL JUEGO Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Las nuevas tecnologías han facilitado e incentivado el despliegue de posibilidades de las obras literarias. La práctica por la cual un texto interactivo permite que, pinchando sobre sus palabras, el lector pueda acceder a otros escritos relacionados, vídeos, grabaciones de música y demás, deriva en el universo mágico del hipertexto. En 1965, Emmett Williams, miembro del grupo *fluxus*, compuso poemas electrónicos, técnica también utilizada por el grupo ALAMO (Atelier de Littérature Assistée par la Mathématique et les Ordinateurs) que, quince años después, explota la evolución de la informática de la mano de los oulipianos Paul Braffort y Jacques Roubaud. Sobre la utilización de herramientas informáticas para la creación de textos literarios a partir del Taller de Literatura Potencial, Daniel C. Howe comenta:

*Aphorismes* by Marcel Bénabou [1996], appeared in "Syntexts" in 1977. This generator, written in the APL language by Kenneth Iverson [1983], produces twenty-five aphorisms at a time in French, intended to reflect some version of profound insight. The program features a number of different slotted configurations such as, "X is in Y, not Z," "A delivers B but C will deliver us from D," "Q is the continuation of R by other means," etc. (2009: 170).

En los años ochenta, con el nacimiento del sistema informático que permitió la publicación de textos relacionados entre sí por medios electrónicos, la literatura fragmentaria empezó a sospechar que se le estaban abriendo las puertas hacia una inmensidad de posibilidades. Diez años más tarde se creó la World Wide Web (www), red informática mundial gracias a la cual empezaron a circular por internet documentos interconectados, y así viajaron por todo el mundo los primeros juegos de *collages* interactivos, cadáveres exquisitos y restricciones diversas susceptibles de potenciar el acceso a la multiplicidad de posibilidades. La experimentación de las vanguardias históricas con la forma de la obra de arte puede ahora explotarse gracias a

los avances tecnológicos de nuestra era, tecnológica por antonomasia. En palabras de Doménico Chiappe:

[...] solo contribuye a la evolución literaria el lenguaje transgresor, concebido, por una parte, por la innovación tecnológica que altera la vida de un autor y, por otra, como continuación de las vanguardias preexistentes, lo que ocurre con la recuperación y potenciación de experimentaciones anteriores que habían sido marginadas por autores posteriores y por el público, debido a una eficacia dudosa: carecían de una tecnología compatible. Por ejemplo, la fragmentación que requiere el hipervínculo fue intensamente investigada por el cubismo. Pero mientras que el código potencia la lectura lineal y la autoridad del autor y editor: la pantalla fomenta la aleatoriedad y la combinación y, sostenida en la fragmentación, reduce esa autoridad (2013: 270).

Si la era posmoderna ya aceptaba una realidad cambiante sometida a la percepción individual, sin respuestas concretas y definidas, y recibía el juego como medio de entretenimiento, la era digital acrecienta el ejercicio lúdico explorando las posibilidades de la literatura electrónica. Según Jay David Bolter, en los últimos años del siglo XX en los que la inestabilidad y la flexibilidad son reyes, así como la velocidad del intercambio y la comunicación masiva, el hombre decide crear una literatura a su imagen y semejanza; es decir, en forma de hipertexto. En sus propias palabras: “we are turning to electronic technologies of writing to define our cultural relationships both metaphorically and operationally” (2001: 203).

### **1.3.9.1 Literatura electrónica**

Desde finales del siglo pasado circulan por internet y en CD-rom textos desplegados, que esconden numerosas variantes con las que el lector podrá encontrarse si pincha sobre determinadas palabras. Uno de los pioneros en elaborar este tipo de obras ha sido el escritor catalán Ramon Dachs, quien permitía en *Poemes mínims* –publicado ya en la red en 1995– la participación de su interlocutor, ofreciéndole poemas breves que funcionaban como un juego de muñecas rusas. Actualmente, el hipertexto integral de esta obra, traducido al castellano, al francés y al inglés circula libremente por internet:



<http://www.hermeneia.net/interminims/pcsearch.htm>

En esta misma línea, Mónica Montes publica *Desde aquí* en 2001 en la web, una novelita formada a base de fragmentos recombinantes que el lector podrá ordenar a su manera según vaya pinchando en cada uno de los hipervínculos ofrecidos por los textos. Así, “Las penas de Sofía”, “Mara” y “Carlos”, ítems que funcionan como puntos de vista iniciales sobre la historia, se despliegan en múltiples narraciones a medida que el lector va seleccionando palabras del texto o los cuadros asociados a los relatos breves. Este hipertexto, que en los albores del siglo XXI no dejaba de ser pionero, se publicó en *Hipertulia*, una sección de *Espéculo* –la Revista de Estudios Literarios de la Universidad Complutense de Madrid– dedicada a la hiperficción:

<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/desdeaquí/index.htm>

En 2008 salía a la luz, también en *Hipertulia*, la obra de Carlos Labbé *Pentagonal: incluidos tú y yo*, una novela formada a base de fragmentos hipertextuales que ya desde su título apela al lector. Así, este se encontrará con un primer recorte de periódico que responde al titular “Accidente causa dos muertos y un herido”

(<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/index.htm>), en el que las siguientes palabras figuran en negrita:

Una falla de frenos habría provocado la embestida de un automóvil a la antigua **puerta principal** de un conocido banco céntrico. En el accidente perecieron la astrónoma **Miranda Vera**, que conducía el vehículo, y una joven estudiante, aún **no identificada**, que protegió a un **perro** callejero. Según se indicó, el portero de un edificio aldaño recibió **heridas** de consideración y fue trasladado a la Posta Central (2008).

Si el lector lleva el cursor hacia cada una de las propuestas y pincha sobre ella, podrá encontrarse con cinco textos literarios en íntima relación con la palabra sobre la que había pinchado. Es decir, si a modo de ejemplo seleccionamos *no identificada*, el fragmento que surge en la pantalla es el siguiente:

Dónde estás, dónde estás, dónde estás, dónde estás, dónde estás. Por favor que sea otro de tus juguetes. Dónde te has metido, Estela, dímelo. No me importa dónde, solo dame un aviso de que estás en **algún lugar**. Nadie se **desvanece** de este modo. ¿O sí? No quiero pensar lo peor,

Exquisita, ¿pero qué voy a hacer si ya van a pasar dos días enteros desde que encontré la puerta de tu departamento abierta de par en par y, adentro, el vacío? (2008).

Este nuevo fragmento de las cinco posibilidades iniciales conlleva otros dos hipervínculos: si pinchamos en *algún lugar*, por ejemplo, nos encontramos con el microrrelato “La estrella explota. Por pocos días brilla diez billones de veces más que el **sol**, hasta que se desvanece **permanentemente**” (2008), proponiendo a su vez dos opciones más; con lo que la cadena de fragmentos se sucede y multiplica según el número de palabras en negrita, dando lugar a textos de naturaleza muy diversa y de tamaño muy dispar. Este tipo de literatura responde a la necesidad de adaptar el formato tradicional del texto a la permanente innovación tecnológica, y aprovechar la abundancia de imágenes y de información que caracterizan la nueva era del siglo XXI. Así, la ficción actual será el reflejo del simulacro virtual en el que indefectiblemente vivimos. En palabras de Juan Francisco Ferré:

Hoy es imposible entender la realidad sin tener en cuenta la interferencia de ficciones tecnológicas y simulacros virtuales en la vida diaria y, por tanto, la situación se plantea de modo paradójico: cuando más disputa la realidad su poder de fabulación y ficción a la literatura, más ha parecido retroceder el poder de representación de esta, precisamente, cediéndole a la realidad, gracias a los medios tecnológicos, todo el poder y la autoridad de producirse y reproducirse hasta la náusea como ficción necesaria (2013: 84).

En esta misma línea, encontramos en la web múltiples juegos hipertextuales como *Sinferidad* de Benjamín Escalonilla Godayol –<http://www.erres.com/abran-esamaldita-puerta/sinferidad/>– o, aunando poesía visual y voz, trabajos absolutamente novedosos como “Negro en Ovejas”, de Alma Pérez –pseudónimo de Tina Escaja–, publicado en Badosa.com: <http://badosa.com/p197>. Gracias a este programa, el lector puede combinar a su antojo una serie de fotos de las ovejas de una granja a quienes se les ha revestido con unas telas de saco en las que figuran palabras o sílabas sueltas, como *ex*, *traer*, *fórmulas*, *encuentros* o *caos*. Las combinaciones que elige el jugador van acompañadas por una voz que lee la inscripción, con lo que el poema resultante es tanto visual como sonoro, pues no cabe duda de que la poesía visual ha encontrado en el hipertexto posibilidades sorprendentes. Según María José Vega:

La poesía visual y el caligrama reaprovechan el espacio físico de la página impresa, confieren significación y pertinencia a la distribución espacial de los blancos y a las combinaciones tipográficas y, en general, dotan de sentido pictórico a la composición poética dispuesta en el cuadrado de la hoja, como si se tratara de un cuadro con palabras. [...] Ahora bien, el hipertexto y las posibilidades visuales de la red conceden a esta vieja invención inesperadas virtudes y no solo porque sean mayores las posibilidades de combinación de formas, o de color, o porque la página no tenga, realmente límites o bordes (o porque estos sean móviles), o porque pueda combinarse el artificio del hipertexto con el de la poesía visual, de tal modo que cualquier fragmento del poema remita a su vez a otra figura o a un caligrama diverso. Las nuevas tecnologías permiten dos cosas más, a saber: el movimiento y la tercera dimensión, es decir, la posibilidad de transmitir y contemplar *holopoemas*, y la de alterar la relación visual y el punto de contemplación del objeto poético (2003).

Las posibilidades lúdicas de la literatura electrónica son, por lo tanto, aparentemente infinitas, y el despliegue de juegos se multiplica paralelamente a la velocidad a la que se desarrolla la informática. Asimismo, no es de extrañar que la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes haya dedicado un portal exclusivo a los textos hipertextuales, que se divide en varios géneros:

1. **Hipernovela**: Recoge obras de ficción que se apoyan en el hipertexto para su composición; es decir, en soportes escritos fragmentarios y combinables por el lector, lo que permite mayor actuación por parte del interlocutor del autor, y le quita a este último autoría y poder. Imitando el formato de la hipernovela, se crea otro tipo de literatura lúdica que vuelve a la hoja grapada pero mantiene la tónica informática: la **novela hipertextual**. Ejemplos llamativos de este tipo de textos son las obras de Salvador Pascencia, como *La gente de papel* de 2007; de Agustín Fernández Mallo, *Nocilla Experience*, publicado en 2008 o *La casa de hojas* de Mark Z. Danielewski, del año 2000, recientemente publicada en español. Acerca de este tipo de literatura que, de forma inversa, juega en el papel como si de un proceso tecnológico se tratara, Ferré comenta: “[su construcción] remeda la secuencialidad no lineal y la lectura conectiva del hipertexto electrónico, enlazando sus materiales narrativos de modo horizontal, ajenos a toda jerarquía o prelación textual, buscando la interactividad del lector en la construcción del texto final” (2013: 105).

2. **Hipermedia**: Incluye obras cuyo perfil permite aunar, además de textos escritos, imágenes de todo tipo, animaciones, grabaciones de sonido y visuales, así como cualquier otro soporte emergente. Como la hipernovela, el hipermedia encuentra una

correspondencia en papel, que representa el acceso a la información y el auge de la comunicación y vulgarización de cualquier ámbito específico en el siglo XXI. Al respecto, Ferré comenta:

En sus páginas, alternando las imágenes y los textos, los juegos tipográficos y los símbolos alfanuméricos, los microrrelatos y los poemas en prosa, las especulaciones culturales y el duelo por un mundo en ruinas, la presencia de todas las tecnologías y ciencias, las máquinas, maquinarias y maquinaciones de los siglos XX y XXI así como sus traumáticas historias filmadas por el cine y retransmitidas por televisión, la información masiva sobre cualquier tema o especialidad, se alcanza una de las definiciones más nítidas y contundentes de lo que se podría entender por *tecnoliteratura* en el ámbito hispano (Ferré, 2013: 108).

3. **Webnovela:** Reúne un determinado número de novelas cuyo relato se construye de forma lineal, con la peculiaridad de que el texto va apoyado por una serie de herramientas textuales y audiovisuales que ejemplifican la narración. Por ejemplo, en la webnovela *Don Juan y la frontera del espíritu*, de Juan José Díez, el lector podrá pinchar sobre las palabras en negrita de la frase “El **transatlántico** atracó en el **muelle** East River (Díez, 2009: 4)”, y surgirán unas fotografías que ilustran El Cefalonia y el muelle de Nueva York, respectivamente. Del mismo modo, en el siguiente extracto se podrá pinchar sobre *salmódia* para escuchar la voz del mendigo entonando su canto: “Sentado en un cajón, un mendigo negro cantaba algo monótono y ronco, incomprensible, pero de una tristeza universal; una **salmódia** de abandono, de cama vacía y botellas por el suelo, que le hizo recordar a don Juan las coplas quejumbrosas de los gitanos de Andalucía” (Díez, 2009: 9).

4. **Blognovela:** Bajo este nombre, se reúnen las novelas que aprovechan el formato del *blog*; es decir, textos que necesitan de la intervención del receptor para trazarse: son textos a la deriva y sin rumbo. Como comentó Gache en la presentación de su blognovela *El diario del niño burbuja*: “Burbuja, frágil e inconstante, está en continua amenaza de desaparición. Al igual que las burbujas flotan en un hiperespacio constituido por múltiples dimensiones, Bubbleboy habita el ciberespacio, lugar igualmente multidimensional que propone una nueva espacialidad y una nueva temporalidad sin órdenes lineales o causales precisos” (2009: prólogo). Así, a lo largo de cien días, Gache publicó en su *blog* una imagen cada veinticuatro horas que los internautas disfrutaron comentando, lo que le permitió ir construyendo la trama de la

historia, dando lugar a la aparición progresiva de información a modo de diario. Hernán Casciari, pionero del género, analiza en una entrevista las características que definen la blognovela:

[el blog es] un género literario porque necesariamente debe cumplir unas determinadas reglas. Como que el protagonista hable permanentemente en primera persona; que sea consciente del formato que está utilizando (en este caso el blog); que se enfoquen temas de actualidad, pero en el momento preciso en que ocurren; y que nunca dentro del formato se diga que es ficción (Casciari, 2005).

Asimismo, las nuevas tecnologías han servido para acrecentar el juego literario y dar cabida a textos más heterogéneos. La noción tradicional de libro se ha visto resquebrajada desde la publicación de obras por internet, pues numerosos escritores utilizan soportes de difusión como el *blog*, en el que pueden jugar con la espontaneidad y el intercambio con sus lectores. Gracias a los comentarios que sus interlocutores escriben a continuación del texto del autor, este puede modificar el rumbo de una novela publicada por fascículos o atender a las expectativas de su público, incentivado por la posibilidad de dialogar con él. La actividad lúdica que facilita la red es, por lo tanto, amplísima y de lo más variopinta. Un buen ejemplo de juego literario en la red es la propuesta de Benjamín Prado, quien en 2009 transcribe en su *blog* el poema “Acertijo” –publicado en papel en 2007– con el fin de que los lectores respondan a las preguntas inicialmente retóricas de su texto y, así, abrir el debate, que se convertirá en una ida y venida de aciertos y referencias literarias entre el autor y sus interlocutores:

ACERTIJO

¿Qué poeta

comparó el humo con el Laocoonte?

¿Qué poeta escribió

“basta que alguien me piense, para ser un recuerdo”?

¿Quién afirma que la última gota es siempre una lágrima?

Era una noche oscura.

Y volvía a preguntarlo:

¿Quién escribió:

“quiero morir de día, cuando aman los leones”?

¿Quién escribió:  
“todo lo que no ha sido contado, es infinito”?  
¿Quién afirma  
que el canto de los gallos solo existe en los sueños?  
Era una noche oscura  
y nadie respondía.  
¿Qué poeta  
comparaba al diamante con el vuelo de un pájaro?  
¿Quién oía la lluvia caer  
como las gotas de una espada?  
¿Quién escribió  
“este vaso que yo bebo, quedará vacío para ti”?  
Y quien llamó a las rosas “música aprisionada”.  
Y quién dijo:  
“la mano que valía para el amor,  
también servirá para el odio”.  
Y quién dijo que solo nuestras obras más puras  
deberían unirse al séquito del pasado.  
Aquél que me responda:  
Aquél que sepa  
quién me robó cada uno de esos versos:  
aquel será mi hermano (2007).

5. **Novela colectiva:** Con este apelativo se reúnen las novelas en las que, aunque responden al criterio de *webnovela* puesto que su contenido también se debate en un foro y sus características textuales son las del *hipermedia*, los lectores no actúan como meros comentaristas y críticos de lo que el autor publica, sino que son co-autores del texto final. En palabras de Chiappe, editor de la novela colectiva *La huella de Cosmos*:

Aquí no hay escritores oficiales. En el primer capítulo participaron los escritores que están en la página de Créditos, pero estos créditos se alargarán con los nuevos participantes. Y sus nombres y *nicks* se distribuirán según los capítulos en que intervengan. Existe un moderador, yo, que se encarga de editar según los requerimientos “hipermedia”. Tú puedes aportar ideas novedosas, enriquecer o discutir las ideas que flotan en el foro. Puedes escribir el capítulo completo, si quieres, que será sometido al escrutinio de todos los participantes. Si todos están de acuerdo, se publicará sin modificaciones. Si alguien sugiere algún cambio, será aprobado o

no, con argumentos, por los participantes. Somos libres de decidir qué pasará en esta obra (VVAA, 2009).

6. **Wikinovela:** Este apartado contiene novelas de estructura lineal co-escritas por diversos autores, cuyos capítulos han sido evaluados y elegidos por los miembros de un jurado.

Como puede observarse en la catalogación mencionada de novelas cibernéticas, el juego entre el autor y el lector se amplía notablemente a finales del siglo XX y, en mayor medida, en el siglo XXI gracias al desarrollo acelerado de la informática. En palabras de Chiappe:

La posibilidad de intervenir en la obra aumenta la característica lúdica de la lectura. Y con su acción, el público, como exigía Mallarmé, hace la obra. La interacción puede tener diferentes grados, desde la de una obra cerrada que permite que el lector tome pequeñas decisiones como el recorrido de la lectura, hasta una obra abierta que muta con su intervención. El grado de poder que tiene el lector es decidido por el autor, que renuncia o no al control total de la obra, si eso obedece a su intención artística (2013: 227).

### 1.3.9.2 Generadores de textos

Desde principios del siglo XXI se han creado numerosos generadores de textos a partir de reglas gramaticales, algoritmos matemáticos y frases hechas que funcionan como herramienta complementaria para la elaboración poética. Un buen ejemplo es el programa [www.rimador.net](http://www.rimador.net), al que puede acceder cualquier individuo interesado en jugar con las rimas. Así, este solamente deberá rellenar tres ítems: elegir las letras finales de los versos que quiere hacer rimar, su número de sílabas y, si lo desea, la cantidad de letras de dichos versos. El generador de textos, respetando la elección del jugador, propone una poesía que, si bien no encierra valor literario alguno, corresponde con la noción de *poesía automática* de la nueva era: es decir, poesía concebida por un programa informático. Dicho esto, es necesario hacer hincapié en el efecto sorpresa que conlleva la utilización de este tipo de productor de textos que, aunque no encierre ingenio en sí mismo, supone una herramienta idónea para sorprender a quien se aventura a utilizarla.

Este tipo de generadores informáticos de literatura de las últimas décadas recuerda la cultura del *hágalo usted mismo* promovida por el movimiento de *pop-art* y el grupo *fluxus* del siglo anterior. Según Gache:

Cuando en 1962 Andy Warhol realizó sus *Do it yourself flowers*, remitía a un producto propio de la cultura de masas (las pinturas *Do it yourself*) que se había hecho popular en la década de 1950 y en las cuales se vendía al público un kit que constaba de dos pinceles y un número de pinturas de colores numeradas y listas para usar sobre los espacios también numerados de lienzo o cartón. Mediante la aplicación de estos colores, aparecía la imagen de la pintura de algún pintor famoso, de algún paisaje, etcétera. La pintura *do it yourself* (o pintura por número) se había convertido en un símbolo de los procedimientos mecánicos propios de la cultura de masas. La supuesta creatividad del usuario a la que remitía no era tal, dado que toda posible acción del mismo ya había sido prevista y establecida de antemano [...] (2006: 205).

Del mismo modo, los programas digitales para la producción de textos permiten que cualquier individuo se sienta capaz de componer poemas que, como los cuadros de pintura por números de Warhol, responden a plantillas cuya estructura está lejos del alcance del “artista”. Por lo tanto, este tipo de generadores textuales funciona más como entretenimiento creativo que como herramienta de producción literaria, pues permite el diálogo entre el jugador –que propone un determinado número de pautas y restricciones al generador– y la respuesta que le es devuelta, aliento nuevo para que el interlocutor proponga otra restricción, y así sucesivamente.

Los programas digitales para la creación de textos tipológicos y caligramas son quizá los generadores textuales más expandidos en la red, con ejemplos relevantes como <http://www.robotype.net/index.php#>, gracias al cual se puede proceder a la creación de dibujos a partir de grafías; o el estupendo <http://storyabout.net/typedrawing/typedrawing.php>, programa para la elaboración de caligramas. Este último permite que cualquier individuo escriba un verso en una plantilla, elija el tono de gris para la composición de la obra, el tipo de letra y luego trace con el cursor sobre la pantalla de su ordenador un dibujo. Los resultados son sorprendentes: caligramas en movimiento, donde los receptores pueden observar cómo se suceden las letras que van elaborando el poema-dibujo final. Para la creación de aforismo, el invento reciente de Ginés S. Cutillas, la “Maquina de los aforismos” que, mejorando los juegos informáticos del ALAMO de los años ochenta, permite que el



jugador ingrese sustantivos y adjetivos y se abandone a la aleatoriedad informática con el fin de dejarse sorprender por algún aforismo asombroso:

<http://www.laincreiblemaquinaaforistica.com/>

Aún más novedosa es la posibilidad de generar textos literarios potenciales a partir de aplicaciones para móviles y *tablets*. Así, el compositor Jorge Drexler, junto con un equipo de matemáticos e informáticos, propone tres *aplicaciones* para estos soportes, es decir; tres canciones que pueden ser intervenidas por los oyentes tanto en la composición del texto como del conjunto instrumental. Este proyecto de arte potencial se titula *N*, incógnita matemática representativa del número de variantes de las canciones, fruto de la actuación del usuario. A su vez, cada una de las canciones propuestas por Drexler, cronológicamente, se ha llamado de la siguiente manera: *N1*, *N2* y *N3*.

*N1*, por ejemplo, viene subtitulada como “Habitación 316”, y cuenta la historia de dos desconocidos que se encuentran en un dormitorio de un hotel. Lo que allí ocurra depende del rumbo que le quiera dar el interlocutor, que compone la canción en tiempo real y se convierte, por lo tanto, en co-autor de la obra. Para ello, aparece en la pantalla del móvil un círculo del que surgen versos giratorios que el usuario selecciona a medida que van sonando, como si de las lengüetas de los versos de Queneau se tratara, como se estudiará en el apartado 1.5.3 de esta tesis. Lo mismo ocurre con los instrumentos, que el oyente elegirá y modificará a su antojo en el transcurso de la canción. La versión generada puede guardarse en la memoria del móvil o, incluso, difundirse enviándola a otros contactos o subiéndola a redes sociales, lo que responde a la necesidad de inmediatez de la era actual. La potencialidad de los temas poéticos y musicales se eleva, para este primer proyecto *N1*, a  $2,9 \cdot 10^{27}$ .

En definitiva, como puede observarse a lo largo de estas páginas, desde Cervantes a nuestros días lo lúdico en literatura ofrece una apertura teleológica hacia realidades inventadas que mantiene el pacto constante con la realidad circundante; puesto que, en cualquier actividad lúdica, los jugadores entran libre, consciente y momentáneamente en la esfera de juego sin olvidar su propia realidad. Gracias a esta conexión ineludible, los autores dialogan con aquellos aspectos de su entorno de los que quieren desprenderse y, de forma consciente y voluntaria, se impulsan a través del juego hacia esferas insospechadas. Para el escritor que lleva a cabo una actividad lúdica en o con su texto, según la época o el movimiento, el mundo puede

recomponerse a través de la percepción e imaginación individual, la realidad circundante es susceptible de permanecer entre paréntesis mientras dure el juego, y el humor irá de la mano del ingenio sorprendiendo una y otra vez a los jugadores.

Si en la literatura áurea lo lúdico se manifiesta en el concepto sagaz y el barroco lingüístico, el siglo XVIII anglosajón prepara para la modernidad literaria, que resquebraja el lenguaje y niega la existencia independiente de la materia, pues afirma que la realidad depende de la percepción de los individuos. Así, el modernismo busca la puerta de acceso hacia lo otro y las vanguardias históricas perforan tapias y muros jugando estéticamente con la idea de realidad circundante. Los juegos que desbaratan la apariencia del mundo durante las vanguardias experimentales dan sus últimos coletazos con movimientos optimistas de posguerra y terminan dejando paso al juego de entretenimiento basado en lo incierto, en lo ambiguo, en lo diluible, bifurcable y repetible. Este tipo de actividad lúdica, ni utópica ni a-utópica, sino amena y deleitable, ampliará hasta la saciedad su existencia potencial gracias a las nuevas tecnologías, que marcan indefectiblemente el modo de vida de nuestra era.

## 1.4 'PATAFISICA.

Queneau, Vian, Duchamp étaient de grands joueurs d'échecs.

Les échecs et la 'Pataphysique sont très proches.

Stratégie, folie, profondeur sous la loufoquerie,  
créent un univers qui peut relier science et imaginaire

(Arrabal, en de Cortanze, 2000: 43).

Tras la Segunda Guerra Mundial se observa una vuelta de tuerca tanto en Filosofía como en Literatura: el ser humano ya no puede ceñirse a su pensamiento para esclarecer las situaciones que lo rodean, para entender el comportamiento de sus semejantes o, incluso, su propio hábitat. De la necesidad de indagación del surrealismo en la esencia humana, en lo que constituye al hombre y a su entorno, se pasa a la aceptación del individuo y del mundo circundante. Es decir, la búsqueda ya no equivale a un ejercicio de profundización en las explicaciones del comportamiento, pues se piensa que la realidad no oculta nada, que no hay nada en lo que penetrar. En cambio, la indagación surrealista se sustituye por un planteamiento de creación de otras posibilidades, otras interpretaciones y construcciones de lo cotidiano fruto del descontento general. En definitiva, ya no se trata de buscar la esencia oculta, sino de formular múltiples opciones al recombinar la realidad comúnmente aceptada. La representación del entorno se hará, por lo tanto, desde unos nuevos parámetros y, para ello, los escritores de mediados de siglo XX echarán mano de las teorías de creación de mundos posibles del escritor de finales del siglo XIX Alfred Jarry, puesto que su ciencia –la 'Patafísica– considera la obra de arte como un simple artefacto añadido al mundo, un producto de la capacidad del hombre para jugar con el lenguaje (Power, 1984: 123).

Como veremos en la segunda parte de esta tesis, Cabrera Infante admira al patafísico francés y se nutre de su poética; asimismo, los miembros del Collège de Pataphysique, que en el siglo XX retoman las teorías patafísicas, serán una gran influencia para el escritor cubano. Por ello, en este capítulo detallaremos el concepto de 'Patafísica, haciendo hincapié tanto en su origen como en sus ramificaciones en el siglo XX.

### 1.4.1 'PATAFISICA: CONCEPTO

“La pataphysique [...] est la science de ce qui se surajoute à la métaphysique, soit en elle-même, soit hors d'elle-même, s'étendant aussi loin au-delà de celle-ci que celle-ci au-delà de la physique” (Jarry, 1980: 31). Si bien la física da respuesta a cuestiones relacionadas con las propiedades y los comportamientos de la materia y la energía, la metafísica se encarga de aquello que rebasa el conocimiento de la física. A través de su cita, Alfred Jarry –quien dio nombre a esta supuesta ciencia– describe la 'Patafísica como una superación de la Metafísica, un modo de dar respuesta a aquellas preguntas que, a finales del siglo XIX y principios del XX, la filosofía metafísica ya no llegaba a contestar. Al respecto, Juan Esteban Fassio comenta:

El razonamiento patafísico descubre que todo fenómeno es individual, defectuoso. El análisis de la patología fenoménica, es decir, de los síntomas no observados por la ciencia a causa de la adscripción inmediata del fenómeno a la generalidad, conduce en último término a la entronización de las leyes que rigen las excepciones y a una metodología de lo particular que podríamos llamar análisis infinito. Todo fenómeno, aún el más elemental, resulta patafísicamente inagotable y tolera una serie infinita de operaciones que, en sí, constituyen el fin mismo de esta ciencia (1954: 3).

Según el razonamiento patafísico, no deben ser obviadas aquellas excepciones a la regla cuya naturaleza no puede ser explicada por las leyes de la física ni esclarecidas por consideraciones metafísicas, pues coexisten con las que sí responden a la norma. Tomarlas en cuenta es hacer justicia a la verdad, puesto que también pertenecen a ella. Pero, al igual que esa verdad, las excepciones son defectuosas y, por lo tanto, en ellas tendrán cabida otras anomalías que deberán ser nuevamente consideradas. Así, Fassio explica que la “realidad posible” tiene lugar gracias a la distensión de las leyes físicas y químicas (1954: 3), por lo que todo problema puede resolverse desde un punto de vista contrario a la física: a través de la alineación de excepciones.

Si la investigación física toma como punto de partida la regla, la 'Patafísica parte de la eventualidad para conformar su propia lógica. Haciendo un paralelismo

entre, entre la “ciencia” de Jarry y las ocurrencias de Carroll, Roger Shattuck comenta:

Según una reciente teoría de los físicos, a las partículas constitutivas de la materia pueden corresponder partículas de “antimateria” y nada nos impide pensar que esta “antimateria” constituye un “antiuniverso”, capaz de invadir el nuestro... ¿No es acaso justamente este el mundo descubierto por *Alicia a través del espejo*, al cual accederíamos si pudiéramos operar un cambio de signo en los símbolos de nuestro pensamiento o de nuestro ser? (2009: 42).

En efecto, puede entenderse por *antiuniverso* el contrario al descrito por las leyes físicas, al cual podrá accederse incidiendo en las excepciones de este último. En cambio, bajo ningún concepto podrá pensarse que al universo corresponde un único contrario, pues resulta infinito el manejo de excepciones, de eventualidades de aquellas excepciones, de irregularidades de estas últimas. Asimismo, la ‘Patafísica no trata únicamente de establecer una teoría de los contrarios, sino de permitir cualquier tipo de gradación en la excepción a la regla. De este modo, las teorías patafísicas se nutren de los múltiples puntos de vista encadenados, creando una secuencia tan razonada y válida para el escritor patafísico como la establecida por las leyes de la física.

René Daumal, escritor patafísico previo al Colegio de ‘Patafísica pero posterior a Jarry definía esta “ciencia” de la siguiente manera:

“¿Qué es un agujero?”, preguntaba (hace veinte años) un clown a su compadre en la pista de Medrana. Luego, al haber comprometido al otro, se apresuraba para ganarle de mano: “Un agujero, decía, es una ausencia rodeada de presencias”. Este es para mí el ejemplo de la definición perfecta y lo voy a tomar para precisar mi objeto. Un fantasma es, en efecto, un agujero; pero un agujero al que se le atribuyen intenciones, una sensibilidad, costumbres; un agujero, es decir, una ausencia, pero la ausencia de alguien, no de algo, rodeado de presencias, de presencias de alguien o de algunos. Un fantasma es una ausencia rodeada de presentes (2009: 215).

El carácter patafísico de esta definición reside en la secuencia de puntos de vista no ordinarios. En primer lugar, el interlocutor define el hueco sin mencionar su condición espacial, atendiendo únicamente a su privación de algo, rasgo semántico que, efectivamente, comparte con el término *ausencia*. Seguidamente, el autor vuelve a

utilizar un rasgo semántico común entre *ausencia* y una nueva palabra, *fantasma*: ‘condición contraria a la existencia’. Por lo tanto, las equivalencias solamente se dan si se tiene en cuenta un único rasgo similar. De este modo, la realidad se transforma sin alteraciones bruscas: el nuevo cosmos deriva del primero con suavidad, manteniendo buena parte de los referentes comunes.

Si el texto patafísico está capacitado para desplegar infinitamente a partir de presupuestos comunes, ¿tan patafísico es un texto ligeramente desviado de la lógica preestablecida como aquel alejado soberanamente de ella? Como veremos más adelante, el estudio patafísico está considerado por sus adeptos como una ciencia capacitada para dar explicación a todas las cosas y fenómenos del cosmos, pues parte de la idea de que todo puede considerarse como una excepción a la norma. El escritor patafísico, por lo tanto, no cree en criterios cerrados ni en éticas tenaces, sino que plantea una realidad nueva formada por todas y cada una de las realidades posibles e imaginables: un mundo libre de lugares comunes, de cursilerías y formas sociales. Por ello, nada se libra de su condición. En *L’Herbe rouge*, de Vian, el personaje de Wolf explica: “J’ai toujours prétendu pouvoir me mettre objectivement dans la situation de tout ce qui me fut antagoniste et de ce fait, je n’ai jamais pu lutter contre ce qui s’opposait à moi, car je comprenais que la conception correspondante ne pouvait qu’équilibrer la mienne pour qui n’avait aucune raison subjective d’en préférer une autre” (Vian, 1994: 463). Es decir, Wolf acepta que no existe una única realidad, sino que su percepción puede unirse a otras apreciaciones de la misma; los diferentes puntos de vista pueden ser complementarios y no restrictivos.

La Ciencia de las Soluciones Imaginarias –apelativo elegido por Jarry– no se rebaja ni se sitúa por debajo de otras ciencias: simplemente, acepta la arbitrariedad de la lógica. En palabras de Daumal: “Sostengo y sé que la Patafísica no es una simple broma. Y si a nosotros, patafísicos, la risa con frecuencia nos trastorna los miembros, es la risa frente a la evidencia terrible de que cada cosa es precisamente, y de acuerdo con algo arbitrario, tal como es y no de otro modo” (2009: 211). Según los patafísicos todo es relativo, parcial; todo se puede reconsiderar desde otros múltiples puntos de vista:

Así es que soy sin serlo todo, así es que es grotesco y que toda existencia definida es un escándalo. El trastorno de esta risa es, corporalmente, la avalancha de los huesos y los

músculos, un golpe que penetra en el interior de los átomos últimos, la cachetada de absoluto sobre la serpiente de vidrio relativa que creía poder a su gusto estirar sus segmentos y moldearse en una forma, ¡Y entonces! Los pedazos de patafísico saltan en la piel del buen hombre y se alzan sobre las mentiras desesperantes de las rutas indefinidas del espacio hacia el caos, hacia el esparcimiento de los órganos en un polvo tan homogéneo que solamente será un polvo que llene un polvo, una ausencia de todas las cosas en la presencia de todo, en ninguna parte, en ningún tiempo [...] (Daumal, 2009: 211).

Las *rutas indefinidas* que menciona Daumal van trazando las diferentes alternativas a la verdad. No utilizo el modo imperfectivo *–trazando–* en vano, pues este permite que el trazo nunca esté rematado, ya que cada autor, cada pensador y cada situación pueden provocar bifurcaciones insospechadas de esas *rutas*. Los caminos de la realidad, por ende, están siempre sufriendo una constante derivación pues, como se verá más adelante, aunque la condición de *patafísico* es involuntaria e intrínseca a todos los fenómenos e individuos, cada autor que se autoproclama *patafísico* o que participa de la influencia de los textos de Jarry aporta voluntariamente a esta literatura su visión personal del mundo circundante. Por lo tanto, no se puede hablar de una tendencia unitaria, la ‘Patafísica es el conjunto que engloba las particularidades de cada uno de estos autores. En palabras de Ruy Launoir:

On voit que, s’il y a LA Pataphysique, celle-ci étant la science du particulier, il y a par ailleurs la pataphysique de Jarry, la pataphysique de Daumal, la pataphysique de Torma et la pataphysique du Collège de ‘Pataphysique: autant d’interprétations que d’interprètes. Car Jarry, Daumal, Torma et le Collège ne sont pas extérieurs à la Pataphysique (2000: 22).

En 1960, Shattuck redactó un artículo en el que definía minuciosamente la noción de ‘Patafísica. Su ensayo funcionó como nota preliminar a una serie de textos literarios recopilados en el número 13 de la revista *Evergreen Review*, enteramente dedicado al carácter *particular* de la ‘Patafísica. El escritor estadounidense retomó las teorías de Jarry y sus seguidores para establecer algunas pautas básicas. De este modo, explicó por qué puede definirse la ‘Patafísica como una Ciencia de lo Particular, a la vez que una Ciencia de las Soluciones Imaginarias.

El primer postulado sostiene que la ‘Patafísica vincula cada ente y cada hecho a una singularidad y no a una generalidad pues, según Shattuck, generalizar es soldar

excepciones entre sí. Por otro lado, toda excepción es la consecuencia de una causa o de una serie de ellas, y la relación causa-consecuencia no siempre puede despejarse con la lógica común. En esta línea, el autor del artículo comenta que la idea de verdad es la más imaginaria de todas las soluciones (Shattuck, 2009: 24-33).

Otros postulados recogidos en *Evergreen Review* se refieren a la imperturbabilidad de la ‘Patafísica, a su condición de última instancia o a la valoración equitativa de cualquier fenómeno (Shattuck, 2009: 24-33). En cuanto a esto último, el autor aclara que ninguna explicación tiene mayor validez que otra; la ‘Patafísica, por lo tanto, no juzga, no clasifica ni evalúa. Así, un patafísico se sitúa siempre en el papel de observador frente a las mutaciones de segmentos lógicos que se producen ante él; no se sorprende, no se perturba ni se exalta, pues acepta la vida como un despliegue de posibilidades. En definitiva, “la ‘Patafísica es una actitud personal, una disciplina, una ciencia y un arte que permite a cada ser vivir bajo sus propias leyes como una excepción” (Shattuck 2009: 33).

#### 1.4.2 ORIGEN DE LA ‘PATAFISICA

Sous le couvert d’accoter le symbolisme à la  
‘Pataphysique et ainsi de le renforcer (et en effet il le renforce)  
[...], Jarry instille la ‘Pataphysique  
dans le Symbolisme (Arnaud, 1974: 127).

En 1873 nace en Laval (Mayenne) Jarry, futuro dramaturgo y novelista, creador del personaje Docteur Faustroll, en boca de quien se escucha por primera vez el término de *Patafísica*. Al respecto, Ruy Launoir comenta:

Est-il besoin de rappeler que c’est en effet Jarry qui, par la voix du Père Ubu et surtout par celle du Docteur Faustroll a, bien avant le Collège, exposé de façon directe et surtout indirecte ce qu’était la Science des sciences, laquelle préexistait d’ailleurs au lycée de Rennes, innommée, mais non créée. Cette évidence (et ce hasard) historiques empêchaient le Collège de ‘Pataphysique d’ignorer Jarry, premier des pataphysiciens, sinon premier pataphysicien (1981: 226).



Efectivamente, mucho antes de la creación del Collège de ‘Pataphysique, e incluso antes de que Jarry publicara *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien* en 1911, la noción de ‘Patafísica ya se estaba gestando en el Instituto de Educación Secundaria de Rennes en el que estudió. Allí daba clases de Física un profesor llamado M. Héber, cabeza de turco para la mayoría de los alumnos que asistían a sus cursos. Este docente pasó a ser, con el nombre de Père Héber, el protagonista de numerosas aventuras imaginarias que corrían por los pasillos del establecimiento. Algunos de ellos, como Henri Morin, Jarry o Charles Morin, llegaron incluso a ponerlas por escrito. Este último redactó entre otros muchos textos las *Andouilles du Père Ubu*, siendo ese uno de los apelativos graciosos del profesor Hébert.

La noción de *andouilles* tiene en francés dos significados: ‘vísceras’ y ‘persona que se deja engañar fácilmente’. El calificativo del profesor es el resultado de haber aunado ambos términos. Cuando, años más tarde, Jarry escribe la saga del Père Ubu, recupera el juego semántico de antaño con el fin de crear un nuevo término cargado de muchas más connotaciones: *gidouille*<sup>52</sup>. Con él, su autor expresa todo aquello que moviliza visceralmente al personaje del Père Ubu. En definitiva, la *gidouille* o *espanziral* es el motor por el que se rige la vida del personaje, para el cual todos los fenómenos circundantes son equivalentes. A través de este procedimiento, la vida adquiere para el protagonista una condición irrisoria que le permitirá situarse por encima de ella. Acerca de la consciencia patafísica del Père Ubu sobre la existencia y sus circunstancias, Hugues Sainmont<sup>53</sup> comenta lo siguiente: “considerando que el orbe de las tierras no era más que su *gidouille* y los comportamientos de los seres

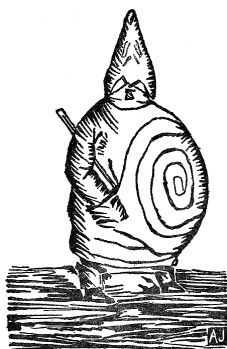
---

<sup>52</sup> Según el EDGYLP (Ejercicio de Glosario y Legajos personales):

**Gidouille** (Castellanizada como *Espanziral*, en el Longevo Instituto de Altos Estudios Patafísicos de Buenos Aires. Se utilizan indistintamente ambos términos). Nombre que en el mundo de Jarry se otorga a la espiral, presente en el vientre de Ubú. *Gidouille* es un término femenino cuya fonética evoca una serie de vocablos que hacen referencia a cosas ordinarias, de dudosa o baja calidad moral (o gastronómica): *andouille* (imbécil), *vadrouille* (hombre que va de juerga en juerga), *fripouille* (sinvergüenza) *ratatouille* (guiso popular). Después *gargouille*, antiguo canalón de desagüe, [...] y también *citrouille* (calabaza) [...], *rouille* (herrumbre); finalmente *dépouille* (despojo) (EDGYLP, 2009: 347).

<sup>53</sup> Aunque Hugues Sainmont, Dr. Sandomir y Latis aparezcan como individuos diferenciados, probablemente se trate del mismo escritor camuflado tras distintos pseudónimos. En esta investigación hemos querido mantener los diferentes nombres con los que ha publicado, que marcan también sus diferentes funciones dentro del Collège de ‘Pataphysique. Además, integra el OuLiPo únicamente con el nombre de Latis.

humanos los ruidos de su cólico, llegó a vivir voluntariamente lo que nosotros vivimos inconscientemente” (2009: 105).



*Véritable portrait de Monsieur Ubu*, Alfred Jarry (1896)

En este dibujo, Jarry representa la *espanziral* como una espiral, que indica tanto el movimiento de los intestinos de Ubu como su camino laberíntico por la vida. En definitiva, la *gidouille* es solo uno de los múltiples juegos de lenguaje utilizados por Jarry para retratar las equivalencias patafísicas.

Otro término inventado es *bâton-à-Physique*, ‘bastón de física’ literalmente. Este objeto, a medio camino entre la varita mágica –símbolo de la imaginación– y un artilugio destinado a la investigación física –icono de la ciencia objetiva–, es el utensilio utilizado por el Père Ubu para igualar el valor de todos los fenómenos y objetos que le rodean. De este modo, con un golpe de *bastón de física*, el protagonista juega con las equivalencias. Al respecto, Henri Bordillon explica:

Il reste qu’une telle *transsubstantiation* ne peut se faire que si l’on a compris le rôle, le sens et l’efficace du “Bâton-à-Physique”. Grâce à lui, en effet, le Moins et le Plus, le masculin et le féminin, soit: Fasce et le Templier, s’opposent parce que le Bâton-à-Physique permet de les figurer tous deux. Ce dernier est bien la Forme qui contient et permet toutes les réalités, qui les engendre donc (1981: 110-111).

Los términos *Corne-gidouille*, ‘cuerno-espanziral’ literalmente –herramienta patafísica movida tanto por el apetito alimenticio como sexual–; *phynance*<sup>54</sup>,

---

<sup>54</sup> En un artículo titulado “The Morphophonetic Universe of Ubu”, Linda Klieger Stillman explica minuciosamente cada uno de los términos utilizados por el Père Ubu en las obras de Jarry. En él, comenta cómo la noción de ‘Patafísica, es decir, de equivalencia de términos, lleva a Jarry a

‘phynanza’ palabra que designa los caudales y bienes del protagonista– o *merdre*, ‘mierdra’ –mezcla entre *mierda* y el apelativo de su mujer, *Mère Ubu*– son una pequeña representación del juego lingüístico con el que Jarry remodela las palabras y les permite conformar una nueva realidad como abstracción del medio circundante. En efecto, *merdre* constituye el desafío con el que el autor reta al público, lanzándole con fuerza una palabra malsonante que encierra una connotación cavernosa gracias al fonema /r/ añadido. La fonética del nuevo vocablo responde al sonido de los intestinos de un Père Ubu hambriento e insaciable, cuya ambición no solo es acallar sus instintos alimenticios, sino también sexuales y económicos. Por lo tanto, *merdre* equivale entonces al resultado del proceso biológico, pero también a la consecución de la ambición más desorbitada como, por ejemplo, la conquista de un país aún desconocido: Polonia.

La desviación de unos términos a otros deformados puede darse tanto a través de derivaciones fonéticas como morfológicas. Se trata, por lo tanto, de un proceso de metamorfosis de las palabras por asociación con otros vocablos similares, el cual conduce hacia una de la realidad igualmente metamorfoseada. Es decir, la derivación de una palabra en otra a partir de un número determinado de rasgos semánticos permite que la realidad de los personajes descrita por los neologismos también se transforme paulatinamente. La ‘Patafísica, “Ciencia de las Soluciones Imaginarias”, explica cómo determinados signos, que la ciencia tradicional no considera relevantes, pueden estar cargados de significado fundamental para conformar una realidad paralela. Por consiguiente, la red interna que Jarry crea en sus obras literarias, malla tejida con palabras, está en íntima relación con el universo conformado por el autor. En palabras de Stillman:

---

equiparar *Phynance* con *merdre*, y cómo esa igualdad de conceptos funciona a modo de abanico para múltiples interpretaciones. En sus propias palabras:

Not surprisingly, “phynance” is often interchangeable with “merdre” in Ubu's lexical system. It too undergoes a graphemic transformation rendering “phy” (and in this context its allograph “fi” with which it enters into free variation) a morpheme symbolizing Ubu's sadistic instinctual being and concomitantly the victim of his retribution that is, the pre-ubuesque order of which the Financiers are a prime exponent. Thus “phynance” due to its manipulation and its association with “merdre”, signifies the abhorrent ontological modality of the bourgeois capitalist while being the very substance Ubu abusively extracts from his subjects and literally assimilates, becoming none other than *Maître des Phynances* (1977: 589-590).

To return to *physique* as a model for relations *in praesentia*, perhaps *pataphysique* best illustrates the way in which signs acquire meaning in Ubu's world. This sign signifies the entire system of functions operant where Ubu roams. By amalgamating the bound morpheme *pata-* to the free form *physique*, Jarry succeeded in creating a complex form that refers not to any object or situation external to the linguistic circumstances in which it occurs, but to the relationship between all objects and situations within the linguistic system of the text. Given that the objects and situations internal to that system exist as signs, *pataphysique* acquires a referential function precisely as that science which regulates the relationship among signs (1977: 592-593).

Travestir las palabras, ampliar sus significados utilizando equivalencias de determinados rasgos semánticos mediante concatenación, es una manera de derivar patafísicamente una realidad hacia otra inventada. En palabras de Henri Béhar: “Outre le travestissement et la concaténation, il est un mode de farcissure très subtil, maintes fois utilisé par Jarry: c'est la contamination, par laquelle la pataphysique répand son influence corrosive dans la littérature” (1981: 24). El *travestismo* del que habla Béhar en su cita, los juegos de palabras y las simetrías son utilizados por Jarry desde los primeros textos adolescentes sobre el Père Ubu. Con veintidós años, el escritor retoma aquellos borradores del Instituto y, procurando no perder la frescura de los textos primerizos, sigue dibujando y dando forma a su personaje principal. Al respecto, Sainmont comenta:

Jarry percibió de modo extremadamente agudo el vigor de esta *Weltanschauung*, y de dicha negación, en apariencia desenvuelta, del mundo de las personas grandes. [...] Jarry tuvo también la suerte de que el prototipo de la gran figura fuera un profesor de física. Así, no era simplemente la sociedad adulta la que se veía puesta en cuestión, con su mentalidad, sino su “producto” más alabado, la Ciencia (2009: 100).

Por lo tanto, con el personaje del Père Ubu creado en el Instituto de Rennes, Jarry empieza a replantear la realidad circundante, cuestionamiento que evolucionará en la saga del Père Ubu. El escritor bretón publica la primera manifestación literaria “ubuesca” con solo 23 años. Algunas de las obras más relevantes de la serie son *Ubu roi* (1896), *Paralipomènes d'Ubu* (1896), *Ubu cocu ou l'Archéoptéryx* (1897), *Ubu enchaîné* (1900) y *Almanach illustré du Père Ubu* (1901). Sin embargo, hasta la

publicación póstuma de *Gestes et opinions du Docteur Faustroll, pataphysicien*<sup>55</sup> en 1911, el público no escuchará en palabras de ningún personaje una teorización sobre la Ciencia de las Soluciones Imaginarias<sup>56</sup>.

A finales del siglo XIX, cuando Jarry llega a París, el movimiento más influyente y juvenil es el simbolismo<sup>57</sup>. Rápidamente, el autor se integra en los círculos de escritores simbolistas, en los talleres de poesía y pintura –donde conoce y se une a varios proyectos con Paul Gauguin–, y empieza a publicar tanto en el suplemento *Écho de Paris littéraire illustré* como en el *Mercure de France*. Asimismo, junto con Rémy de Gourmont funda *L'Ymagier*, revista de literatura y dibujo, que albergará numerosas manifestaciones artísticas del momento.

Dicho esto, es necesario no olvidar el aporte personal que Jarry proporcionó al simbolismo, rasgo totalmente innovador entre los escritores de fin de siglo: su carácter conscientemente adolescente, derivado de sus impulsos en la educación secundaria, lo que en francés se ha denominado *culture potache*. Béhar describe este tipo de literatura con las siguientes palabras: “Prise globalement, cette culture se caractérise par un langage imitatif et parodique; par la création d’un monde, de personnages opposés au monde officiel et aux images modèles; par une thématique triviale et

---

<sup>55</sup> Jarry dedica el capítulo VIII del Libro II de *Gestes et opinions du Docteur Faustroll, pataphysicien* a describir la ciencia que denomina ‘Patafísica. En el siguiente extracto, el autor explica la relación entre unas excepciones y otras, cuya secuencia es el motor para la creación de universos complementarios:

[La ‘Pataphysique] étudier les lois qui régissent les exceptions et expliquera l’univers supplémentaire à celui-ci; ou moins ambitieusement décrira un univers que l’on peut voir et que peut-être l’on doit voir à la place du traditionnel, les lois que l’on a cru découvrir de l’univers traditionnel étant des corrélations d’exceptions aussi, quoique plus fréquentes, en tout cas de faits accidentels qui, se réduisant à des exceptions peu exceptionnelles, n’ont même pas l’attrait de la singularité (1980: 31-32).

<sup>56</sup> Aunque en *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien* es el libro de Jarry que define con mayor detenimiento la ‘Patafísica, *Les Jours et les Nuits*, publicado en 1897, ya contenía un capítulo titulado “Pataphysique”. Asimismo, en *Les Minutes de sable mémorial*, de 1894, el autor anunciaba la publicación de unos “Éléments de pataphysique”. En otras palabras, aunque hasta 1911 no se define meticulosamente el sentido de la ciencia de las soluciones imaginarias, forma parte de la poética de Jarry desde su inicio (VVAA, 2015: 11).

<sup>57</sup> Jarry expresa con estos términos su opinión sobre el teatro del movimiento :

Tenemos un trágico poseedor de terrores y piedades nuevas que le son tan propias que es inútil expresarlas de otro modo más que por medio del silencio: Maurice Maeterlinck. También Charles Van Lerberghe. Y otros nombres que ya citaremos. Creemos estar seguros de asistir a un nacimiento del teatro, porque por primera vez hay en Francia (o en Bélgica, en Gand, no vemos a Francia en un territorio inanimado sino en una lengua, y Maeterlinck nos es también propio por justicia, a nosotros que repudiamos a Mistral) un teatro ABSTRACTO [...] (2009: 72).

scatologique” (1981: 25-26). En efecto, la parodia, la dislocación lingüística y lo escatológico serán algunos de los rasgos clave del simbolismo de Jarry; pero también el mito, el juego de transposiciones, lo grotesco, el guiñol, la máscara e incluso lo satánico, todo ello redactado siempre mediante un lenguaje musical y sugerente.

Como se ha visto anteriormente, Jarry juega con las palabras con el fin de indagar en el mundo de las equivalencias, siempre tan desconcertantes. Al respecto, Bordillon comenta lo siguiente:

Alors, parce qu’il n’y a pas entre eux différence de qualité, les personnages de *César-Antéchrist* peuvent s’opposer à l’infini, ou se démultiplier, comme le jeu des reflets dans un miroir: ainsi Saint-Pierre-Humanité aux trois christes nés de ses trois reniements, actes de foi retournés, ainsi la Bête elle-même qui, au début de l’Acte Héraldique, annonce: “L’Antéchrist est né, le César naîtra”. Mais ce dernier, justement, est d’une nature différente, puisque le royaume de César est tout entier de ce monde-ci, et qu’il ne lui sera rendu que lorsqu’ Ubu se sera incarné, à l’acte Terrestre, en l’image de la Bête (Bordillon, 1981: 110).

Como puede observarse en la cita, las desviaciones paulatinas de una realidad a otra reducen a la misma condición a todos los personajes de la obra. Del mismo modo, el juego de equivalencias permite que la trayectoria del personaje Père Ubu se labre a través del país de Ninguna Parte, desviación patafísica de Polonia. En palabras del propio Jarry: “[...] un decorado que querría representar Ninguna Parte, con árboles al pie de los lechos, nieve blanca en un cielo bien azul. Del mismo modo, la acción pasa en Polonia, país lo suficientemente legendario y desmembrado como para ser ese Ninguna Parte, o al menos, según una verosímil etimología franco-griega, un alguna parte por mucho dudosa” (2009: 77).

*Ninguna Parte* puede ser ‘algún lugar’, al igual que el silencio equivale a las palabras, los objetos se oponen entre sí y la existencia se asimila a la nada. La Ciencia de lo Particular extrae el elemento insulso de la realidad para darle tanto valor como al resto de los fenómenos circundantes. Los entes dejan de tener entidad, los sujetos y objetos se desdibujan, la *identidad de los contrarios* mencionada por Béhar gobierna la multiplicidad de nuevas posibilidades: “il [Jarry] démontre, en vertu du principe d’identité des contraires, que *Vivre = cesser d’Exister* moyennant quoi il peut porter un jugement définitif sur l’anarchie, auquel tous les symbolistes pourraient souscrire en bloc [...]” (1981: 21).

### 1.4.3 COLLEGE DE 'PATAPHYSIQUE

La 'Pataphysique, ne l'oublions pas, c'est une société de recherches inutiles et savantes. Elle ne dispose pas moins de 116 commissions et sous-commissions. C'est une machine à explorer le monde (Arrabal, en de Cortanze, 2000: 43).

#### 1.4.3.1 Nacimiento y finalidad del Collège de 'Pataphysique

Inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial, un grupo de escritores, filósofos y científicos, contrariamente a la literatura comprometida de Bertolt Brecht, Jean-Paul Sartre y Albert Camus, recupera las ideas de Jarry con fines utópicos, adaptándola a la situación histórico-social contemporánea: si la pérdida de valores lleva a la aniquilación del sentido común, lo irracional y el absurdo tomarán el poder. Por lo tanto, estos los escritores adoptarán los nuevos preceptos como herramientas para la codificación de su realidad circundante. Si en medio de este caos los significantes ya no consiguen simbolizar significados, el escritor se verá obligado a convertirlos, a buscar su aspecto lúdico, a explorar sus posibilidades.

La Ciencia de las Soluciones Imaginarias jarryana, la capacidad para plantear infinitas soluciones e innumerables causas para un mismo fenómeno, permite una nueva interpretación de aquello que integra y rodea al hombre. Así, en 1948, bajo la protección y tutela del Docteur Faustroll, Su Magnificencia el Vice-Curador-Fundador Dr. I. L. Sandomir inauguró el Colegio de 'Patafísica (Collège de 'Pataphysique), institución minuciosamente jerarquizada y organizada, que funcionará como lugar de encuentro de escritores patafísicos.

Con el proyecto del Colegio, sus fundadores recuperan textos olvidados de Jarry<sup>58</sup>, pero también conmemoran los escritos de autores posteriores a este como

---

<sup>58</sup> En su artículo "Alfred Jarry y el Colegio de 'Patafísica", Fassio recuerda algunas de las publicaciones más importantes del Collège acerca de la obra de Jarry:

Consideremos también algunas de las publicaciones internas: la "especulación" de Jarry sobre "Les Nouveaux Timbres", ilustrada con las auténticas estampillas de que se ocupa el autor (308 ejemplares), la "Oraison funèbre de Mélanie le Plumet", impresa en letras doradas sobre papel negro (1ª ed.: 20 ejemplares; 2ª ed.: 200), la colección "Euterpe & Polyhymnie", que recoge la música de las piezas de Jarry, el magnífico "Calendario Perpetuo", un inédito de Daumal: "Le Catéchisme", un homenaje a Frank-Nohain seguido de sus "Perceptions

Julien Torma, Raymond Roussel y Daumal<sup>59</sup>, magníficos patafísicos de principios de siglo. Los escritores inmediatamente posteriores a Jarry y anteriores al Colegio de ‘Patafísica, cuya influencia es notoria, toman el nombre de *patacesores*<sup>60</sup>. Cada uno de ellos sintoniza con alguna de las vertientes del padre de la ‘Patafísica y la modela a su manera. Los integrantes del Colegio de ‘Patafísica veneran y divulgan la obra de los patacesores como escritores iluminados de manera individual por el Docteur Faustroll, pues nunca trabajaron juntos y algunos ni siquiera conocían la existencia de los otros. Si bien se puede deducir de cualquiera de ellos un estilo particular, todos comparten las nociones comunes de la ciencia de las Soluciones Imaginarias pues, siguiendo su definición, ella abarca todos los rasgos posibles e imposibles.

En definitiva, la institución francesa busca la producción y divulgación de textos de aquellos autores que se consideran en relación con la filosofía de Jarry. El Doctor Sandomir, fundador del Colegio de ‘Patafísica francés, pronunció en su discurso inaugural las siguientes palabras:

Sería demasiado fácil replicar que nada podría ser antipatafísico, ya que todo e incluso lo que está más allá del todo es patafísico. Esto es patafísicamente obvio pero no impide que haya esta Antipatafísica. Porque ella es plenamente; es fuertemente; es agresivamente. ¿Y en qué consiste? ¡Ah! Es aquí donde el argumento se invierte: ella es precisamente desconocimiento de su propia naturaleza patafísica y esa ignorancia constituye su pugnacidad, su potencia, su plenitud y la raíz de su ser. La seriedad de Dios y de los hombres; la utilidad de los servicios y de las obras; la gravedad y el peso de las enseñanzas y sistemas solo son antipatafísicos porque no saben ni proclamar ni querer ser patafísicos, pues en cuanto a serlo no pueden evitarlo (2009: 283).

---

Extérieures”, etc. La diversidad de formatos, papeles y tipografía, la rareza de los textos y sus reducidos tirajes harán de estas publicaciones, en breve tiempo, piezas de extraordinario valor para los bibliófilos (1954: 4).

<sup>59</sup> En 1922, se crea en la ciudad de Reims el grupo “Phrères simplistes”, compuesto por Daumal, Roger Gilbert-Lecomte, Roger Vailland y Robert Meyrat, que intentan recuperar la espontaneidad y la intuición de la infancia por medio de experiencias extrasensoriales. Admiradores todos de Jarry, retomarán las ideas patafísicas tanto en sus textos como en la filosofía misma de la revista que los reúne, dirigida por Vailland, *Le grand jeu* (1927-1932).

<sup>60</sup> Es evidente que el estudio de Jarry ocupa un espacio principal en las publicaciones del Colegio de ‘Patafísica, pero también es cierto que los textos relativos a la obra de los patacesores son muy numerosos. En palabras de Launoir: “Mais à côté de ces Cahiers *jarryque*, il faut bien se souvenir du Cahier 5-6 sur l’époque symboliste, des Cahiers 7 et 8-9 sur Julien Torma, 13-14 sur Rabelais, 17-18 sur Allais et Rimbaud, sans compter les nombreux numéros *varia* [...]” (1981: 226).



En este texto, el Doctor Sandomir describe la *Antipatafísica* como un acto violento de negación de la ‘Patafísica, no como la no pertenencia al orden patafísico del mundo. El fundador del Colegio sostiene que aquellas disciplinas que, tras la II Guerra Mundial, siguen creyendo firmemente en los valores universales, quieren proclamarse antipatafísicas, aunque su propia naturaleza no se lo permita. Del mismo modo, habrá dos clases de Patafísicos: por un lado, aquellos que lo son sin quererlo ni saberlo –es decir, la mayoría de los mortales– y, por otro, los que se reconocen, se afirman, se exigen patafísicos, –quienes rebosan de ‘Patafísica consciente–.

Atendiendo a lo establecido por Jarry, en el Collège se hace la única y fundamental distinción entre Patafísica como sustancia del ser y de la nada –la que engloba la totalidad de los elementos integrantes del mundo–, y ‘Patafísica, ciencia de esta sustancia; o, en otras palabras, entre la Patafísica que uno es y la que uno hace. A esta última se le añade el apóstrofo para diferenciarla de la Patafísica inconsciente. En conclusión, los ‘*Patafísicos*, por oposición a los *Patafísicos*, conocen y se reconocen en la Ciencia de lo Particular. En palabras de Launoir:

L’apostrophe de ‘Pataphysique que Jarry disait ajouter pour éviter un facile calembour, mais qu’il n’employa jamais, distingue, depuis la création du Collège, la ‘Pataphysique consciente de la Pataphysique inconsciente ou plutôt distingue la Science des solutions imaginaires telle qu’elle est administrée par le Collège, la ‘Pataphysique qu’on fait (consciemment), de la Pataphysique qu’on est (2000: 21).

#### **1.4.3.2 Publicaciones del Collège de ‘Pataphysique**

Las publicaciones del Colegio conforman un conjunto de textos “científicos”, puesto que se trata de escritos que giran en torno a la Ciencia de las Soluciones Imaginarias, entre los que se encuentran publicaciones inéditas de patacesores, artículos sobre escritores consagrados, especulaciones y festividades de la Patafísica inconsciente, novelas, obras teatrales... *Viridis Candela* es el nombre general que recibe la revista de la Institución, que a su vez se divide en *Cahiers*<sup>61</sup>, *Dossiers* y

---

<sup>61</sup> Cada cuaderno normal está dividido en las siguientes secciones: *Textos Canónicos* (inéditos de Jarry, Allais, Nouveau, Torma, Rigaut, Queneau, Prévert, Artaud, Daumal, Satie, Cravan, Lacenaire,

*Subsidia Pataphysica*. Fue en el seno del Colegio de Patafísica donde se gestó el movimiento del Absurdo y se publicaron las primeras obras de Ionesco, como *La Cantatrice chauve*. Asimismo, Boris Vian, uno de los principales escritores patafísicos, vio nacer su obra literaria gracias a las divulgaciones del Colegio, al igual que los escritores del OuLiPo y de otros talleres artísticos.

El 17 de diciembre de 1974 (el 17 arena de 102, según el calendario patafísico) el Colegio de ‘Patafísica decreta su “ocultación”. Todas sus manifestaciones públicas se ven entonces canceladas durante 25 años: coloquios, fiestas, conferencias, desfiles, exposiciones, himnos, homenajes, performances... Sin embargo, el trabajo de sus miembros sigue su curso, libre de influencias externas. Muchos de los autores consagrados que, en esa época, componían el conjunto de patafísicos del Colegio, quisieron dedicarse a su labor en dicha institución al margen de su trabajo profesional para evitar presiones de sus editores, galeristas y demás. En palabras de Launoir:

De nombreuses explications ont été apportées à cette décision. On a remarqué la coïncidence entre l’Occultation du Collège et celle de toute une génération d’Optimates : Latis mort en septembre 1973, suivi un an plus tard par Jean Ferry, puis par le Régent Bélisaire [...]. Les Satrapes Max Ernst, Jacques Prévert, Joan Miró, Raymond Queneau, Pascal Pia, René Clair, Man Ray les rejoignirent rapidement dans *l’éternité*<sup>62</sup> de Faustroll (2000: 27-28).

Sin embargo, no todas las comisiones del Colegio se ven afectadas por esta ocultación –el OuLiPo, por ejemplo, sigue realizando talleres–. Durante ese periodo, *Viridis Candela* se ve sustituida por *Cymbalum Pataphysicum*, revista trimestral en la que los autores patafísicos propagan su obra literaria.

---

Ionesco, etc.), *Estudios técnicos* (patafísica pura y aplicada), *Gabinete crítico*, *Parte Oficial* (informaciones sobre la vida del Colegio) y *Folletín*.

<sup>62</sup> *Éternité*: Concepto tomado de *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien* de Jarry que da nombre al estado alcanzado por el protagonista del libro al haber encontrado las fórmulas matemáticas que lo hacen elevarse por encima de Dios para siempre. *Éternidad*: Castellанизación de *Éternité*, hecha de éter. Término propuesto por Norberto Gimelfarb, también traducido como *Ethernidad* (EDGYLP, 2009: 339).

### 1.4.3.3 Organización del Collège de ‘Pataphysique

El Colegio de ‘Patafísica se revela organizado metódicamente para dar cabida en él a múltiples desarrollos “científicos”. Con mucho humor sus miembros declaran al Doctor Faustroll, personaje de Jarry teórico de la Ciencia de las Soluciones Imaginarias, Curador inamovible. Los propios Estatutos del Collège de ‘Pataphysique reflejan esta idea argumentando:

Un Curateur inamovible, sis dans l’éternité élémentaire du non-être mais “suréminemment” plus réel que toute réalité y compris la divine, préside tant à l’essence qu’à l’existence du Collège qu’il meut par l’attraction de sa Perfection Pataphysique. Il s’institue indéfiniment lui-même en même temps qu’il perpète son Magistère Infaillible, l’une et l’autre opération se produisant par l’effet d’une Science non moins gratuite qu’apodictique: par lesquels motifs il appert qu’il est et ne peut être que le Docteur Faustroll, Pataphysicien (Estatutos del Colegio de Patafísica).

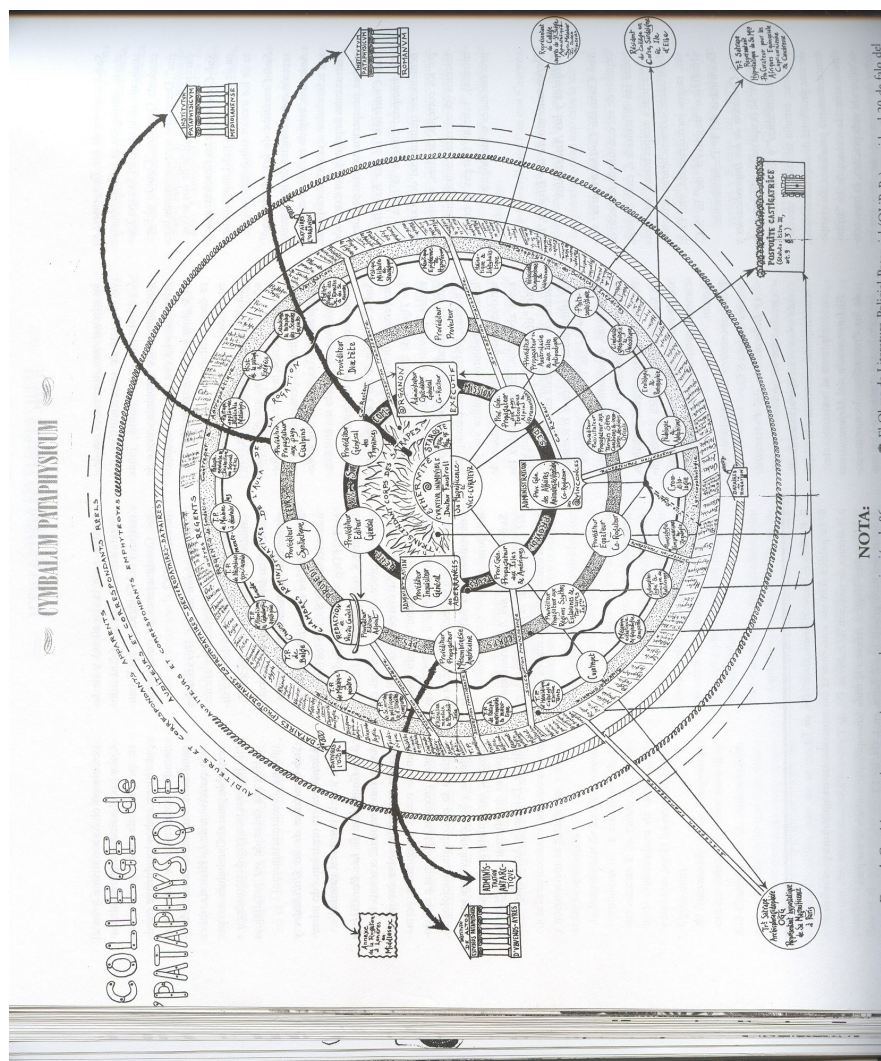
Si en la obra de Jarry el Docteur Faustroll se ve acompañado por un mono cinocéfalo llamado Bosse-de-Nage<sup>63</sup>, esta criatura también será su acompañante en el cargo de Curador del Colegio de ‘Patafísica. Según Sébastien Cloché, el Docteur Faustroll encarna la sabiduría científica, el razonamiento y la lógica; por el contrario, su compañero Bosse-de-Nage representa el discurso tautológico, el titubeo y el balbuceo, igualmente representativo de la alocución humana. En palabras de Cloché:

En son magistère, Faustroll est assisté, toujours sur le plan de l’éternité, par son compagnon de navigation, le grand singe cynocéphale papion Bosse-de-Nage qui “ne savait de parole humaine que *ha ha*”. Dans le Collège, Bosse-de-Nage porte le titre, d’origine polonaise, de Staroste. A coté de Faustroll qui *incarne* (si l’on ose dire) la Science, Bosse-de-Nage manifeste le bafouillage et la tautologie, essence de tout discours. Ainsi ancré en pleine fiction, le Collège de ‘Pataphysique est apte à promouvoir la science des solutions imaginaires *en ce monde et dans tous les autres* (2000: 39).

Subgobernada por un Vice-Curador, la institución clasifica a sus constituyentes jerárquicamente, como puede observarse en el siguiente esquema:

---

<sup>63</sup> “Bosse-de-Nage était un singe papion, moins cyno-qu’hydrocéphale, et moins intelligent, pour cette tare, que ses pareils” (Jarry, 1980 : 35).



NOTA: Dos sub-Comisiones nacieron posteriormente a la gran reorganización de 86: El Obar de Literatura Policial Potencial (O.LiPoPo), nacido el 20 de febrero del

La totalidad de los Optimates del Colegio compone la Orden de la Gran Espanziral (Ordre de la Grande Gidouille), inventada por Jarry, pues en su *Almanach illustré du Père Ubu* menciona el hecho de que el protagonista pertenece a la OGG. La transcripción del Estatuto corresponde a la publicada en el *Cahiers N°1*, del 6 de abril de 1950. Dicho esto, es necesario añadir que no son miembros de la OGG únicamente los Optimates del Colegio, también pueden convertirse en integrantes honoríficos de la Orden de la gran Espanziral quienes merezcan una recompensa por su carácter patafísico. Incluso dentro del propio Colegio pueden concederse títulos honoríficos; un buen ejemplo de ello es la distinción otorgada a Boris Vian: *Gran Maestro de la Orden de la Gran Espanziral*.

En una escala jerárquica, tras el Vice-Curador se encuentra el cuerpo de Proveedores del Colegio, cuya función es administrar los bienes imaginarios y reales de la institución. Inmediatamente por debajo de estos se encuentran los Sátrapas y, un escalón por debajo, los Regentes. Estos últimos son los encargados de enseñar la ciencia de las soluciones imaginarias. Cada uno de ellos dispone de una cátedra absolutamente libre por lo que, aunque tengan adjudicado el papel de maestros, son autónomos para transmitir aquello que consideren, siguiendo la metodología que crean oportuna y siempre y cuando lo vean conveniente.

Ejemplo de cátedra fundamental es la titulada *Cátedra 'Patafísica General y Dialéctica de las Ciencias Inútiles*; otra relevante lleva por nombre *Trabajos Prácticos de la Máquina de Descerebramiento*<sup>64</sup>. Los Estatutos del Colegio tienen establecidas veintisiete cátedras fundamentales, pero según vayan surgiendo necesidades del colegio, cabe la posibilidad de aumentarlas en número y/o capacidad. Tras los regentes se encuentran los datarios, cuyo papel en la institución es de ámbito administrativo<sup>65</sup> y, en último lugar, están los auditores del Colegio de Patafísica.

Si la 'Patafísica, por definición, admite infinidad de posibilidades ante un mismo planteamiento, el papel de cada componente del Colegio también estará sujeto

---

<sup>64</sup> En la siguiente cita, Fassio menciona alguna de las Cátedras más relevantes del Colegio de 'Patafísica:

Para dar una idea de la múltiple actividad del Colegio, he aquí algunas de sus Cátedras: Teorética Circular y Circunculatoria (Regente: E. Ionesco), Haliéutica Literaria y Figurada (Jean Loize), Doxografía y Doxodoxia Rousseliana (Jean Ferry), Clínica de Retóricogonosis (Noël Arnaud), Trabajos Prácticos de Descerebramiento (R. Cornailles), Pornosofía Mediata e Inmediata (Jeanne de Valsenestre), Cefalurgia Aplicada (F. Caradec), Cocodrilología, Mecánica Estética, Náutica Epi e hipogea, Velocipedia, Onirocrítica, Pompagogia y Pomponerismo, Grafopatología comparada, Trabajos prácticos de heráldica, celtología, esgrima, tarots, alienación mental, patología matrimonial y mayéutica, máquina de pintar, necrobiosis experimental, alcoholismo, etc., etc. (1954: 4).

<sup>65</sup> Los Datarios forman parte de la administración del Collège de 'Pataphysique, rebosando sus funciones el simple hecho de fechar los documentos "oficiales" según el calendario patafísico. Al respecto, Cloché comenta:

Les Dataires ne forment pas un corps, mais plusieurs, correspondant aux Administrations où ils opèrent, sous l'autorité des Provédeurs. Leur fonction première, comme le nom l'indique, est de dater les pièces administratives selon le Calendrier Pataphysique mais, en réalité, ce sont eux qui font fonctionner le Collège au quotidien. Le profane ne conçoit pas, en général, qu'une institution vivant dans, pour et par l'imaginaire, requière autant d'activité matérielle. La tenue des livres, la calligraphie des diplômes, le traitement du courrier, la pesée des colis, les calculs phynanciers, la mise en forme des actes officiels, l'application des tampons, la mise à jour des états du personnel et des statistiques, la confection d'archives et de plans d'avenir [...] (2000 : 39).

a la condición patafísica del mundo: aunque su puesto dentro de la jerarquía se encuentre definido por un título, las posibilidades de actuación son infinitas. Sobre esta idea, Launoir afirma: “No está prohibido a los Sátrapas mostrarse extremadamente activos en el seno del Colegio (los TS Boris Vian o Jean Ferry en otros tiempos, el TS Fernando Arrabal hoy en día), pero no es contrario a su naturaleza, y sobre todo a los Estatutos, que se consagren al inmovilismo, a la esterilidad, a la parálisis” (2009: 271).

En efecto, la ‘Patafísica no obliga a desarrollar ningún cargo, incluso su *no desarrollo* forma parte del engranaje de la ciencia de las soluciones imaginarias<sup>66</sup>: “En todos los casos, con un título o con otro, los Sátrapas son “personalidades” del Colegio, en modo más eminente, y el Universo vulgar a veces ha podido percibir algún reflejo de la claridad patafísica que los aureola. Dicho de otro modo: pueden ser nombres célebres incluso fuera del Colegio”<sup>67</sup> (2009: 271).

Al igual que los Optimates del Colegio de ‘Patafísica están ordenadamente organizados, su trabajo se verá metódicamente reflejado en el *Cymbaltum Pataphysicum*, organismo que agrupa el conjunto de Subcomisiones dependientes de las siete Comisiones fundamentales. Además del gran número de Subcomisiones, el Collège cuenta con algunas Sobrecomisiones de los Provedores Generales, determinadas Transcomisiones, Precomisiones, Acomisiones, numerosas Cocomisiones y algunas Intermisiones. A continuación, se explicarán brevemente las siete Comisiones de la Institución.

---

<sup>66</sup> Al respecto, Cloché explica : “Il faut dire que les Statuts les décrivent à *l’image et similitude du Docteur Faustroll*. Comme lui, les Satrapes agissent dans le Collège par leur seule présence ou même [...] par leur absence. Ils n’ont d’autre rôle que de signifier et de faire rayonner la Pataphysique. [...]” (2000: 40).

<sup>67</sup> En el Colegio de ‘Patafísica no solo pueden ocupar cargos importantes determinados seres humanos, la ciencia de lo particular admite y potencia la actividad patafísica de entes de todos los ámbitos posibles e imaginables. Launoir menciona la variedad de Sátrapas a lo largo de la historia del colegio:

Podemos citar aquí a Jacques Prévert (que además fue Moderador Amovible del Cuerpo), a Raymond Queneau, Marcel Duchamp, Max Ernst, Pascal Pia, Henri Jeanson, Eugène Ionesco, Michel Leiris, René Clair, los hermanos Marx, Joan Miró, Paul-Émile Victor, Man Ray, Pierre Mac Orlan, más recientemente Noël Arnaud, Jean-Christophe Averty, Enrico Baj, Fernando Arrabal, Jean Baudrillard, Henri Bouché, Umberto Eco, Dario Fo, Barry Flanagan, Edoardo Sanguinetti, Elis Ernst Eriksson ... Las bellas artes, las academias (francesas y otras), la clerecía, todos los horizontes políticos y geográficos, pero también todas las especies (un cocodrilo, Lutembi, hoy Vice-Curador; un gato, La Bryonette; un perro, Ergé; un burro, Papillon) están representados de este modo en el seno del Cuerpo de los Sátrapas: síntoma entre muchos otros de la ilimitación de la ‘Patafísica (2009: 271-272).

### **1. Comisión de Licitud y Armonía.**

Según los estatutos, el grupo de patafísicos pertenecientes a esta delegación debe ocuparse de todo aquello que responda a la siguiente pregunta: “¿qué hacer en tal situación?”

### **2. Comisión de los Imprevisibles**

Se encarga de estudiar las posibilidades futuras, complejas e incapaces de ser deducidas. Se trata, por lo tanto, de la comisión de las prudencias e imprudencias.

### **3. Comisión de Borradores y Minutos**

Se ocupa de controlar todo lo relacionado con las ediciones de las publicaciones, las reformulaciones, las estructuras, amplificaciones y otras labores relativas a borradores y plazos.

### **4. Comisión del Orden y del Tiempo**

Realiza un trabajo de planificación y determinación del funcionamiento de procesos, así como de control de sus cadencias, aceleraciones y desaceleraciones. Se trata, por lo tanto, de un conjunto de patafísicos que se ocupa de calcular las posibilidades e imposibilidades de la cronología.

### **5. Comisión de preferencias**

Se encarga de todo aquello que pueda considerarse, en un momento determinado, de mayor relevancia.

### **6. Comisión de Procesos *Transquincunciales***

Aplica métodos de procedimiento según el formato quincunce a los trabajos generales y particulares; es decir, ordena cualquier razonamiento, planteamiento o producto en grupos de cinco a la manera de la cara del dado correspondiente a este número: cuatro elementos en los extremos de un cuadrado y un quinto en el centro.

### **7. Comisión secreta de las Elipsis, los Eclipses y las Anestias**

Previene de manera confidencial las incompatibilidades, los abusos, los engaños, las heterodoxias, los compromisos, las desventajas y las mediocridades, y propone remedios patafísicos ante estas situaciones injustas.

En esta breve descripción queda reflejada la labor patafísicamente libre de cada uno de los Optimates del Colegio. La interpretación y reinterpretación particular de los títulos de las comisiones da paso a múltiples desarrollos de una misma función.

Las comisiones se dividen a su vez en subcomisiones. Estas nuevas delegaciones están repartidas por temas patafísicamente modificables. Por ejemplo, dentro de la Comisión de los Imprevisibles se encuentran la Sub-Comisión de los Espíritus y, entre otras, la subcomisión de la Gloria y de las Protuberancias.

La primera incluye todo lo relacionado con el vino, los licores, las apariciones, las alucinaciones, los ectoplasmas, las reencarnaciones, lo inmortal, las Academias, las funerarias... La relación irónica de cada uno de esos términos con el título de la subcomisión que lo acoge deriva de la consideración, por parte de los patafísicos, de un único o unos pocos rasgos semánticos de los mismos. Por consiguiente, el razonamiento tradicional no relaciona todos estos conceptos como hipónimos de un mismo hiperónimo.

Lo mismo pasa con la Subcomisión de la Gloria y las Protuberancias, descrita por los Estatutos del Colegio como un “Organisme sociologique et médical, apte à diagnostiquer le mal mais aussi à donner des recettes astringentes ou émollientes scientifiquement établies en liaison avec la SC des Solutions Imaginaires et la SC des Probabilités” (Collège de ‘Pataphysique. Página oficial).

El Colegio de ‘Patafísica divide la institución en dos grupos fundamentales de integrantes: por un lado se encuentran los Optimates, de los que hemos hablado hasta el momento y, por otro, los Miembros. Los primeros son seres activos o inactivos, pero siempre pertenecientes a la jerarquía del colegio y, por lo tanto, sin cada uno de ellos el Collège no podría ser portador de ‘Patafísica. Por el contrario, los Miembros proporcionan el sustento –por medio de una *phynanza*– para que los Optimates desarrollen sus labores. En palabras de Cloché:

En ce monde, il se présente comme une société bipartite. D’un côté, les Optimates ; de l’autre, les Membres. Les premiers constituent la structure active du Collège, hiérarchisée en plusieurs *corps* aux fonctions ou absence de fonctions bien définies. Chargés de titres et d’honneurs, les Optimates œuvrent, en réalité, pour le bénéfice pataphysique de l’autre moitié de la population collégiale. De leur côté, les Membres leur fournissent la fin et les moyens de leur action. Car le Collège, s’il n’a aucune utilité, possède une finalité: *la tréphurgie de ses membres*. La tréphurgie, c’est-à-dire: *l’oeuvre nourrissante*. C’est pourquoi le privilège du Membre est de verser phynance et, par ce moyen, d’être nourri des publications et enseignements du Collège (2000: 39).



No obstante, los miembros del Colegio no solamente financian el proyecto patafísico, sino que reciben una publicación trimestral de *Viridis Candela*, la revista de la Institución, así como algunas publicaciones internas y, por lo tanto, fuera de comercio. Asimismo, se les entrega regularmente sellos del Colegio, tarjetas postales, carteles, grabaciones y demás objetos patafísicos. Por otra parte, pueden llevar la divisa honorífica del Colegio –una espiral, representación del movimiento gástrico, financiero y potencial del Père Ubu– al igual que los Optimates; así como asistir a las manifestaciones públicas y privadas.

#### 1.4.3.4 Calendario del Collège de ‘Pataphysique

Según Stillman: “Implicit in the fact that pataphysics is the science of the virtual, the pataphysician uses his science in order to discover all possible things via the resolution of all contradictions” (1977: 594). Si, por un lado, la ‘Patafísica pretende descubrir nuevas posibilidades para los problemas circundantes mediante la resolución de contradicciones, por otro, busca burlar el tiempo lineal con un calendario propio. Según el Calendario patafísico, el día cero coincide con el nacimiento del padre de la Ciencia de las Soluciones Imaginarias: Alfred Jarry. Al respecto, Jean Roudaut comenta lo siguiente:

Comme tous les grands empires, il a son calendrier propre. L’ère nouvelle commence avec la naissance d’Alfred Jarry, le 8 septembre 1873, et le mois est nommé *Absolu*. Lui succèdent treize mois: *Haha*, en hommage au singe papion Bosse-de-nage; *As*, pour rappeler l’instrument de navigation de Faustroll; *Sable*, en souvenir d’une minute mémorable... Chacun des vingt-huit jours du mois, plus un, d’appartenance superfétatoire mais nécessaire à l’équilibre du temps, est consacré à une figure imaginaire marquante (2000: 24).

Así, para los Optimates el tiempo también es manejable si se le aplican los preceptos patafísicos. Trece meses en vez de doce, y veintiocho días más uno por mes componen el Calendario Patafísico. Incluso con estos cambios, un año patafísico tiene la misma duración que un año normal, pero corre del 8 de septiembre al 7 de septiembre del año siguiente. He aquí las equivalencias entre los meses patafísicos y el calendario gregoriano:

1. **Absolu** (del 8 de septiembre al 5 de octubre),
2. **Haha** (del 6 de octubre al 2 de noviembre),
3. **As** (del 3 al 30 de noviembre),
4. **Sable** (del 1 al 28 de diciembre),
5. **Décervelage** (del 29 de diciembre al 25 de enero),
6. **Gueules** (del 26 de enero al 22 ó 23 de febrero),
7. **Pédale** (del 23 ó 24 de febrero al 22 de marzo),
8. **Clinamen** (del 23 de marzo al 19 de abril),
9. **Palotin** (del 20 de abril al 17 de mayo),
10. **Merdre** (del 18 de mayo al 14 de junio),
11. **Gidouille** (del 15 de junio al 13 de julio),
12. **Tatane** (del 14 de julio al 10 de agosto),
13. **Phalle** (del 11 de agosto al 7 de septiembre).

El primer día del mes se considera domingo, así como el octavo, el decimoquinto y el vigesimosegundo. Del mismo modo, el día trece de cada mes toma el nombre de *viernes*. El universo del Docteur Faustroll se ve reflejado en el apelativo de cada uno de los meses y cada uno de los días pues, según el Colegio, la Patafísica lo engloba todo y este personaje es su esencia y gobierno.

#### **1.4.4 EL TEATRO DEL ABSURDO Y EL JUEGO**

Cuando lo colectivo se desintegra y pierde solidez,  
cuando los individuos parecen condenados a seguir por su cuenta,  
sin el consuelo de una familia, una creencia o una ideología,  
el absurdo despliega sus colores (Arango, 2004: 17).

En el contexto de la organización precisa y exhaustiva –intencionadamente “científica”– de la institución del Collège de ‘Pataphysique se publican, en la segunda mitad del siglo XX, un gran número de obras teatrales de influencia jarryana. No obstante, hay que apuntar que, cuando en 1962 Martin Esslin denomina “Teatro del

absurdo” al conjunto de la obra de un determinado grupo de escritores de los años cincuenta, no incluía a autores que necesariamente se conocieran entre sí.

Tras la Segunda Guerra Mundial, el vacío existencial reivindica el sentido absurdo de la existencia. Claro está que al interpretar las causas del sentimiento del absurdo encontramos elementos de naturaleza diversa; no obstante, me permito hacer referencia a algunos hechos histórico-sociales determinantes, como el holocausto nazi, las atrocidades de la guerra y el enrarecimiento de la Guerra Fría, que conllevan el replanteamiento de la naturaleza humana y lo que a ella rodea:

Esa separación entre el individuo y su mundo se manifiesta también como una separación entre el individuo y los demás individuos. El surgimiento del sujeto, de la individualidad [...] trajo consigo preguntas cada vez más insistentes sobre el sentido de la vida. [...] En el momento en que entran en crisis las creencias que daban sentido a las colectividades (políticas o religiosas, por ejemplo) se produce también una crisis del sentido (Arango, 2004: 17).

Como se ha explicado anteriormente, los miembros del Collège de ‘Pataphysique recuperan la idea de Jarry de que tanto la física como la metafísica resultan inútiles para explicar el contexto de los individuos, y deciden, por ende, asignar un carácter “patafísico” a los hechos, a los fenómenos y al comportamiento humano. En este contexto, la crítica cruda y directa de los dramaturgos comprometidos en tiempos de guerra se esfuma para dar paso a la ironía sutil, a la ridiculización de ciertos aspectos de la vida social. Así, el autor de teatro ya no solicita un público involucrado en el tema de la obra, sino uno que se deje sorprender por una nueva realidad: los valores sociales, humanos, dejan de ser positivos o negativos, lógicos o ilógicos, decentes o incongruentes. De la misma manera, en la segunda parte de esta tesis veremos en qué medida Cabrera Infante bebe de estos presupuestos para conformar su poética, en la que los juegos lingüísticos declaran las fallas del lenguaje tanto en la comunicación entre individuos como en la expresión individual del horror socio-político, como habían denunciado ya los dramaturgos del Teatro del Absurdo.

A finales de los años treinta Antonin Artaud, con su *Théâtre et son double*, y Brecht, con su *Verfremdungseffekt*, habían sembrado las bases para una meditación centrada en el imperialismo y la alienación del hombre. A esta reflexión se le añaden los espantos de la guerra, el infierno de los campos de concentración, la lucha despiadada por el poder, los horrores de Hiroshima... Todo ello llevó al

replanteamiento de los valores fundamentales y a denunciar el poder mal ejercido. En este contexto, en diferentes lugares de Europa determinados escritores presentan en sus obras dramáticas una visión del mundo que participa de lo absurdo. Ahora bien: la crisis existencial que comparten con sus predecesores –entre los que se cuentan Kierkegaard, Heidegger y Husserl– no implica una negación del sentido de la realidad sino que, como se ha mencionado anteriormente, late en ella un deseo de sentido, un anhelo de creencia en el hombre en conflicto con el mundo y, por ello, los dramaturgos patafísicos buscarán potenciar las posibilidades que la realidad circundante encierra.

Herederos de Jarry, de Kafka, del sarcasmo de Luigi Pirandello<sup>68</sup> y de los surrealistas, Beckett, Jean Vauthier, Jean Genet, Arthur Adamov, Eugène Ionesco y Arrabal, entre otros, acusan al lenguaje como primer culpable del absurdo de la existencia, de la incomunicación entre los hombres o, incluso, de la imposibilidad de expresión de los propios sentimientos. Los personajes que habitan sus obras no son más que antihéroes, siervos del absurdo metafísico en un mundo hostil creado por y para ellos.

A lo largo de los siglos, el hombre ha producido textos acerca de lo inefable y, para hacerse con una lengua “superior”, ha experimentado con figuras retóricas, neologismos y otras variaciones. Aun así, las sensaciones y los sentimientos no siempre pueden verbalizarse y, cuando esto ocurre, el escritor desprecia el idioma, desechándolo como herramienta inútil, insuficiente y frustrante. Así, los autores patafísicos repudian el lenguaje por ser tan limitado y torpe para expresar el vacío, la falta de valor de la vida, el absurdo de la existencia. Acerca de la vacuidad del idioma en la obra de Ionesco, Michel Bigot y Marie-France Savéan comentan lo siguiente:

Si les *vérités* préférées par les personnages sont creuses, elles dévoilent la véritable nature du langage. Depuis longtemps Ionesco était hanté par le sentiment de l'étrangeté du monde, manifeste surtout dans la banalité quotidienne. Le langage, qu'il reflète cette étrangeté ou qu'il la redouble par son inadéquation à l'Être, était l'objet essentiel du soupçon (Bigot y Savéan, 1991: 18).

---

<sup>68</sup> El teatro de Pirandello tuvo un gran impacto en el movimiento del absurdo y, más concretamente, en la filosofía del Collège de 'Pataphysique. El dramaturgo siciliano presenta un personaje nuevo que no posee una única identidad, sino que está formado por un conjunto de realidades. Cada situación y contexto hacen que este actúe de una manera distinta. Del mismo modo, el conjunto de las impresiones del público sobre el personaje hacen de él un ente diferente. Esta idea, trasladada a los fenómenos que componen la realidad, parece la base del concepto de 'Patafísica.

Teniendo en cuenta que en el teatro del absurdo la intriga se ve simplificada al mínimo, al igual que los personajes y el decorado, el juego teatral se realizará principalmente a través del lenguaje. Los diferentes puntos de vista sobre la lógica común encontrarán en él su herramienta primera. Ionesco escribe *La cantatrice chauve* inspirado por las aseveraciones absurdas del método de aprendizaje de lenguas *Assimil*, en el que los personajes producen actos de habla sin ninguna función comunicativa como “el suelo está abajo, el techo está arriba...”. Los elementos lingüísticos de esta obra pretenden reflejar su ineptitud para la interacción entre los seres humanos.

En la misma línea, Beckett despedaza los enunciados en *En attendant Godot* y en *Fin de partie*, al igual que Vauthier pervierte el contenido lingüístico de *Capitaine Bada* para plasmar la dificultad de expresión entre los individuos. En definitiva, en el Teatro del Absurdo el dramaturgo introduce elementos lingüísticos incoherentes que rompen momentáneamente el orden establecido. Gracias a este procedimiento, la realidad se ve alterada por pinceladas de otros modos de ver una misma situación, lo que significa una apertura teleológica hacia mundos posibles.

En conclusión, los juegos lingüísticos del Teatro del Absurdo no son un simple ejercicio verbal, pues cuestionar las frases hechas del lenguaje significa denunciar su absurdo. Si el hombre hace partícipe de sus sentimientos e ideas a los demás individuos a través de enunciados, las obras de los autores patafísicos se preguntan acerca de esa herramienta de comunicación, instrumento que debería ser portador certero de información acerca del mundo<sup>69</sup>. En cambio, si la base de esa comunicación está corrompida, ¿cómo puede hablarse de una realidad universal?

Teniendo en cuenta la incapacidad del sistema lingüístico para transmitir todo aquello que quiere expresar el individuo los personajes de Ionesco sufren la violencia del lenguaje hasta la tragedia. De ese modo, en *La Leçon* se puede observar cómo un profesor utiliza el dominio de la lengua, altamente superior al de su alumna, para ir poco a poco apoderándose de los objetos que nombra. Lo trágico nace del empleo perverso de los vocablos, la violación y el asesinato se llevan a cabo en cuanto el profesor traduce la palabra *cuchillo*.

---

<sup>69</sup> Por *mundo* se entiende ‘sociedad’, pues como menciona Jaques Bens en su artículo “Un Langage-Univers”, la sociedad es el mundo tal cual lo conciben los hombres (Bens, en Vian, 1963: 181).

El lenguaje tiene una fuerza terrible en esta obra, pero también en *La cantatrice chauve*, que acaba en pelea lingüística, en destrucción del habla y, por ende, de los personajes. La comunicación entre los señores Martin y Smith deriva en una serie de frases hechas y lugares comunes, como los que se presentan a continuación:

Mme Martin: –Je peux acheter un couteau de poche pour mon frère, mais vous ne pouvez acheter l'Irlande pour votre grand-père.

M. Smith: –On marche avec les pieds, mais on se réchauffe à l'électricité ou au charbon.

M. Martin: –Celui qui vend aujourd'hui un bœuf, demain aura un œuf.

Mme Smith: –Dans la vie, il faut regarder par la fenêtre (Ionesco, 1995: 93).

Más adelante, los enunciados –que ya habían perdido su función comunicativa pero mantenían hasta el momento la coherencia estructural– se deforman dando lugar a secuencias como estas:

M. Smith: –Kakatoes, Kakatoes, Kakatoes, Kakatoes, Kakatoes, Kakatoes, Kakatoes, Kakatoes, Kakatoes, Kakatoes

M. Martin: –Quelle cascade de cacades, Quelle cascade de cacades, Quelle cascade de cacades, Quelle cascade de cacades, Quelle cascade de cacades, Quelle cascade de cacades, Quelle cascade de cacades, Quelle cascade de cacades.

M. Smith: –Les chiens ont des puces, les chiens ont des puces.

Mme Martin: –Cactus, coccyx ! cocus ! cocardard ! cochon ! (Ionesco, 1995: 96)

Y, más adelante :

Mme Smith: –Les souris ont des sourcils, les sourcils n'ont pas de souris.

Mme Martin: –Touche pas ma babouche !

M. Martin: –Bouge pas la babouche !

M. Smith: –Touche la mouche, mouche pas la touche

Mme Martin: –La mouche bouge.

Mme Smith: –Mouche la bouche (Ionesco, 1995: 97).

Como puede observarse, al igual que el efecto producido en la alumna en *La Leçon*, se trata de una pérdida de control del lenguaje que acaba con los Señores Smith, pues el

ciclo llega a su fin, y el autor se ve obligado a dar paso a nuevos personajes, los Señores Martín.

El humor burlón y sarcástico sobre el que se cimienta el Teatro del Absurdo difiere del crudo y castigador de las obras del teatro comprometido. Se trata de una burla que no se propone enseñar o corregir –es decir, que no pretende transmitir un juicio– sino permitir la “potencialidad” del acto teatral, dejar vía libre a la imaginación, a las diferentes lógicas que pueden emanar de distintos ángulos de mira; ya no se degrada la realidad perceptible en favor de otras posibles realidades del subconsciente –como propugnaban los surrealistas–, pues todas ellas valen: la perceptible a través de los ojos, la objetiva, la subjetiva, la espontánea y la reflexiva, el derecho y envés de las cosas, de las situaciones y de los actos humanos, así como la combinación de todas esas posibilidades.

## 1.5. OULIPO

C'est à cette époque que le fruit, devenu mûr, se détacha de l'arbre.

Au cours d'un déjeuner dans un petit bistrot où on pouvait parler tranquillement, je me décidai à proposer à Raymond de créer un atelier ou un séminaire de littérature expérimentale abondant de manière scientifique ce que n'avaient fait que pressentir les troubadours, les rhétoriciens, Raymond Roussel, les formalistes russes et quelques autres (Le Lionnais, 1977: 39).

Teniendo en cuenta la importancia fundamental que el trabajo de los miembros del OULIPO ha ejercido en Cabrera Infante, detallaremos en este capítulo la triple vertiente del nacimiento del taller, así como su funcionamiento y finalidad; asimismo, explicaremos la noción de *contrainte* que se encuentra en su base y aclararemos de qué manera estos escritores aplican preceptos matemáticos a la literatura. Gracias a este capítulo, en la segunda parte de la tesis será posible analizar la influencia del OULIPO en Cabrera Infante.

Presidido por Georges-Emmanuel Clancier y Jean Lescure, se celebró en septiembre de 1960 en el Centro cultural internacional Cerisy-la-Salle un encuentro en honor a Queneau que llevaba por nombre *Raymond Queneau ou une nouvelle défense et illustration de la langue française* (Rameil, 2000 : 49). Tras este evento, nace un Seminario de Literatura Experimental (SLE o Sétilex) en el entramado de Comisiones y Subcomisiones del Colegio de 'Patafísica.

Efectivamente, el matemático François Le Lionnais y el escritor Raymond Queneau, junto con un grupo de amantes tanto de la literatura y de la pintura como de las matemáticas, se reúnen en esa fecha en el restaurante "Le Vrai Gascon" (82, Rue du Bac) para dar nacimiento al taller. Noël Arnaud, Jacques Bens, Claude Berge, Ross Chambers, Jacques Duchateau, Latis, Jean Lescure, Jean Queval y Albert-Marie Schmidt, son solamente algunos de los primeros integrantes del nuevo "obrador", decretado Sub-Comisión del Colegio por su Magnificencia el Vice-Curador Barón Mollet.

En un segundo momento, el nombre de SLE dará paso a *OLiPo*, 'Ouvroir de Littérature Potentielle' ("Taller de Literatura Potencial"). Del término *experimental* se



pasó a *potencial*, idea mucho más acertada para este tipo de literatura pues, como menciona Hervé Le Tellier, “cette notion de potentialité de la littérature est fondamentale. La potentialité, qui est le but de l’Oulipo, exprime au mieux la diversité des pistes manipulatoires et combinatoires de la langue et de la littérature, grâce à la *contrainte*, qui y apparaît comme une stratégie pour atteindre cette potentialité” (2006: 22). La restricción, por lo tanto, funciona como estrategia para el despliegue de múltiples posibilidades y, al ser esta la finalidad primera del taller, era imprescindible contar con el término *potencial* en el apelativo del mismo.

A esto se le añade que el término *seminario* podía sugerir una cierta jerarquía entre el profesor y sus discípulos, lo que iba en contra de las teorías de libertad creativa del obrador. En efecto, las reuniones del OuLiPo se concertaban con el propósito de generar textos comunes o individuales en un ambiente de igualdad y de intercambio de propuestas, de ideas y de productos. McMurray comenta la diferencia entre los vocablos *seminario* y *obrador* en los siguientes términos: “En opposant *Séminaire* à *Ouvroir*, on révèle celle de *L'instruction* et de la *Création* connotant celle du rapport de dominance entre l'instructeur et l'instruit opposé à la liberté du créateur, la stimulation collective et l'humilité du travail” (1980: 150-151).

Poco después, el apelativo *OLiPo* será sustituido por *OuLiPo*<sup>70</sup>, nombre propuesto por Latis con el fin de respetar las dos primeras letras del significado de cada sigla: “C’est enfin le 13 février 1961 que le secrétaire général particulier du Vice-Curateur Baron du Collège de Pataphysique, M. Latis, accomplit la nomination de cette entreprise en suggérant, pour l’équilibre, d’adjoindre à l’*O* d’ouvroir, la seconde lettre de ce mot, ce qui faisait définitivement de *l’Olipo*, *l’Oulipo*” (Lescure, 1973: 3). Así, la nomenclatura oficial queda acuñada en 1961 en el seno del Collège de ‘Pataphysique y, en 1966, la Sub-Comisión será elevada al rango de Co-Comisión

---

<sup>70</sup> En la siguiente cita, Lescure juega con las palabras para explicar las razones por las cuales el grupo de escritores y matemáticos pasó a llamar al taller *SLE*, recientemente creado, *OuLiPo*. El escritor francés sugiere que al esqueleto de taller de literatura se le añadió la piel (*la peau*, en francés, término que se acerca, por similitud fonética, a *po*, sigla de *potencial*):

En cette première réunion de novembre 1960 l’Oulipo ne s’appelait encore que le *S.L.E.*, réduction de *sélitex*, autrement dit *séminaire de littérature expérimentale*. [...] *Séminaire* nous gênait par une sorte de rappel des haras et de l’insémination artificielle: *ouvroir*, au contraire, flattait ce goût modeste que nous avions pour [...] les bonnes œuvres: morales et beaux-arts étant respectés, nous consentîmes à lier à la *li* l’*ou*. Restait la *po* ou le *po* de cet *ouli*. L’illumination fut générale. Et le mot *expérimental*, nous ayant paru fonder toute l’opération sur des actes et des expériences encore mal discernables, nous jugeâmes prudent de nous asseoir sur une notion objective, sur un fait réel de l’être littéraire: sa potentialité (1973: 30).

por designio dictado de Su Magnificencia Opach, y a su vez subordinada a la Comisión de los Imprevisibles.

Sus miembros quisieron aunar nociones matemáticas y literarias para, por medio de restricciones y fórmulas algebraicas, potenciar la creación de mundos posibles y su puesta por escrito<sup>71</sup>. Amigos o admiradores de Queneau poseían la particularidad de ser escritores deseosos de renovar las formas literarias imponiéndoles reglas matemáticas; o bien, como era el caso de Le Lionnais, Berge o Braffort, matemáticos altamente atraídos por la literatura<sup>72</sup>. En las reuniones regulares del OuLiPo, uno de los presentes proponía una nueva *contrainte* (una ‘restricción’), que obligaba a los participantes a escribir textos sobre la marcha respetando la nueva pauta establecida.

Sus primeros trabajos se publicaron en el *Dossier* nº17 del Colegio de ‘Patafísica, del que se imprimieron 600 ejemplares. El éxito fue tal que, más adelante, del primer volumen de la colección “Idées” dedicado a los textos oulipianos se imprimieron unos veinte mil ejemplares. A partir de 1974, La *Bibliothèque oulipienne* acogió –y lo sigue haciendo– trabajos tanto individuales como colectivos de los miembros del taller.

A medida que han pasado los años, se han ido uniendo numerosos miembros al OuLiPo. Es el caso de André Blavier, Stanley Chapman, Paul Braffort, Marcel Duchamp, Jacques Roubaud, Georges Perec, Marcel Bénabou, Luc Étienne, Paul Fournel, Harry Mathews, Italo Calvino, Michèle Métail, François Caradec, Jacques Jouet, Hervé Le Tellier, Pierre Rosenstiehl, Bernard Cerquilini, Michelle Grangaud, Oskar Pastior, Ian Monk y, en los últimos años, Anne Garréta (2000), Olivier Salon (2000), Valérie Beaudouin (2003), Frédéric Forte (2005), Daniel Levin Becker (2009), Michèle Audin (2009), Étienne Lécroart (2012), Eduardo Berti (2014), Pablo Martín Sánchez (2014), Clémentine Mélois (2017). Muchos de ellos siguen viéndose un

---

<sup>71</sup> En una entrevista realizada por Henri Deluy a Fournel y Bens, este último afirma: “Ce qu’ils voulaient faire, c’est reprendre l’entreprise des gens de La Pléiade: fabriquer de nouvelles formes fixes (ou quelque chose qui représentait ce qu’était la forme fixe pour les gens de la Renaissance) à partir de matériaux mathématiques” (Deluy, 1981: 48).

<sup>72</sup> Acerca de esta peculiar unión, Le Lionnais comenta en 1977:

Infiniment plus rares sont ceux qui –comme Pascal et d’Alembert– ont possédé la double nationalité et se sont illustrés à la fois comme écrivains, ou artistes et comme mathématiciens. En dehors peut-être de Lewis Carroll et de quelques Oulipiens, je ne connais que Raymond Queneau en qui se soit opéré, à un aussi haut degré, à l’intérieur de l’œuvre, l’amalgame intime de l’inspiration poétique et du sens de la structure mathématique (1977: 38).

jueves al mes en la Biblioteca Nacional de Francia con el fin de proponer nuevas restricciones y dar cabida a la potencialidad.

El relato se ve sometido a leyes de escritura que servirán para potenciar el ingenio del autor. El propio miembro fundador Le Lionnais era consciente de que este tipo de literatura podía provocar críticas diversas pues, lejos de la seriedad propia de las indagaciones surrealistas sobre el subconsciente y la esencia del ser humano, el OuLiPo daba un paso aún más lúdico que las experimentaciones del Nouveau Roman. En 1988 Leonard R. Koos, especialista en la obra de Perec, se refería al Taller de Literatura Potencial con las siguientes palabras: “The fundamental principle of Oulipo was to demonstrate through experiments the essential ludic nature of literature” (1988: 186).

La validez y la calidad literarias de los ejercicios oulipianos se han puesto en duda desde su creación, cuestionando el valor de un texto escrito por encargo, con los cimientos marcados por reglas acordadas en vez de motivados por un chorro de inspiración artística. Le Lionnais plasma la opinión mayoritaria de los lectores acerca de la susceptibilidad o no de las obras oulipianas para formar parte de la literatura consagrada:

La majorité des écrivains et des *lisants* estime (ou affecte d'estimer), que des structures extrêmement contraignantes, comme l'acrostiche, la contrepèterie, le lipogramme, le palindrome ou l'holorime (pour ne citer que cinq d'entre elles qui ont reçu des noms), ne ressortissent que de [sic] l'acrobatie et ne méritent qu'une moue amusée car elles n'auraient aucune chance de contribuer à engendrer des œuvres valables (1973: 24-25).

El otro miembro fundador del OuLiPo, Queneau, plantea interrogantes sobre cuál debe ser la finalidad del arte y, más concretamente, de la literatura. Se pregunta acerca de la validez del lenguaje tradicional y de las estructuras habituales del texto literario para crear obras en la segunda mitad del siglo XX. Con la iniciativa del taller, se propone combatir los preceptos tradicionales de construcción literaria que considera obsoletos, y de los cuales se siente desvinculado. Aunque reconoce que tanto la mayoría de autores como de lectores es partidaria de la idea tradicional de novela, él sostiene que, al igual que las modas responden a la forma de vivir de una determinada época, la prosa también tiene que ser compatible con los tiempos contemporáneos:

Je ne viens pas ici imposer, ni même proposer des lois à un genre qui, tel qu'il est, satisfait tout le monde, auteurs et lecteurs. Mais, pour ma part, je ne saurais m'incliner devant un pareil laisser-aller. Si la ballade et le rondeau sont péris, il me paraît qu'en opposition à ce désastre une rigueur accrue doit se manifester dans l'exercice de la prose. Je voudrais donc exposer ce que peut être une technique consciente du roman, telle que j'ai cherché moi-même à la pratiquer (Queneau, 1965: 27).

Su propuesta, por lo tanto, será la de indagar y explorar otras posibilidades del lenguaje y, por consiguiente, lograr textos innovadores gracias a una nueva iniciativa: la influencia de los preceptos matemáticos en los textos literarios. Acerca del desencanto que experimenta Queneau con respecto a las formas artísticas tradicionales, Ronald T. Swigger comenta:

Queneau raises questions about the art of literature, and in particular his stylistic forays raise questions about the status of the art's very medium, language itself, but he does not repudiate language any more than he repudiates art. Queneau has explained that he declines to share the Greco-Christian reliance on the *logos*, and he has often expressed a certain disappointment in the ultimate value, the durability of art (1972: 492).

Con la finalidad de romper con las estructuras tradicionales de la literatura<sup>73</sup>, el escritor francés propone restricciones y constricciones, que deforman los moldes literarios desde su base. Este deseo de reestructuración del texto del co-creador del OuLiPo, que podría interpretarse como un atrevimiento puramente lúdico, no va en contra de un compromiso importante con la lengua francesa. Sus libros, cuidadosamente elaborados y pulidos, le han colocado en el rango de escritor consagrado del siglo XX. El juego despiadado con el lenguaje solamente podrá tener lugar si la habilidad en su manejo lo permite y, sin lugar a dudas, Queneau contaba con un dominio incuestionable tanto del léxico y la gramática de su idioma como del ingenio, la imaginación y el arte de relatar.

En conclusión, si bien los textos oulipianos únicamente son valorados por sus miembros por la corrección en el uso de la *contrainte* impuesta, la calidad de la

---

<sup>73</sup> Esta voluntad de ruptura con lo previamente establecido se observa en todos los miembros del OuLiPo. Bens, por ejemplo rebate incluso la propia lógica alfabética, arbitrariamente impuesta, al proponer un orden nuevo de abecedario, que seguiría la aparición de las letras en el Testamento del Doctor Sandomir, la biblia del Collège de 'Pataphysique, cuyo principio es el siguiente : "Pour qui voit lucidement, il n'y a pas de rôle du Collège de 'Pataphysique dans le Monde": P O U R Q I V T L C D E M N Y A S G H F B J X Z K W (VVAA, 2015: 56).

literatura residirá en todo aquello que rodea a la mera obligatoriedad de la restricción, pues aunque las reglas pautadas despierten el ingenio del escritor, no son portadoras de talento. Muy por el contrario, el talento añadido al ingenio de la *contrainte* dará lugar a la obra de arte oulipiana.

No hablamos, por tanto, de una escuela literaria: no existe una estética oulipiana; el taller del OuLiPo propone motivos y puntos de partida para la creación absolutamente libre de obras de arte. Y, por supuesto, el valor literario de cada autor no depende de su condición de adepto al OuLiPo, sino del talante particular de cada cual; como recalca Fournel: “À l’intérieur même de l’Oulipo, il y a des contraintes qui, appliquées par certains, donnent de petits chefs-d’œuvre, appliquées par d’autres, donnent de médiocres résultats. Nous sommes ce que nous sommes” (Deluy, 1981: 53).

En definitiva, la *contrainte* oulipiana puede considerarse como un pretexto para el desarrollo de textos literarios, pero su mera puesta en práctica no construye la obra de arte, sino un simple ejercicio oulipiano. En consecuencia, los textos resultantes de las reuniones del taller pueden valorarse en dos escalas distintas: la primera marca el nivel de acatamiento de las composiciones a las reglas preestablecidas; la segunda, la valoración de la calidad literaria de los escritos. Sobre el valor artístico de los textos oulipianos, Jouet confirma la apreciación de Fournel:

À l’usage régulier des contraintes, on remarque bientôt que se font jour deux niveaux d’évaluation : la réussite, ou non, de la contrainte (c’est le niveau strictement technique) ; la réussite ou non de l’œuvre (c’est le niveau strictement littéraire proprement dit qui, lui, n’est pas objet de stage...) : la contrainte en elle-même ne saurait garantir aucune espèce de qualité esthétique, ne saurait conférer à quiconque aucun label d’écrivain, oulipien ou non ! (Fournel y Jouet, 1987: 91).

### **1.5.1 NACIMIENTO DEL OULIPO**

La génesis del OuLiPo no se remonta únicamente al Colegio de ‘Patafísica, sino que responde a otras dos vertientes fundamentales: La Ciencia de las Soluciones Imaginarias, su conocimiento y desmembramiento del Surrealismo, y las teorías matemáticas del grupo de Nicolas Bourbaki. Estas fuentes, junto con el Colegio,

cimentan las bases del taller y le sirven de pilar durante sus primeras décadas de vida. En palabras del oulipiano Le Tellier:

L'Oulipo apparaît à un moment précis de l'histoire des sciences de la littérature, et de l'Histoire tout court. Ses premiers membres ont connu pour certains le groupe surréaliste de l'intérieur (puis de l'extérieur), d'autres sont membres du Collège de 'Pataphysique, tous connaissent et apprécient le travail rénovateur des jeunes mathématiciens du groupe Nicolas Bourbaki. Cette triple référence, parfois négative, va peser sur l'adoption de certaines règles (tacites ou non) et de coutumes: l'unanimité est requise pour la cooptation, l'exclusion en est impossible, la démission tout autant. Enfin, selon la constitution non écrite, *le coopté doit ne jamais avoir demandé à entrer à l'Oulipo*. Ces choix désormais anciens, peu à peu lissés par les années, peuvent expliquer la longévité du groupe et son apparente pérennité (2006: 8).

Como puede observarse en esta cita, el OuLiPO está estructurado tanto históricamente como en la actualidad según unas normas precisas propias del Colegio de 'Patafísica. El oulipiano no puede dejar de serlo nunca, pues su esencia es la 'Patafísica y, como se ha visto anteriormente, nadie puede dejar de ser patafísico ni voluntaria ni involuntariamente. No obstante, los oulipianos no se consideran un grupo cerrado, no tienen dogmas ni manifiesto<sup>74</sup>. Su condición patafísica les impide limitar la potencialidad literaria, por lo que no se permiten aferrarse a tratados, lo que sería más propio de movimientos como el Surrealismo. El paso de los años y las aportaciones de las nuevas generaciones añaden posibilidades a la Ciencia de lo Particular (McMurray, 1980: 154).

---

<sup>74</sup> El OuLiPO prefiere considerarse a sí mismo antes un grupo que un movimiento con el fin de diferenciarse de las vanguardias, lo que Bénabou destaca:

Il refuse d'emblée de se donner l'étiquette de mouvement littéraire. Rien à voir, donc avec ces soi-disant avant-gardes qui périodiquement viennent imposer leurs dogmes en prétendant faire table rase du passé; Queneau avait quelques raisons personnelles de se méfier de ce genre de mouvement, qui vire assez rapidement à la secte avant de sombrer dans la brouille ou dans la magouille. Le nouveau groupe marque tout aussi nettement sa distance par rapport à ce qui se faisait à cette époque sous le nom de littérature aléatoire (notamment autour de Max Bense à Stuttgart), et cette défiance à l'égard du hasard restera l'un de ses traits distinctifs (2001: 21).

### 1.5.1.1 Origen del OuLiPo en el Surrealismo

Los posos del surrealismo pueden observarse en las obras de los componentes del OuLiPo. No hay que perder de vista que el propio miembro fundador Queneau había sido anteriormente seguidor de esta corriente vanguardista francesa. Tanto es así que, en 1927, llegó incluso a redactar un panfleto titulado “Permettez!” a favor del movimiento, que firmarían todos los miembros del grupo de André Breton. En 1929, Queneau se desprende de las teorías surrealistas, al llegar a la convicción de que dicha corriente estaba alejando a la obra de arte de su función puramente literaria para indagar demasiado en otras cuestiones ajenas a ella.

Para el OuLiPo la literatura tiene que ser primero el fruto de un estado de conciencia plena, de una entera disposición por parte del autor de crear un texto literario cuya finalidad originaria sea su esencia artística. Así, los escritores oulipianos rechazan el automatismo surrealista, pues consideran que la creación no puede estar subordinada a las pulsiones inconscientes sino, más bien, a unas restricciones previas conscientemente elegidas por el artista. Fournel explica la necesidad de Queneau de búsqueda de la verdad a través de una conciencia siempre despierta y lúcida: “Son passage dans le groupe surréaliste lui avait laissé une impression de malaise et d’insatisfaction théoriques. Il cherchait, pour son propre travail de création, un autre espace de vérité, un autre modèle dans lequel la conscience claire occuperait la place centrale” (2001: 26). Así, en su obra *Le voyage en Grèce*, Queneau afirma que un autor es mucho más libre cuando se impone conscientemente unas normas de escritura, pues alega que quien escribe aleatoriamente también está sometido a normas que desconoce:

Une autre bien fausse idée qui a également cours actuellement, c’est l’équivalence que l’on établit entre inspiration, exploration du subconscient et libération, entre hasard, automatisme et liberté. Or, cette inspiration qui consiste à obéir aveuglement à toute impulsion est en réalité un esclavage. Le classique qui écrit sa tragédie en observant un certain nombre de règles qu’il connaît est plus libre que le poète qui écrit ce qui lui passe par la tête et qui est l’esclave d’autres règles qu’il ignore (1987: 94).

Es decir, la obra de arte es siempre voluntaria, intencionada y deseada, nunca instintiva ni fruto de la biología.

Como menciona Le Tellier en la siguiente cita, una obra literaria es un artefacto; la naturaleza se erosiona, modifica su paisaje y produce sonidos, pero nunca escritura: “La littérature est par nature (si l’on ose dire) un artefact. Même dans le langage cuit de la métaphore pompière, la Nature dessine, sculpte ou chante, elle n’écrit jamais” (2006: 46). Las pautas establecidas por el escritor lúcidamente servirán como aliciente para potenciar la capacidad creativa del autor. Por lo tanto, aunque Queneau reniegue del surrealismo a partir de 1929, podrán observarse los sedimentos del movimiento de Breton en su intento por despertar al ser creador, en el carácter onírico de toda su obra posterior y en su juego con el azar representado, como menciona Berge en su propio lema: “Nous lançons un défi au hasard” (Arnaud, 1993: 15).

Si bien el OuLiPo busca la apertura a realidades insospechadas, rechaza rotundamente el azar. Esto se debe al control constante que el autor pretende ejercer sobre su obra, aunque se vea habitualmente sorprendido por el rumbo que esta pueda tomar. Contrariamente a ello, la noción de azar vanguardista impera sobre el escritor sometiéndolo a su antojo, papel inasumible para un autor oulipiano. Los vanguardistas podrán desarrollar estrategias para modelar lo azaroso y jugar con ello por medio de técnicas como el collage o el cadáver exquisito<sup>75</sup>, pero nunca abolirlo, sentencia que Mallarmé había plasmado anteriormente en el título de su obra *Un coup de dés jamais n’abolira le hasard*. Así, Breton quiere transmitir en su obra *Nadja* la capacidad humana para aliarse con el azar y ayudarlo a potenciarse, por ejemplo procediendo uno mismo a la combinación de objetos aleatoriamente.

Los escritores patafísicos se encuentran a medio camino entre la apuesta surrealista por lo azaroso y la sublevación oulipiana. El despliegue de mundos posibles de la Ciencia de las Soluciones Imaginarias no depende nunca del subconsciente de su autor sino siempre de un estado de conciencia plena, a través del cual se deja espacio a las casualidades y a los puntos de encuentro de fenómenos no intencionados. Por el contrario, el OuLiPo reniega de toda imprevisión. Efectivamente, la construcción del texto a partir de reglas preestablecidas coarta y

---

<sup>75</sup> El juego del *cadáver exquisito* ha llegado hasta nuestros días a través de múltiples formatos. En 2006, por ejemplo, los guionistas de cine canadiense Adrien Lorion, David Étienne y Michel Laroche idearon la película *Cadavre Exquis. Première édition*, en la que, tras proponer un tema de enlace, una multitud de participantes aportaba su grano de arena sin saber lo que habían rodado los artistas precedentes. El montaje final respondía por completo a la idea de *cadáver exquisito* surrealista de principios del siglo XX.



limita el campo de la casualidad y la eventualidad. Lo potencial en literatura tiene poco de descontrol: una norma permite que se despliegue un conjunto de posibilidades que el autor deberá valorar y seleccionar para poder, una vez más, imponer una segunda regla que, a su vez, comportará otro abanico de opciones, y así sucesivamente.

No obstante, Queneau era consciente de que la eliminación total del azar en literatura resulta una utopía, incluso cuando el esfuerzo por abolirlo es máximo; sin embargo, como comentan Bens y Fournel en la siguiente cita, si el escritor no se puede deshacer de la eventualidad, podrá al menos intentar echarle un pulso:

**Jacques Bens:** L'Oulipo essaie d'éliminer le hasard –ce qui n'est pas très difficile: on peut éliminer le hasard en prévoyant exactement ce que l'on va faire. Et l'on essaie de réduire l'inconscient au minimum.

**Paul Fournel:** En tout cas de ruser avec lui.

**Jacques Bens:** Oui, on sait bien qu'on ne le réduira jamais, mais on essaie d'être au maximum conscient de ce qu'on fait. On essaie (et c'est vraiment l'idée de Queneau) d'éviter que le lecteur puisse lire autre chose que ce que l'on voulait écrire. Il nous arrive de savoir que dans ce qu'on a écrit, il y a plusieurs sens différents. On est très content quand il y en a plusieurs. Mais on serait tout à fait chagrinés de ne pas les avoir aperçus nous-mêmes, et que les lecteurs les voient de leurs côtés (Deluy, 1981: 55-56).

Buena parte de los primeros integrantes del OuLiPo pertenecieron anteriormente al movimiento surrealista o, por lo menos, creyeron en sus postulados como medio para renovar un arte anclado en los preceptos clásicos. Por ejemplo, Duchamp reelabora las premisas de la *poésie trouvée* de los surrealistas –textos basados en el azar– y da lugar a sus *objets trouvés* –arte del *ready-made*– por composición a partir de otros objetos. Así, de la combinación aleatoria de artilugios, pasa a la elaboración ingeniosa y razonada de utensilios gracias a la elección voluntaria de sus componentes. Al *arte encontrado* también pertenece la noción de *poésie trouvée* de los surrealistas, poemas compuestos a partir de palabras rescatadas aleatoriamente de fragmentos no literarios como anuncios publicitarios, artículos de prensa, folletos de todo tipo, libros de instrucciones o graffitis.

Al igual que Queneau, unos cuantos miembros del OuLiPo abandonan el surrealismo de Breton –cada vez más centrado en la búsqueda de la esencia humana, el automatismo y las teorías freudianas– para devolver al texto literario su cualidad de

obra de arte. Así, Michel Leiris, André Masson, Pierre Naville, Georges Bataille y Francis Picabia se acercarán a la ‘Patafísica de Jarry de la mano de Antonin Artaud y Roger Vitrac:

Le principe de l'équivalence universelle et de la conversion des contraires réduit l'univers considéré dans sa réalité pataphysique à des cas uniquement particuliers parce que le général ou la vérité est la plus imaginaire des solutions [...] La Pataphysique ne prêche donc ni rébellion, ni soumission, ni moralité, ni réformisme, ni conservatisme politique, et assurément ne promet ni malheur ni bonheur. À quoi cela rimerait-il quand tout est la même chose ? (Launoir, 1969: 8).

Si el surrealismo quiere rescatar lo más íntimo del ser humano, ahondar en lo intrínseco de cada cual para rebelarse contra una sociedad impositiva y aplastante, el OuLiPo compartirá con la ‘Patafísica las nociones –mencionadas en la cita de Launoir– de equivalencia, de posibilidad infinita y de despliegue constante de nuevas realidades. Ya no se trata de luchas políticas ni personales, de búsqueda de valores ni de esencias, sino de ejercicios lúdicos fomentados por reglas matemáticas como pretexto para mundos posibles.

### 1.5.1.2 Origen del OuLiPo en la ‘Patafísica

Cuando conforma el taller de Literatura Potencial junto a Le Lionnais, Queneau es “Sátrapa” del Colegio de ‘Patafísica; el matemático, en cambio, ostenta con mucho humor la función de “Regente”. Hasta 1975, año en el que se procede a la ocultación del Colegio de ‘Patafísica, el OuLiPo se había nutrido de la estructura y las publicaciones de este. Los *Cahiers*, los *Dossiers* y los *Subsidia Pataphysica* dedican parte de sus números al taller de Literatura Potencial<sup>76</sup>. Al igual que el patafísico

---

<sup>76</sup> Braffort menciona algunos de los espacios más importantes ocupados por el OuLiPo en las publicaciones del Colegio de ‘Patafísica :

Des nouveaux membres, le mieux représenté dans les publications du Collège est incontestablement Georges Perec. Le numéro 4 des *Subsidia* annonce la tenue d'un colloque Oulipo chez François Le Lionnais, un exposé de Jacques Roubaud, nouvellement élu, sur le jeu de go et l'élection de Georges Perec. Dès le numéro 5 le fameux “lipogramme en e”, *La disparition*, est annoncé. Un extrait en est publié dans le numéro 6 [...]. Le numéro 8 annonce son *Histoire du lipogramme* et le 11 évoque la représentation de *L'augmentation*. Le numéro

Duchamp, Le Lionnais estaba fascinado por las máquinas del *patacesor* Roussel, esos artulugios ingeniosos capaces de fabricar mundos paralelos potenciando la materia prima de la realidad presente. Un ejemplo de instrumento de lectura es el aparato diseñado por este para leer su propia novela *Nouvelles Impressions d’Afrique* (1932), que funcionaba a modo de base de datos informática actual: la obra literaria se dividía en fichas clasificadas por colores accesibles desde varios enfoques (por el tema, el tipo de lenguaje, el episodio, los personajes...) adheridas a una ruleta por un eje. Al girar la manivela, la máquina seleccionaba esos ítems versionando la selección de fragmentos de novela.

Del mismo modo que Roussel, Daumal elabora una máquina poética que se injertará bajo el cráneo de uno de sus personajes de *La Grande Beuverie* (1938); el chip reconoce los impulsos físicos y sentimentales del protagonista y las necesidades de este en el medio en el que se encuentra. Este dispositivo manda las órdenes necesarias al personaje que, a modo de autómatas, escribirá poesía. Más adelante, Jarry construye una máquina para explorar el tiempo, otra para pintar, una tercera que funciona como instrumento de gobierno (la máquina de *Descerebramiento*); Fassio, una *Rayuel-o-matic*<sup>77</sup>, Boris Vian un *pianoctail* (un piano que prepara todo tipo de cócteles según se teclee una melodía u otra) y una serie de coches mutantes en *L’Écume des jours*. Todos estos escritores apoyan sus artefactos con esquemas de

---

18 –qui célèbre l’An Cent de l’ère pataphysique– contient un fragment du “roman en e” de Perec : *Les revenantes* et est intitulé : *En cent*. Une dernière occurrence se trouve dans le numéro 26 qui présente les *Ulcérations*. Enfin le numéro 19-20 des *Organographes du Cymbalum Pataphysicum*, qui succède aux *Subsidia*, présente l’Association des Amis de Georges Perec (2000: 58).

<sup>77</sup> Cortázar, en *La vuelta al día en ochenta mundos* (1967), plasma el boceto diseñado por Fassio de una máquina para leer su novela *Rayuela* recostado en la cama: la *Rayuel-o-matic*. Las siguientes palabras describen la función de sus seis botones:

- A. Inicia el funcionamiento a partir del capítulo 73 (sale la gaveta 73); al cerrarse esta se abre la N° 1, y así sucesivamente. Si se desea interrumpir la lectura, por ejemplo en mitad del capítulo 16, debe apretarse el botón antes de cerrar esta gaveta.
- B. Cuando se quiera reiniciar la lectura a partir del momento en que se ha interrumpido, bastará apretar este botón y reaparecerá la gaveta N° 16, continuándose el proceso.
- C. Suelta todos los resortes, de manera que pueda elegirse cualquier gaveta con solo tirar de la perilla. Deja de funcionar el sistema eléctrico.
- D. Botón destinado a la lectura del Primer Libro, es decir, del capítulo 1 al 56 de corrido.
- E. Botón para interrumpir el funcionamiento en el momento que se quiera, una vez llegado al circuito final: 58-131-58-131, etcétera.
- F. En el modelo con cama, este botón abre la parte inferior, quedando la cama preparada (2005: 132-133).

fórmulas matemáticas, bocetos de planos e instrucciones de uso, procedimiento totalmente oulipiano. Acerca de las variadas máquinas<sup>78</sup> de Vian, Lapprand recalca:

Au Collège, Vian met à profit ses talents d'ingénieur en inventant, schéma et équations mathématiques à l'appui, un *gidouillographe*, appareil, comme son nom l'indique, à tracer des gidouilles. [...] Or cette même année, le 18 décembre 1953 exactement, Vian dépose en bonne et due forme au ministère de l'Industrie et du Commerce un Brevet d'invention de la roue élastique. Apparemment étrangère à la 'Pataphysique, cette invention n'en relève pas moins des solutions imaginaires nées du cerveau du brillant poète-ingénieur; il inventa aussi en 1955 un *outil-bijou électrique à tout faire* (2000: 51).

En la misma línea de las máquinas patafísicas, instrumentos para la producción de realidades posibles, nacerá en el seno del Colegio de 'Patafísica el taller de Literatura Potencial y, enseguida, una serie de obradores de múltiples disciplinas en busca de potencialidad: los llamados Ou-X-Po. Como puede observarse, la fórmula matemática permite que la incógnita X pueda ser sustituida por otras artes que, al igual que la Literatura en el caso del OuLiPo, son susceptibles de desplegarse en infinidad de posibilidades. Buen ejemplo de Ou-X-Po son talleres como OuMuPo (Ouvroir de Musique Potentielle) o OuCuiPo (Ouvroir de Cuisine Potentielle):

---

<sup>78</sup> Otro aparato tan metafórico como práctico es la *cama pirañera*, utilizada por Oliverio, el protagonista de la película *El lado oscuro del corazón*. Al accionar un botón situado en la mesita, se abre una trampa por la que cae al vacío la mujer con la que el personaje ha pasado esa noche. Así Oliverio, siempre en busca de aquella que sepa y le permita volar, puede comprobar que su compañera sea la adecuada. Esta máquina, que funciona como utensilio para corroborar una hipótesis formulada previamente, fue ideada por Carlos Blanco, publicista y productor, con el que trabajó durante tiempo Eliseo Subiela, el director de la película mencionada. Este último recupera el invento y lo aplica a un fragmento del poema "Espantapájaros" de Oliverio Gironde que cimienta *El lado oscuro del corazón*:

No se me importa un pito que las mujeres  
tengan los senos como magnolias o como pasas de higo;  
un cutis de durazno o de papel de lija.  
Le doy una importancia igual a cero,  
al hecho de que amanezcan con un aliento afrodisíaco  
o con un aliento insecticida.  
Soy perfectamente capaz de soportarles  
una nariz que sacaría el primer premio  
en una exposición de zanahorias;  
¡pero eso sí! –y en esto soy irreductible  
–no les perdono, bajo ningún pretexto, que no sepan volar.  
Si no saben volar ¡pierden el tiempo las que pretendan seducirme! (Gironde, 1990: 157)

Dans l'esprit de Le Lionnais (et de Queneau qu'il n'eut pas de mal à convaincre) la création de formes nouvelles en littérature devait bénéficier de l'élan des mathématiques vers la spécification de structures formelles. Et si la 'Pataphysique est la *Science des Solutions Imaginaires*, l'OuLiPo pourrait être la recherche de solutions réelles à des problèmes (prosodiques ou rhétoriques) imaginaires (Braffort, 2000: 59).

Según la cita de Braffort, los creadores del OuLiPo quisieron que la literatura pudiera beneficiarse de estructuras matemáticas con el fin de clasificar las estructuras de los textos, considerando que el enclave del Colegio de 'Patafísica era idóneo para esta tarea. Sin embargo, aunque los talleres potenciales nacen y crecen en el Collège, el OuLiPo se irá desprendiendo progresivamente de la institución. Paulatinamente, el número de matemáticos disminuye y el de escritores aumenta, por lo que la esencia de la Ciencia de las Soluciones Imaginarias se ve mermada. Desde la ocultación del Colegio el 17 arena 102 (17 de diciembre de 1974), los nuevos miembros del taller, como Rosenstiehl, Le Tellier, Pastior, Grangaud, Cerquiglini o Monk ya no son patafísicos antes de ser oulipianos.

De hecho, en la ceremonia de desocultación del Colegio de 'Patafísica el 20 de abril del año 2000, únicamente estarán presentes tres componentes del OuLiPo. Si el taller de Literatura Potencial nunca dejó de tener cabida en las publicaciones del Colegio, el espacio que tendrá la 'Patafísica en las antologías oulipianas será prácticamente inexistente. Así, en 1998 Mathews y Alastair Brotchie elaboraron un léxico oulipiano titulado *OuLiPo Compendium*, que explica exhaustivamente cada uno de los términos relacionados con el Obrador de Literatura Potencial, y es significativo que en dicho glosario no aparezca la entrada *Pataphysics*.

Atendiendo a esta misma idea Fournel explica, en la entrevista realizada por Deluy: "Moi qui n'était pas pataphysicien, qui suis dataire de l'Oulipo au sein du Collège uniquement parce que je suis oulipien, j'ai l'impression que c'est une rencontre qui est peut-être plus historique que structurelle" (Deluy, 1981: 51). Efectivamente, en la actualidad es difícil encontrar una enciclopedia en la que se considere que los trabajos oulipianos guardan alguna relación con el Colegio de 'Patafísica. Ni en la página oficial del Taller de Literatura Potencial<sup>79</sup> aparece el

---

<sup>79</sup> [www.ouliipo.net](http://www.ouliipo.net)

término *'Patafísica*, salvo que se pinche en la sección *Historique de l'OuLiPo* de la rúbrica *Qu'est-ce que l'OuLiPo?*

Dicho esto, no se puede negar el nacimiento del taller en el seno del Collège de 'Pataphysique y su principal herencia: la noción de juego. Tanto los unos como los otros indagan en la potencialidad a través del manejo lúdico del lenguaje y de las formas literarias. Como menciona McMurray en relación a *Oulipo: la littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)* (1973):

Le jeu comme finalité est indiqué par le terme *Récréations* qui s'oppose au travail implicite exigé par les *créations* et les *Re-Créations*. Le jeu manifesté par le rapport entre ces trois termes dévoile cependant que l'intention de jeu précède la création. *Récréations* se transmue donc en *Créations* comme dans un mouvement d'éternel retour, de constante stimulation d'ailleurs déjà évidente par la disposition chiasmatisque de cette allitération (1980: 152).

Por esta amalgama de *creación, re-creación y recreo* común a la 'Patafísica y al OuLiPo, Braffort considera que no se trata tanto de un divorcio entre las dos escuelas como de una separación de cuerpos, pues la esencia de ambas sigue siendo la misma.

### 1.5.1.3 Origen del OuLiPo en las Matemáticas de Bourbaki

Como ha sido mencionado anteriormente, el OuLiPo se origina gracias a una triple vertiente; la tercera rama es la que se deriva de conceptos matemáticos<sup>80</sup>. Teniendo en cuenta que se trata de una ciencia formal que, por medio de axiomas, estudia las relaciones cuantitativas y estructurales de sus componentes, no será difícil aplicar a la literatura los razonamientos de organización, sistematización y clasificación de los elementos constituyentes del texto. Es decir, el escritor oulipiano aprovecha nociones matemáticas como la codificación, la permutación y la elaboración de obras de arte. En palabras de Botta:

In Oulipian literary experiments, science is not only used as source of inspiration, it in fact becomes the principle of organization of linguistic and narrative materials. The writer explores

---

<sup>80</sup> En el apartado 1.5.5 se dedicará un amplio estudio a la tercera rama de la triple vertiente detallada anteriormente.

the possibilities implicit in his/her language by permuting and combining an already existing set of data and codes. For the Oulipo, literature is not the product of an exterior romantic inspiration, but instead the intentional, painstaking creation and invention of new structures or forms from the hidden potential of our everyday language (1997: 82-83).

El Oulipo, por lo tanto, no produce descubrimientos matemáticos, sino que, siguiendo los postulados de las teorías de Nicolas Bourbaki, se centra en el aspecto lúdico de la combinatoria y en la propuesta de fórmulas estructurales que los autores deberán rellenar *a posteriori* con material literario. Los miembros de la Asociación de Colaboradores de Nicolas Bourbaki colaboran únicamente entre ellos, pues Bourbaki es un personaje inventado que simplemente da nombre al grupo y sirve como pseudónimo a la asociación a la hora de publicar sus tratados<sup>81</sup>.

La idea matemática del texto oulipiano no es compleja, pero sí suficiente para potenciar la creación literaria de una forma novedosa porque, como explica Marina, el ingenio no siempre va unido a procedimientos de ingeniería de lo más sofisticados:

Los ingenieros han dejado de ser ingeniosos porque utilizan técnicas demasiado complejas. Consideramos más ingenioso el invento del Tetra-Brik, un procedimiento para empaquetar líquidos, que el invento de los superconductores, porque este último es una aplicación de la ciencia más avanzada, mientras que al inventor del Tetra-Brik le bastó la luminosa idea de plegar el cartón de la forma adecuada. Una gran industria está basada en la papiroflexia. Parece un juego (1992: 27).

### 1.5.2 FUNCIONAMIENTO DEL OULIPO

El Obrador de Literatura Potencial funciona como punto de partida para despertar la habilidad de desarrollar la destreza literaria de cada uno de sus componentes:

*Tiene unas salidas estupendas*, se dice en español. En efecto, el ingenioso tiene siempre salidas, se desata de todo lazo, disuelve la dificultad, es disoluto. Sus *salidas*, sus soluciones, han de ser fruto de la habilidad –no de la fuerza, ni de la ciencia, que son valores de la

---

<sup>81</sup> Le Tellier explica el éxito de las teorías de Bourbaki de la siguiente manera: “Le succès de l’entreprise doit un peu à ce cocktail subtil de sérieux et de farce” (2006: 33).

seriedad–, han de ser también rápidas, presumiendo de espontaneidad, aunque solo sea aparentada (Marina, 1992: 53).

Estas *salidas* que menciona Marina en su cita, frutos del ingenio, la agudeza y la sagacidad es lo que se propone potenciar el OuLiPo en cada uno de sus talleres literarios. La imposición de una *contrainte* permite que todos los componentes reunidos desplieguen sus habilidades lingüísticas e imaginativas para dar paso a múltiples ejercicios oulipianos. Con esta propuesta, los miembros del OuLiPo siguen juntándose en las sesiones llamadas *les jeudis de l’OuLiPo*. Los participantes acuden a estas reuniones en calidad de técnicos aventajados del obrador, en el que se encuentran con el material necesario para llevar a cabo las múltiples permutaciones que les permite la lengua.

Un buen ejemplo de ello fue Calvino que, según Anna Botta, se consideraba a sí mismo y al resto de los oulipianos como mecánicos del lenguaje, técnicos que juegan de manera seria con el idioma: “Within the Oulipo and its literary experiments, Calvino found a confirmation of his belief in the mechanical dynamic of literary composition. The Oulipians viewed themselves, not as authors, but as technicians playing with great seriousness in their *ouvroir* of formal constraints, clinamen and permutations” (Botta, 1997: 83). Así, si los ejercicios lúdicos resultantes de alguna sesión alcanzan valor literario además de calidad matemática (la correcta utilización de la fórmula de la *contrainte*), se verán publicados en la *Bibliothèque Oulipienne*.

Una de las propiedades y de las ventajas del OuLiPo es que, al proponer restricciones conjuntas, el número de posibilidades ante una misma regla impuesta se ve multiplicado por la cantidad de participantes del taller. El despliegue de opciones se acrecienta; adicionalmente, el trabajo en equipo permite realizar ejercicios de reescritura y crear nuevas composiciones a partir de las ocurrencias de los compañeros. Atendiendo a la idea de obra colectiva, Gache comenta: “además de poner en cuestión la figura del autor, los textos colectivos poseen igualmente la capacidad de poner en discusión el estatuto mismo de la obra. De texto original y concluido se pasa en cambio a una concepción en la que el mismo aparece en tanto que cita, reescritura y multiplicación infinita” (2006: 179). Por lo tanto, la propia noción de taller es una idea oulipiana, pues la potencialidad de los textos es notablemente motivada.



Los jueves del OuLiPo se realizan, desde 1996, en un auditorio del edificio François Mitterrand de la Bibliothèque Nationale de France situado en el *quai* François Mauriac. La entrada es libre para quienes quieran asistir como público; en cambio, la participación en el taller está únicamente abierta a los miembros del *Ouvroir*. Durante varias décadas, el acceso estaba limitado a los miembros del taller e, incluso, durante los primeros años de su creación, se desarrollaban sesiones secretas. Paul Fournel explica que dicho secretismo se debía a una doble razón: por un lado, Queneau ya era un escritor consagrado y, como los demás integrantes del taller no eran conocidos, le preocupaba que se pensara que contaba con una especie de grupito de seguidores; por otra parte, sus dos fundadores querían plantear encuentros a modo de taller, no de clase magistral, en lo que se habría convertido si hubiera habido más de diez o doce participantes (Deluy, 1981: 49).

En la misma entrevista, Bens defiende el ocultamiento de las reuniones, pues considera que, de no haber sido así, sus integrantes no habrían podido elegir libremente a sus invitados. Alega que, lejos de tratarse de una costumbre elitista, se trataba más bien de un hábito para protegerse de obligaciones externas a la voluntad de los oulipianos:

[...] par des gens qui nous auraient dit: *Pourquoi ne m'invitez-vous pas ?...* Cela ne nous a pas empêchés d'être, d'une part, curieux des choses, en disant: *Voilà ce que j'ai lu, voilà ce que j'ai trouvé*, mais aussi d'inviter des gens puisque, dès les premiers mots de l'Oulipo, on a pris l'habitude, à chacune de nos réunions, qui étaient d'ailleurs des repas, d'avoir un invité. Nous avons eu des gens très divers: des mathématiciens, des écrivains, des musiciens, etc., qui venaient et qui chaque fois nous apportaient quelque chose d'intéressant. Donc, nous ne nous sommes pas enfermés dans une tour d'ivoire, nous avons simplement le désir de nous mettre un peu de côté pour pouvoir travailler tranquilles (Deluy, 1981: 49-50).

Aunque los integrantes del OuLiPo buscaran de vez en cuando refugio en las reuniones clandestinas, también es cierto que estuvieron bastante involucrados en talleres destinados a todo tipo de público. En algunos casos, se centraron en proyectos para maestros o profesores de Educación Secundaria; en otros, para amantes de la literatura o simplemente para gente deseosa de conocer los avatares de la potencialidad. Fournel recuerda los encuentros multitudinarios de Villeneuve-les-

Avignon, en los que desfilaban participantes absolutamente heterogéneos, unidos por el común deseo de ahondar en las posibilidades de la creación literaria:

C'était épuisant ! Les gens arrivaient, et se renouvelaient toutes les deux heures ou presque. On n'allait pas loin, chaque fois on était obligé de s'arrêter aux exercices les plus simples. Ensuite, il y a eu une expérience de fond tout à fait passionnante, à Royaumont, avec une dizaine de stagiaires, pendant une semaine. Là, vraiment, un travail de séminaire. On a travaillé, avec eux, cela a été profitable pour nous aussi (Deluy, 1981: 58).

Imponer una restricción cada vez conlleva varias consecuencias. Por un lado, en el caso más habitual se propone una *contrainte* que los participantes deberán aplicar durante una reunión. Pero, en otros casos, puede tratarse del método contrario: cada participante elaborará su texto en función de una restricción que los demás miembros no conocen; así, el papel del resto de los oulipianos consistirá en averiguar la fórmula previamente establecida. Buen ejemplo de ello es la obra de Queneau titulada *Le Chiendent*. Como su autor no desvela las pautas elegidas para su composición al grupo del Taller de Literatura Potencial, Claude Simonnet realiza en *Queneau déchiffré: notes sur "Le chiendent"*, un trabajo de detective exhaustivo y descubre todas las leyes aritméticas que el autor francés estableció delicadamente antes de proceder a la composición de la obra.

En ciertos casos, la *contrainte* puede ser elegida por un integrante del OuLiPo y revelada en la sesión, pero en cambio permanecerá oculta para el público a la hora de ser publicado el texto. En palabras de Roubaud:

Il était venu à François le Lionnais l'idée de créer, pour l'Oulipo, quelque chose d'un peu semblable. Nous devions, sous sa direction, mettre au point des contraintes destinées à rester secrètes, à ne pas être livrées au public; des contraintes que les oulipiens seraient seuls à employer, et ne révéleraient pas (2004: 15).

En cambio, en otros casos son los propios escritores los que, siguiendo el método del Patacesor Roussel, ponen por escrito los pasos que han seguido y cada una de las restricciones que han utilizado a la hora de elaborar una obra determinada. Así, algunas obras oulipianas no podrán leerse sin la explicación previa de la *contrainte* utilizada. Es el caso, por ejemplo, de *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau; su

lector no podrá acceder a la multiplicidad de textos propuestos por el autor si no conoce las instrucciones del juego de lengüetas<sup>82</sup>.

Por otra parte, determinados escritores también han querido dar cuenta de los métodos empleados en la elaboración de sus obras sin que ello signifique que los lectores no puedan disfrutar del texto en el caso de que no conozcan las restricciones empleadas. De este modo, la *Bibliothèque Oulipienne* recoge el escrito de Calvino “Comment j’ai écrit un de mes livres”, en el que explica la naturaleza de las *contraintes* empleadas en la elaboración de su obra *Se una notte d’inverno un viaggiatore*.

Como he señalado, tanto el mencionado libro de Calvino como *La vie mode d’emploi* de Perec, *Adieu Sidonie* de Bens o *La belle Hortense* de Roubaud son obras puramente oulipianas, que pueden ser disfrutadas sin tener en cuenta los entresijos de su creación o siguiendo conscientemente los métodos oulipianos empleados para su elaboración. En definitiva, si el lector, además de dejarse seducir por la obra de arte quiere indagar en su proceso de creación, podrá adivinar los entramados de cuadros semióticos de Greimas y Rastier en *Se una notte d’inverno un viaggiatore* de Calvino, o seguir las teorías de Queneau sobre el libro en forma de cebolla y desentrañar una a una las capas de lectura de *La vie mode d’emploi* de Perec, o incluso identificar cada una de las referencias literarias empleadas por Bens en *Adieu Sidonie*.

De este modo, el ejercicio oulipiano o, en el caso de su ampliación y publicación, la obra oulipiana, puede ser leída de una manera lineal como si de un texto tradicional se tratara, o abordada con sacacorchos y abrelatas para investigar lo que esconde tras la lectura ingenua. Las reglas del juego del taller de Literatura Potencial serán entonces diferentes para cada escrito.

---

<sup>82</sup> He aquí una nueva máquina patafísica para crear poemas. *Cent mille milliards de poèmes* es un libro de Queneau formado por una serie de diez sonetos iniciales superpuestos en diez páginas distintas; cada uno de sus versos está impreso sobre una lengüeta. Así, el lector deberá levantar el juego de láminas para elegir la versión de cada verso que más le plazca (puesto que los diez sonetos comparten la misma rima) con el fin de combinar a su gusto la creación del autor francés. En conclusión, si cada soneto está compuesto por catorce versos, de los diez poemas podrán extraerse cien mil millares de sonetos ( $10^{14}$  versiones).

### 1.5.3 LA NOCION DE *CONTRAİNTE* OULIPIANA

Un domaine important continue d'être exploré, celui des *contraintes littéraires*. Ce fut le domaine de prédilection de Perec, qui produisit quelques-unes de ses œuvres, romanesques ou poétiques, en travaillant sur les lettres, sur leur présence, leur absence, leur répétition, leur ordre d'apparition dans les mots, ou même leur forme. Exploitant de toutes les façons possibles les ressources d'alphabets volontairement restreints, il enrichit le corpus oulipien d'une remarquable série: lipogrammes, monovocalismes, épithalames, beaux présents, hétérogrammes (Bénabou, 2001: 23).

Cualquier obra de arte está sometida a determinadas normas de creación. Si el pintor elige conscientemente los materiales que plasmará sobre su lienzo (tipo de pintura, colores, mezclas), el tema de su cuadro, el modo de expresión..., el músico o el novelista también someten el procedimiento de creación a una previa reflexión. El texto literario se nutre, por lo tanto, de una serie de convenciones históricamente preestablecidas como elegir el tipo de narración (homodiegético, autodiegético o heterodiegético), de personajes, la caracterización de los mismos, el lugar de acción y otras muchas imposiciones que el autor podrá manejar a su antojo, operando con nuevas restricciones sobre las convenciones ya establecidas; como comenta Chris Andrews:

On this view, all constraints are potential conventions. Those which appeal most to writers and readers and are employed abundantly will cease to be perceived as constraints. This associates the constraint with the new and the marginal while preventing us from identifying what might be specific about the constraint as it is employed by OuLiPo and other formalists, both ancient and modern (2003: 224-225).

El escritor combina los elementos literarios ya usados por otros autores en el pasado, combinaciones que a lo largo de la historia se han asimilado como convenciones. Si sus nuevas reglas propuestas son repetidas por un gran número de autores, podrán ser asimiladas a su vez como convenciones literarias. Calvino definía esta cadena de reglas derivadas de otras reglas con las siguientes palabras: "la letteratura come la conosco io era un'ostinata serie di tentativi di fare stare una parola dietro l'altra seguendo certe regole definite, o più spesso regole non definite né definibili ma

estrapolabili da una serie di esempi o protocolli, o regole che ci siamo inventate per l'occasione, cioè che abbiamo derivato da altre regole seguite da altri” (1980: 172).

Así, aunque el ingenio y la inspiración lleven a cada autor a combinar los elementos de la obra de arte a su manera, la materia prima recombinante se nutre a su vez de otras convenciones históricas. El talento de cada cual versará precisamente en el manejo de los constituyentes del texto. Al respecto, Le Lionnais explica en el Primer Manifiesto del OuLiPo:

Toute œuvre littéraire se construit à partir d'une inspiration qui est tenue à s'accommoder tant bien que mal d'une série de contraintes et de procédures qui rentrent les unes dans les autres comme des poupées russes. Contraintes du vocabulaire et de la grammaire, contraintes des règles du roman... ou de la tragédie classique... contraintes de la versification générale, contraintes des formes fixes... (1973: 20).

Efectivamente, las restricciones del vocabulario, la gramática, las reglas de versificación pueden remodelarse, asimilarse a otras artes, incluso a otros lenguajes, pero lo cierto es que la historia de la literatura demuestra que, a medida que se suceden las épocas, los textos literarios siguen pudiendo clasificarse en géneros, compartiendo técnicas comunes, agrupándose por temas, usos del lenguaje, estructuras, utilización del espacio y múltiples clasificaciones más. En definitiva, una obra está siempre formada por material literario reutilizado.

El escritor tradicional maneja las convenciones de la lengua y literarias sin percatarse en la mayoría de los casos de su sumisión a las normas preestablecidas. Esto se debe a la aceptación por parte del lector –y, por ende, de la teoría literaria histórica– de determinadas reglas; es decir, de la creación de lo que podría definirse como *regularidades literarias*. Rompiendo con la concepción tradicional de obra de arte, los escritores del Taller de Literatura Potencial son conscientes de la sumisión del creador al largo repertorio de normas y, aboliendo los patrones surrealistas de escritura automática, subconsciente y azar, se proponen adjudicar el papel de demiurgo al autor, devolverle su capacidad de responsable consciente de sus propias pautas de creación.

Los oulipianos consideran, en definitiva, que aquellos autores que creen producir material literario nuevo –en muchos casos fruto de la inspiración y del subconsciente– simplemente están reelaborando textos a partir de convenciones

adquiridas. Por esta razón, los escritores del taller prefieren admitir la impotencia frente al material literario y creer en la potencia prolífica de su reutilización, reelaboración y combinación. Así, en muchos casos los miembros del OuLiPo proponen versiones de un mismo tema o de una estructura de base, pues consideran que la potencialidad radica en el aprovechamiento de un mismo producto.

El propio Queneau explica en *Bâtons, chiffres et lettres* cómo tres de sus novelas comparten una misma estructura circular para tratar un tema común; sin embargo, cada una responde a una versión diferente de esta noción:

Les trois romans que j'ai choisis : *Le Chiendent*, *Gueule de Pierre* et *Les Derniers Jours* expriment tous un même thème, ou plutôt des variantes d'un même thème, et, par conséquent, ont tous trois la même structure: circulaire. Dans le premier, le cercle se referme et rejoint exactement son point de départ: ce qui est suggéré, peut-être grossièrement, par le fait que la dernière phrase est identique à la première. Dans le second, le mouvement circulaire ne retrouve pas son point de départ, mais un point homologue, et forme un arc d'hélice [...] Dans le troisième enfin, le cycle n'est plus que saisonnier, en attendant que les saisons disparaissent. Le cercle se brise dans une catastrophe: ce que le personnage central dit explicitement dans le dernier chapitre (1965: 28-29).

En definitiva, con el fin de acceder a la multiplicidad de textos potenciales que el material literario ofrece y, en consecuencia, al despliegue de mundos posibles, los componentes del Taller de Literatura hacen uso de una herramienta siempre eficaz: la imposición de una lista de normas y pautas de elaboración. Con ella, el oulipiano se propone despertar de su letargo al lector pasivo y devolver a la obra de arte su carácter teleológico.

En consecuencia, los miembros del OuLiPo pretenden establecer un determinado número de restricciones prescriptivas<sup>83</sup> que, si bien no rompen con las convenciones históricas, indagan en la capacidad del texto para reformularse<sup>84</sup>. Sobre

---

<sup>83</sup> Como especifica Bens, el OuLiPo no marca el principio de los poemas formados a base de combinaciones matemáticas (pueden encontrarse textos con los mismos procedimientos ya en los escritos de la antigüedad grecolatina), sino que significa el comienzo de una literatura formulada como grupo de trabajo, en la que todos sus participantes comparten el propósito común de hacer conscientemente literatura recombinante (1981: 23).

<sup>84</sup> Aunque parezca paradójico, la necesidad de “reformulación” del texto literario se debe a la voluntad de romper con las restricciones tradicionalmente impuestas por medio de otras restricciones renovadas correspondientes con la voluntad de los oulipianos; como si al sustituir unas fórmulas por otras el texto literario quedara liberado del peso de lo arcaico. En palabras de Camarero-Arribas:

la diferencia entre la norma prescriptiva y la descriptiva (inferida *a posteriori*), Andrews comenta:

It becomes clear that the constraint, as it is used by OuLiPo, closely resembles a prescriptive rule, while the generic convention is a regularity. Oulipian rules are explicitly formulated by an individual writer before the composition of exemplary texts (usually few in number), whereas generic conventions are inferred by critics after the fact, when they have noticed recurring features in a large corpus of works. In the foundational text of Western genre criticism, the *Poetics*, Aristotle observes and formulates the regularities that characterize tragedy, much like a naturalist studying the features of an animal species. His rules are *a posteriori* and principally descriptive (2003: 227).

Existen, por lo tanto, dos tipos de reglas: las prescriptivas –pautadas con anterioridad a la creación literaria– y las descriptivas –deducidas por el crítico literario a partir del texto ya elaborado–. Este segundo tipo de reglas responde más a procesos naturales de organización, a comportamientos inconscientes que pueden ser sistematizados *a posteriori*; es decir, no son el resultado de un consenso. En el caso de las reglas de los oulipianos, su carácter será siempre prescriptivo, puesto que las obras de arte se componen a partir de la plena consciencia a la hora de formular *contraintes*, aunque no siempre se revelen a los lectores.

El papel de estos últimos puede ser en algunos casos el de inferir las reglas del texto, como se ha visto anteriormente, pero siempre como juego con el autor, quien conoce las soluciones del enigma. Andrews se ha ocupado de estudiar las diferencias entre las convenciones –reglas descriptivas– y las restricciones –normas prescriptivas– propias al OuLiPo:

---

Aller plus loin, au-delà même des choses rationnelles ou plutôt convenables, voilà encore une tâche à accomplir pour les romanciers qui se veulent d'une volonté innée rénovateurs et même libérateurs des contraintes auxquelles ce genre romanesque (la poésie un peu moins) a été soumis depuis sa naissance à l'antiquité classique. Et c'est ainsi que l'esthétique oulipienne suggère une libération des contraintes par les contraintes en proposant des règles –logiques, mathématiques, toujours formalisées– par lesquelles un passage va se frayer vers le paradis de l'imagination (1985: 25).

<b>Constraint</b>	<b>Convention</b>
Individual invention ( <i>monogenesis</i> is the rule)	Collective and anonymous invention ( <i>monogenesis</i> is the exception)
Formulated by writer	Formulated by critic
Formulation precedes composition	Formulation follows composition
Cannot exist unless formulated	Exists before formulated
Apprehended rationally	Normally assimilated by imitation
Actualized in a small number of texts	Feature of large number of texts
Formulation precise	Formulation approximate
Unique formulation	Formulations may be multiple
Formulation definitive	Formulation provisional
May be employed singly	Always operates in association with other generic conventions (both formal and substantive)

Differences between constraints and conventions (Andrews, 2003: 229).

Cuando en 1960 se fundó el taller de Literatura Potencial, sus integrantes se propusieron dos metas iniciales. Por un lado, quisieron indagar en los textos de sus predecesores para buscar los mecanismos utilizados en su creación; al procedimiento de adivinar restricciones de escritos antiguos se le llamó *anoulipisme*<sup>85</sup> –‘ejercicio de análisis’–. Así fue cómo, partiendo del estudio de obras de los Patacesores mencionados anteriormente, los escritores del OuLiPo recuperaron textos sueltos y esporádicos, cuyos autores habían reelaborado a partir de otras composiciones,

---

<sup>85</sup> En su búsqueda de rasgos oulipianos anteriores al nacimiento del OuLiPo, los miembros del taller estudian, entre otras regularidades, la elaboración patafísica de artilugios antiguos para leer o para escribir literatura, como puede ser la máquina de Jonathan Swift del siglo XVIII que, en *Gulliver's travels* es utilizada para escribir todo tipo de obras con un sistema de palabras colocadas al final de una serie de palancas amovibles.



utilizado alguna noción matemática para componerlos o jugado con su forma, y ello con el fin de juntarlos bajo una misma nomenclatura: el juego literario. En definitiva, el *anoulipisme* es el proceso por el cual los miembros del taller del OuLiPo intentan adivinar *a posteriori* las restricciones que autores anteriores a ellos han pautado *a priori* para la elaboración de sus textos. No obstante, en algunos casos el cometido de los oulipianos llega incluso más lejos, concediendo pautas descriptivas a obras cuyos autores no habían buscado, en ningún momento, elaborar una serie de normas antes de proceder a la composición de su trabajo.

Como se ha explicado anteriormente, el otro cometido del taller de Literatura Potencial –que sigue desarrollándose a día de hoy en los jueves del OuLiPo–, consiste en la creación y la elaboración minuciosa de un listado de normas posibles aplicables a la literatura contemporánea; este procedimiento se denomina *synthoulipisme*. La *contrainte* –en cualquiera de sus formatos– está siempre en la base de los ejercicios de literatura oulipiana, pero su empleo dependerá del uso que le quieran dar cada uno de los miembros del taller.

De hecho, una restricción puede funcionar como cimiento para la creación de un nuevo texto literario, o bien como aplicación a un escrito ya existente con el fin de generar una nueva obra, como bien destacó Genette:

Mais on peut récrire en lipogramme n'importe quel texte (ou récrire un lipogramme selon une autre contrainte lipogrammatique –par exemple, *La disparition* en s'interdisant le *a*, ce qui pourrait donner entre autres ce nouveau titre, plus littéral : *L'élision*): ce sera évidemment une *transformation lipogrammatique*, ou un *lipogramme transformationnel* (1980: 5-6).

Atendiendo a este razonamiento, la *contrainte* puede servir como aliciente para la composición de un texto –Perec escribió una obra policiaca titulada *La disparition* sin utilizar una sola *e* en toda la obra–, o bien uno puede trabajar sobre un texto ya existente aplicándole una restricción –en este caso, lipogramática– o, incluso, un autor podría elaborar una nueva composición partiendo ya de un lipograma. Buen ejemplo de esta tercera *contrainte* podría ser la utilizada por el traductor de una obra compuesta a partir de otra restricción. Por ejemplo, el equipo de traductores de *La disparition* de Perec al español formado por Marisol Arbués, Mercè Burrel, Marc Parayre, Hermes Salceda y Regina Vega no solamente ha tenido que lidiar con las dificultades a las que se enfrenta un buen traductor que se propone respetar

meticulosamente el texto de base, sino que se ha visto obligado a modelar otro lipograma habilidoso con el fin de mantener el juego de Perec. Así, el título del libro se convertirá en *El secuestro*, y su lipograma ya no se basará en la ausencia de la *e*, sino de la *a*.

#### 1.5.4 FINALIDAD DEL OULIPO

La siguiente cita de Le Tellier hace referencia al *anoulipisme* explicado anteriormente como un redescubrimiento de las obras de trovadores y escritores grecolatinos a partir de las pautas prescriptivas que estos establecieron a la hora de crear sus textos.

L'ouvroir lance un pont à travers les siècles vers ses *plagiaires par anticipation*, redécouvre les troubadours et les Grand Rhétoriciens, les poètes grecs et latins, et affirme une continuité de l'œuvre littéraire formelle et sous contrainte. La place ménagée, au milieu de mathématiciens et d'écrivains, à des savants, des *érudits* de la langue et de la littérature trouve ici pleinement sa justification. Ce refus de la *tabula rasa* est l'une des forces de l'OuLiPo, donc l'œcuménisme l'ouvre à d'autres formes, nées en d'autres lieux, d'autres langues, d'autres écritures, d'autres temps, formes dont l'étude et l'inventaire sont loin d'être achevés (2006: 18).

El autor del fragmento recuerda la creencia de los miembros del taller de que la literatura no puede partir de un punto cero, sino que todo texto literario se nutre de otras obras. En consecuencia, los oulipianos asumen la imposibilidad de crear escritos absolutamente novedosos, por lo que explotan todas las posibilidades de la reutilización, versión y aprovechamiento de material literario.

Así, los componentes del OuLiPo no dudarán en servirse al máximo de formas de literatura diversas y, como menciona Tellier en el fragmento anteriormente citado, incluso de estructuras pertenecientes a otros lugares, lenguas, modos de escritura y épocas. En esta línea, el oulipiano estadounidense Mathews pasea al protagonista de *Les Verts Champs de moutarde de l'Afghanistan* por las estepas siberianas, Italia, Afganistán, la India, Marruecos y otra larga serie de paisajes cuyas lenguas se suman a

lo largo del recorrido; o Bénabou compone “Et un sorbet pour l’amiral, un!”, un texto plagado de palabras de origen árabe, cuyo comienzo dice así:

C’était le soir de l’**Aïd es Seghir**, à la sortie de la **medersa**, au pied du **minaret** de la **mosquée**, en pleine **médina**. En compagnie de leur **imam**, **Hadj Mokhtar ben Moha**, tout juste descendu de son **minbar**, et du vieux **muezzin**, quelques **talibans** à **turban** blanc, fidèles observateurs de la **Charia**, attendaient la fin de cette journée de **Ramadan** en psalmodiant des **sourates** du **Coran** (Bénabou).

No obstante, aunque se trate de una técnica muy explotada por los oulipianos, es evidente que el juego del efecto de Babel no empieza en los textos del Taller de Literatura Potencial, con lo que sus miembros disfrutarán, una vez más, identificando dicho proceso lúdico en escritores anteriores como Carroll o Joyce y potenciando su utilización; y es que, en definitiva, “a playful and humorous approach to literary history and art history is central to the operative Oulipian strategy and values the creative re-understanding of the past through recontextualization and abstraction” (Seaman, 2001: 424). Esa nueva concepción de la obra de arte que menciona Seaman pasa por la creencia de que no existen formas fijas de creación. Si los oulipianos indagan en los procesos de elaboración de textos de sus predecesores, es con el fin de esclarecer la falta de originalidad de las obras y de ensalzar el ingenio en la remodelación del material literario preexistente. Teniendo en cuenta la capacidad del autor para diseñar textos partiendo de otros escritos, nunca podrá hablarse de un producto final.

Por esta razón, el grupo de Literatura Potencial no puede conformarse como generación de autores –ni su producción como movimiento literario–, pues el OuLiPo es literatura en movimiento: se compone en su propio proceso de desarrollo, se construye a la vez que camina. Por consiguiente, atendiendo a la cadena de reelaboración, una obra siempre será materia prima de otra. Al respecto, Carole Anne Viers explica:

To create works of art, the OuLiPo believes that literary artists must first understand how its predecessors have employed a given form, genre, topic, or theme. The expectation is that by following the path taken by one’s predecessors, discovery and invention will allow for the recreation of *original* works of art. The OULIPO does not proceed along this path with the

understanding that there exists some platonic model of perfect forms; rather, it works on the assumption that there are no fixed forms. Consequently, there are no inviolable *originals per se* that can be betrayed. In its vision, artistic works are never complete. On the contrary, the OuLiPo views art as perpetually incomplete, where the best attempts can and should only provoke other attempts (2008: 2).

El postulado oulipiano de que toda obra es una nueva versión de lo ya creado tiene como base la noción patafísica de *equivalencia*. Si bien los miembros del taller valoran el ingenio y la habilidad del autor para recombinar el material literario, conciben el texto como un producto más de una larga cadena de realizaciones equivalentes. La utilización de pautas tanto prescriptivas como descriptivas –es decir, la posible clasificación de los textos desde múltiples ángulos– constituye el proceso esencial para equiparar unas obras a otras.

Esta idea va en contra del método de escritura automática surrealista, puesto que, según los oulipianos, el impulso creativo no responde a una técnica a través de la cual el escritor podría plasmar una materia prima nueva fruto del subconsciente. Por lo tanto, si los componentes del Taller de Literatura Potencial participan de la concepción patafísica de equivalencia, disfrutarán componiendo variaciones de un mismo texto y equiparando los resultados obtenidos. Así, algunos miembros del grupo han llegado a conclusiones irrisorias. Como recuerda Genette:

Georges Pérec soumet le “Kaspar Hauser chante” de Verlaine à une série de quinze variations dont certaines sont à peine perceptibles, mais dont aucune n’est insignifiante, et l’on pourrait assez bien –à condition de se protéger par ailleurs de toutes coquilles et mauvaises transcriptions involontaires– composer une édition de la *Recherche*<sup>86</sup> ornée de telle variation minimale [...] (version sportive : “Longtemps je me suis douché de bonne heure” ; version nosographique : “Longtemps je me suis mouché de bonne heure” ; version sexologique, et sans doute plus fidèlement autobiographique ; “Longtemps je me suis touché de bonne heure” ; etc.) (1980: 9).

La idea de que un texto literario es capaz de servir de material para generar otros se nutre del concepto patafísico de creación de mundos posibles: cualquier obra puede desplegarse en infinidad de otras, en una inmensidad de soluciones imaginarias.

---

<sup>86</sup> Se refiere, por supuesto, a la primera frase del primer volumen de *À la recherche du temps perdu* de Marcel Proust: “Longtemps, je me suis couché de bonne heure”.

En el universo oulipiano, el lector puede encontrarse con un mismo personaje que se pasea por dos obras diferentes del mismo autor, o preguntarse si la coincidencia de nombres de dos protagonistas realmente corresponde a la equivalencia de personajes.

Buen ejemplo de esto último es la presencia de Gaspard Winckler tanto en *W ou le souvenir d'enfance* de Perec como en *La Vie, mode d'emploi* del mismo autor. En definitiva, el OuLiPo estudia la potencialidad del material literario recombinable y, como menciona Peter Consenstein, “it is one of direct innovation on the stockpile of texts of differing genres, and their goal is to offer new forms to future writers by elucidating the potential of past literary forms” (1995). Una obra literaria es siempre, por lo tanto, una serie de obras en potencia.

Como demostración de este hecho, los miembros de OuLiPo se proponen crear textos que encierran en sí mismos múltiples obras literarias. Se trata, entonces, de un trabajo de exploración por parte del lector, indagación por la que primero ha pasado el autor. Así, un soneto de *Cent mille milliards de poèmes* puede multiplicarse inmensamente, como se ha explicado anteriormente, al igual que en *Se una notte d'inverno un viaggiatore* una novela es capaz de encerrar una infinidad de otras, que se despliegan a partir de las historias de los libros con los que se encuentran los protagonistas.

El lector, entonces, se ve fácilmente cautivado por el nuevo relato y probablemente le cueste recordar dónde termina el argumento principal del texto de Calvino y en qué muñeca rusa se encuentran los personajes de cada nueva narración. La potencialidad es, en definitiva, la finalidad primera del OuLiPo, nutrido de obras literarias ancestrales como *Las mil y una noches* o el *Decameron* de Giovanni Boccaccio, cajas mágicas llenas de cajones insospechados.

Del mismo modo, un libro puede convertirse en dos novelas al mismo tiempo. Es el caso de *Les Fleurs bleues* de Queneau, pues los dos relatos que la conforman funcionan como sueño del protagonista, y al lector le será difícil dilucidar cuál es la historia soñada y cuál la vivida por el personaje. Lo mismo ocurre en el cuento – incluido en *Final del juego*– “La noche boca arriba”, de Julio Cortázar, donde un motorista herido, en la cama de un hospital, sueña que va a ser sacrificado por los Aztecas, pero al final descubrimos que se trata más bien de un individuo moteca, a punto de ser sacrificado, quien sueña con un accidente de moto en una civilización totalmente ajena a sus parámetros mentales.

Queneau eleva este mismo procedimiento a la máxima potencia con *Loin de Rueil*, obra en la que el lector no solo aprecia cómo el protagonista sueña que es campeón del mundo de boxeo, sino que descubre a medida que se adentra en la lectura que, efectivamente, Jacques L'Aumône es campeón, pero de la liga amistosa de París. El libro está plagado de posibles vidas, sueños que solamente son soñados, otros que se convierten en realidad o que solo se darán en parte. Con *Loin de Rueil* el lector se ve sometido constantemente a la intriga de la potencialidad, a lo que quizá llegue a pasar en el relato o lo que solo se quedará en sueño.

Bens habla de la potencialidad como de una manera de concebir la obra literaria por encima de una técnica de creación:

Si l'on se mettait à considérer que la *potentialité*, plus qu'une technique de composition, est une certaine façon de concevoir la chose littéraire, on admettrait peut-être qu'elle ouvre sur un réalisme moderne parfaitement authentique. Car la réalité ne révèle jamais qu'une partie de son visage, autorisant mille interprétations, significations et solutions, toutes également probables (2007: 33).

Siguiendo la idea patafísica de potencialidad, Bens amplía la noción de despliegue de obras literarias a la creación de mundos posibles. Quien considera que la realidad admite múltiples interpretaciones también podrá abordar la obra de arte sabiendo que en ella se encierran varias lecturas posibles, pues ninguna estructura literaria es, como se ha explicado anteriormente, un producto acabado. De este modo, la concepción oulipiana del texto conllevará una visión patafísica teleológica de proyección de opciones, de Soluciones Imaginarias.

Atendiendo a los postulados del Taller de Literatura Potencial, Seaman explica la obra cibernética recombinante de finales del siglo XX y los inicios del XXI con las siguientes palabras:

Recombinant Poetics operates on OuLiPo principles. Poetic constraints become both central as a generative methodology and as a mobile set of processes, functioning as a combinatoric method within virtual reality as well as potentially in other new forms of media space, combining physical interfaces and/or machine sensing modalities with specifically programmed generative interactive media environments. The mathematical methodologies that enabled combinatoric exploration in OuLiPo have become extended through the advanced code that enables the real-time generation of virtual space. In terms of Recombinant Poetics,

the notion of a shifting configuration of media-elements is essential. Recontextualization forms the moving center of generative media (2001: 426-427).

### 1.5.5 LAS NOCIONES MATEMÁTICAS APLICADAS A LA LITERATURA

Mais la mathématique seule n'est pas la potentialité, elle n'en est que l'un des instruments.  
Le rapport entre contrainte et potentialité est en effet avant affaire de fécondité,  
plus que de fécondation (Le Tellier, 2006: 23).

No es sencillo comprender a primera vista la relación entre matemáticas y lingüística, pues parece que la distancia que separa a estas dos ciencias es abismal. Una *contrainte* matemática no es más que una aplicación de algoritmos a las estructuras literarias y lingüísticas tradicionales con el fin de descubrir otras maneras de composición alternativas y ofrecer, como afirma Mathews en la siguiente cita, la oportunidad a la obra literaria de decir varias cosas al mismo tiempo:

L'algorithme en question s'ajoute aux moyens qui servent à débusquer cette altérité qui se cache dans le langage et peut-être dans ce dont parle le langage: c'est encore une façon de dire deux choses à la fois. Il offre quelques attraits. D'abord, c'est un mécanisme simple dans lequel on peut introduire des matières complexes. Si ces matières exigent des soins de rédaction pour constituer un tableau algorithmique, leur duplicité potentielle se réalise d'une façon quasiment automatique (2007: 91).

La idea de *mecanismo sencillo* es el fundamento de la noción matemática oulipiana, según la cual las restricciones permiten la clasificación, ordenación y sistematización de los textos. Asimismo, las transposiciones de nociones básicas de álgebra a la literatura permiten convertir en fórmulas las diferentes estructuras de los escritos. Por ejemplo, las operaciones fundamentales de suma o resta aplicadas al lenguaje tendrán como resultado la creación de escritos potenciales. Así, la sustracción de palabras de un texto puede derivar en la creación de varios tipos de productos literarios según la cantidad léxica sustraída o la parte del texto recortada. En cuanto al cálculo de la resta, Genette comenta lo siguiente:

Réduire: ce sont par exemple les haïkus tirés par Queneau de poèmes de Mallarmé dont il ne retient que la fin de chaque vers (*Leur onyx ? / Lampadophore ! / Le Phénix ? / Amphore ...*) [...] ou, comme le propose et l'applique François Le Lionnais, ne garder d'un poème que ses *bords* ou son cadre: premier et dernier vers, premier et dernier mot de chaque vers (1980: 10).

Por el contrario, la suma en literatura consiste en la sustitución de determinados términos por estructuras lingüísticas con mayor número de vocablos. Un ejemplo de este procedimiento es la práctica por la cual una serie de palabras seleccionadas se ven reemplazadas por su definición. Si esta misma táctica se repite sobre el resultado obtenido, el producto podrá multiplicarse infinitamente, y si además el autor es capaz de enlazar con elegancia las definiciones, conformará todos los textos literarios que se proponga.

De su habilidad depende, entonces, que una regla matemática aplicada sistemáticamente a un texto sea una herramienta para crear nuevas obras de arte. Sobre la idea de amplificación oulipiana, Genette explica:

De traitement en traitement, et surtout si l'on recourt aux définitions de sens dérivés ou figurés, la signification des énoncés définitionnels s'écarte progressivement de l'initiale, et l'on peut même obtenir, grâce à un choix judicieux des dérivations, plusieurs énoncés tous différents, dont chacun évoque la manière d'un auteur singulier: du presbytère qui n'a rien perdu de son charme, etc., Bénabou et Pérec dérivent, par substitutions divergentes, des pastiches présentables de Sade, Lefebvre, Sollers ou Lecanuet. [...] Mais l'avantage ludique de cette particularité est, ici encore, dans le caractère *machinal* du procédé choisi, et donc dans le caractère imprévisible du résultat obtenu (1980: 10-11).

Es cierto, por lo tanto, que la elección de las definiciones, además de la selección de palabras que serán sustituidas, depende más del talento del autor que de preceptos matemáticos. Sin embargo, el carácter sistemático y, como dice Genette, *maquinal* del procedimiento predispone al autor a lanzarse al juego de la producción de textos, pues restringe su campo de acción y, consecuentemente, le obliga a agudizar el ingenio si quiere ganar la partida. Así, no será necesario recurrir a la operación de suma o resta para convertir un escrito en una obra derivada: la mera sustitución de un vocablo por otro de forma sistemática otorga al texto un carácter matemático.



Las indagaciones oulipianas acerca de la aplicación de preceptos matemáticos a la literatura tienen como fundamento la teoría de los axiomas de La Asociación de Colaboradores de Nicolas Bourbaki:

La méthode axiomatique n'est à proprement parler pas autre chose que cet art de rédiger des textes dont la formalisation est facile à concevoir. Ce n'est pas là une invention nouvelle; mais son emploi systématique comme instrument de découverte est l'un des traits originaux de la mathématique contemporaine. Peu importe en effet, s'il s'agit d'écrire ou de lire un texte formalisé, qu'on attache aux mots ou signes de ce texte telle ou telle signification, ou même qu'on ne leur en attache aucune; seule importe l'observation correcte des règles de la syntaxe. C'est ainsi qu'un même calcul algébrique, comme chacun sait, peut servir à résoudre des problèmes portant sur des kilogrammes ou des francs, sur des paraboles ou des mouvements uniformément accélérés. Le même avantage s'attache, et pour les mêmes raisons, à tout texte rédigé suivant la méthode axiomatique... (Bourbaki, 1958: 66).

En definitiva, los miembros de la Asociación de Colaboradores de Bourbaki se proponen sistematizar las estructuras de un texto sean cuales sean sus componentes pues, como recuerdan en la cita, las fórmulas algebraicas no son más que símbolos susceptibles de ser sustituidos por múltiples posibilidades. Si los matemáticos del grupo de Bourbaki amplían la codificación y automatización al análisis de la lengua, los integrantes del Taller de Literatura Potencial trasladarán estos preceptos al ámbito literario.

De hecho, algunos escritores oulipianos no solamente describen las restricciones que han utilizado para el desarrollo de su obra, sino que aportan las fórmulas numéricas correspondientes, como lo hace Queneau con varias de sus obras en las páginas 31 y 32 de *Bâtons, chiffres et lettres*.

El álgebra, por lo tanto, está en la base de cualquier táctica propia de un Taller de Literatura Potencial. Por ejemplo, si consideramos el procedimiento anteriormente citado por el cual el volumen de un texto se ve multiplicado, podremos elaborar un gran número de fórmulas según el método utilizado. Es decir, consideremos por ejemplo que la *contrainte* aplicable a un escrito de 25 palabras consiste en primer lugar en la selección de tres vocablos del mismo; en segundo lugar, se procedería a su sustitución por una definición que esté compuesta por diez palabras; en un tercer momento, cada uno de los treinta términos nuevos se podría reemplazar por

definiciones de diez términos cada una; y, así sucesivamente, el autor procede a la sustitución de cada una de las voces nuevas por definiciones de diez palabras.

En definitiva, los tres primeros términos elegidos se verán multiplicados notablemente:  $3 \cdot 10^n$ , siendo  $n$  el valor correspondiente a la cantidad de veces que el escritor quiera aplicar la *contrainte*, con lo que se trataría siempre de un número entero incluyendo el 0. Una vez decidido el número de vueltas, podremos conocer la cantidad de palabras del texto generado si añadimos a la fórmula el resto de las palabras del texto inicial, puesto que de 25 vocablos solamente se eligieron 3 para proceder a la cadena de sustituciones:  $(25 - 3) + 3 \cdot 10^n$ .

Extrapolando la fórmula establecida a otros valores distintos de los del ejemplo, el escritor oulipiano podrá elegir la longitud de su escrito inicial, el número de términos seleccionados y la cantidad de palabras que deben componer las definiciones sucesivas, por lo que será necesario formular el procedimiento con una expresión algebraica:  $(a - b) + b \cdot c^n$ , siendo  $a$  el número total de voces del texto de base;  $b$ , la cantidad de palabras elegidas;  $c$ , el total de vocablos de cada una de las definiciones; y  $n$ , el número de vueltas. De este modo, podremos conocer el resultado de la cantidad potencial de palabras del texto inicial. No obstante, el producto final encierra una infinidad de textos intermedios, pues cada nueva definición introducida significa una modificación en la composición inicial. Por medio de este tipo de formulaciones, los miembros del Taller de Literatura Potencial pretenden sistematizar una parte amplia de sus restricciones literarias.

En esta misma línea, Mathews formula una serie de algoritmos que funcionan como *contrainte* para la producción de escritos literarios. Llevadas a la práctica, la mayoría de sus fórmulas algebraicas consiste en el desplazamiento de palabras en el verso y, por ende, en el despliegue de nuevas posibilidades literarias. Así, propone tomar como ejemplo el primer verso de cuatro sonetos diferentes de Mallarmé:

Quand l'ombre menaça de la fatale loi...  
Ses purs ongles très haut dédiant leur onyx...  
Tel qu'en Lui-même enfin l'éternité le change...  
Le noir roc courroucé que la bise le roule...

En un segundo lugar, reducir cada verso a sus cuatro palabras principales:

Ombre, menaça, fatal, loi  
 Ongles, haut, dédiant, onyx  
 Tel (que), Lui-même, éternité, change  
 Roc, courroucé, bise, roule

En tercer lugar, disponer cada vocablo según su categoría gramatical y dejar de lado las palabras auxiliares de cada verso (quand, de, très, ses, purs, leur, en, enfin, le, noir, que, le):

<b>Adjetivo</b>	<b>Sustantivo</b>	<b>Sustantivo</b>	<b>Verbo</b>
Fatal	Ombre	Loi	Menaça
Haut	Ongles	Onyx	Dédiant
Tel que	Lui-même	Éternité	Change
Courroucé	Roc	Bise	Roule

Una vez definida la parrilla, Mathews procede a desplazar cada uno de sus elementos hacia la izquierda –la primera fila se mantiene, la segunda se corre una casilla hacia la izquierda, las segunda dos casillas y la tercera tres– con lo que se obtiene el siguiente recuadro:

Fatal	Ongles	Éternité	Roule
Courroucé	Ombre	Onyx	Change
Tel que	Roc	Loi	Dédiant
Haut	Lui-même	Bise	Menaça

Y, por último, se vuelven a introducir las palabras auxiliares con el fin de componer versos nuevos:

Des ongles fatals l'éternité le roule...  
 Quand l'onyx courroucé que leur ombre le change...  
 Tel ce roc fatal dédiant la noire loi...  
 Quand la bise lui-même très haut menaça... (Mathews, 2007: 98).

Del mismo modo, si se desplazan las palabras hacia la derecha, el resultado será el siguiente:

Du roc dédiant la fatale éternité...  
 Quand la bise très haute qu'en ombre le change...  
 La pure loi telle que ses ongles la roulent...  
 Lui-même courroucé que l'onyx menaça... (Mathews, 2007: 98)

De un modo algebraico, todas estas combinaciones de palabras pueden sistematizarse en diversos recuadros siempre y cuando se hayan dispuesto los vocablos previamente por categoría gramatical. Obsérvese la siguiente disposición:

a <sub>1</sub>	b <sub>1</sub>	c <sub>1</sub>	d <sub>1</sub>
a <sub>2</sub>	b <sub>2</sub>	c <sub>2</sub>	d <sub>2</sub>
a <sub>3</sub>	b <sub>3</sub>	c <sub>3</sub>	d <sub>3</sub>
a <sub>4</sub>	b <sub>4</sub>	c <sub>4</sub>	d <sub>4</sub>

A esta tabla se le puede aplicar la fórmula  $n - 1$  para desplazar los elementos hacia la izquierda y obtener el resultado algebraico explicado más arriba con el ejemplo de los versos de Mallarmé:

a <sub>1</sub>	b <sub>1</sub>	c <sub>1</sub>	d <sub>1</sub>
b <sub>2</sub>	c <sub>2</sub>	d <sub>2</sub>	a <sub>2</sub>
c <sub>3</sub>	d <sub>3</sub>	a <sub>3</sub>	b <sub>3</sub>
d <sub>4</sub>	a <sub>4</sub>	b <sub>4</sub>	c <sub>4</sub>

(Mathews, 2007: 94)

A partir de la tabla resultante, se podrán trazar múltiples fórmulas algebraicas dependiendo del deseo recombinante del autor –como puede observarse en los dos ejemplos de variantes que figuran a continuación–, con el fin de sustituir *a posteriori* los símbolos por palabras:

a <sub>1</sub>	b <sub>2</sub>	c <sub>3</sub>	d <sub>4</sub>
a <sub>4</sub>	b <sub>1</sub>	c <sub>2</sub>	d <sub>3</sub>
a <sub>3</sub>	b <sub>4</sub>	c <sub>1</sub>	d <sub>2</sub>
a <sub>2</sub>	b <sub>3</sub>	c <sub>4</sub>	d <sub>1</sub>

(Mathews, 2007: 94)

Resultado de haber re combinado los elementos según una lectura vertical de arriba abajo

a <sub>1</sub>	b <sub>1</sub>	c <sub>1</sub>	d <sub>1</sub>
d <sub>2</sub>	a <sub>2</sub>	b <sub>2</sub>	c <sub>2</sub>
c <sub>3</sub>	d <sub>3</sub>	a <sub>3</sub>	b <sub>3</sub>
b <sub>4</sub>	c <sub>4</sub>	d <sub>4</sub>	a <sub>4</sub>

(Mathews, 2007: 94)

Resultado de haber re combinado los elementos según una lectura horizontal de izquierda a derecha.

Otra extrapolación de las matemáticas al texto literario se da en el ámbito puramente conceptual. Buen ejemplo de ello es la noción de fracción que está en la base de la obra *El libro de arena*, de Borges. Como ha recordado Guillermo Martínez, el hecho de que el propio autor, convertido en personaje, intente abrir el libro por la primera página pero se crucen una infinidad de hojas intermedias entre la tapa y ese primer folio inaccesible, conlleva intrínsecamente la idea de quebrado pues, “entre dos números fraccionarios cualesquiera siempre hay uno en el medio. Entre 0 y 1 está 1/2, entre 0 y 1/2 está 1/4, entre 0 y 1/4, está 1/8 etc” (2007: 16).

Así, el espacio entre la tapa y la contratapa del libro se relativiza pues, aunque cada una de las páginas del texto de Borges esté numerada, la paginación no tiene por qué corresponder con números enteros. Si bien la fracción del espacio resulta infinita, cada uno de esos quebrados representa una página intermedia; por lo tanto, la numeración de las hojas del *Libro de arena* es posible aunque infinita, razón por la cual el personaje de la historia no consigue dar con la primera página del texto (Martínez, 2007: 16-19).

Si los componentes del Taller de Literatura Potencial buscan ese medio camino entre la literatura y las matemáticas, no dudarán en llamar, en algunos casos, a determinadas *contraintes* por la fórmula a la que someten al texto literario. Es el caso, por ejemplo, de la restricción  $S + 7$ , explicada en el apartado 1.2.3.3 de esta tesis,

donde la *S* responde al término elegido y el número 7 a la elección de la séptima entrada de las siguientes del diccionario. Del mismo modo, los nombres de los Talleres Potenciales derivados del inaugural OuLiPo corresponden a la formulación de la potencialidad del ámbito del que se ocupan. Es decir, Ou-X-Po es la expresión algebraica gracias a la cual cualquier campo puede convertirse en potencial y, a su vez, en material para ser sometido a un taller.

La incógnita del medio de la ecuación ha permitido la creación y el desarrollo de un gran número de Talleres que, aunque son hijos del OuLiPo, nada tienen que ver ya con el Collège de ‘Pataphysique. Uno de los más relevantes es el Ou-Pein-Po creado en 1980, Taller de Pintura Potencial; así como el Ou-Ba-Po, de 1992, Obrador de cómics potenciales. No obstante, el Taller que –por su proximidad temporal con el OuLiPo y la coincidencia de su creado– ha tenido mayor relevancia ha sido el Ou-Li-Po-Po, Obrador de Literatura Policiaca Potencial, que vio la luz en 1973 de la mano de Le Lionnais. Desde hace diez años ha despuntado el Ou-Mu-Po, Obrador de Música Potencial, que sigue siendo uno de los Talleres con mayor producción artística en la actualidad, como puede observarse en su página-web<sup>87</sup>. Dicho esto, es necesario recalcar que los Ou-X-Po también cuentan con otros numerosos talleres menos conocidos y fructíferos, como el Obrador de Historia Potencial o el Ou-Cui-Po, Taller de Cocina Potencial.

Llega el momento de recordar que la sistematización de las restricciones y la clasificación de los textos también forman parte del razonamiento matemático. De este modo, en “L’antéantépénultième” Le Lionnais explica la categorización de poemas que elaboró junto con Queneau. Así, los dos fundadores del OuLiPo consideraban que la extensión mínima de textos literarios podía dividirse en dos categorías: por un lado, aquellos escritos que solo pueden ser entendidos por el propio escritor o, como máximo, por algunos de sus seres más allegados, pues hacen referencia a sus vivencias; estos poemas pueden contar con una o dos palabras. Una segunda categoría incluye los escritos que son susceptibles de ser comprendidos por un pequeño grupo de personas que comparte una misma realidad cultural; así, un título de una obra puede ser un poema en sí mismo, pues sugiere la obra entera y conlleva una serie de connotaciones reconocibles por un número reducido de individuos. Según Le Lionnais

---

<sup>87</sup> [www.oumupo.org](http://www.oumupo.org).

y Queneau, estos textos pueden limitarse a un máximo de cinco palabras (Le Lionnais, 2009: 844).

En definitiva, la noción matemática aplicada a la literatura abarca un abanico inmenso de posibilidades: por un lado, engloba aquellos conceptos matemáticos que, de una forma ingeniosa, el autor es capaz de trasladar al texto –como se ha visto con el ejemplo del *Libro de arena* de Borges– y, por otro, se ocupa de aplicar algoritmos a la creación literaria. El grado de complejidad de estas fórmulas puede variar notablemente según la intención del autor: desde una mera sistematización, ordenación y clasificación de los textos literarios, hasta la composición de obras nuevas por medio de la recombinação del material lingüístico de un escrito preexistente, o la elaboración nueva partiendo de restricciones rigurosas.





## **EL ELEMENTO LÚDICO**

### **EN GUILLERMO CABRERA INFANTE**

Un juego de palabras es un choque verbal fortuito con pérdida momentánea de los sentidos.

Un encontronazo que genera impulsos tan irracionales como los que entre los humanos provoca el enamoramiento. Para que el choque se transforme en juego es preciso que las palabras implicadas en él no salgan ilesas.

Solo así podemos hablar de juego de palabras entendido como descubrimiento, producto o no de una búsqueda, de una asociación imprevista entre dos paradigmas distintos (o incluso entre dos sintagmas) que no se basa en ninguna de las leyes “serias” que rigen las lenguas humanas (Serra, 2000: 20).

## 2.1 ORIGEN Y FINALIDAD

1941 es el año en el que Guillermo Cabrera Infante, nacido en Gibara en 1929, se traslada con su familia a La Habana, ciudad posteriormente narrada y ampliamente recreada en sus textos desde esa fecha hasta el exilio definitivo del escritor en 1965<sup>88</sup>.

Tras ejercer como redactor de la revista *Bohemia*, funda en 1951 la Cinemateca de Cuba y escribe crítica de cine en la revista *Carteles*. En 1952 tiene problemas judiciales por un relato publicado en *Bohemia*, razón por la cual firmará en adelante con el seudónimo G. Caín<sup>89</sup>. Con el triunfo de la revolución en 1959, es nombrado director del Consejo Nacional de Cultura de Cuba, así como del suplemento *Lunes de Revolución* de la revista *Revolución*, medio de difusión de los ideales del movimiento “26 de julio”<sup>90</sup>. El magazine literario *Lunes* disfrutará de un éxito<sup>91</sup> de tal envergadura entre aquellos cubanos que ansiaban la libertad de expresión tras tantos años de represión, que resultará una amenaza incluso para el propio gobierno castrista. En palabras de Ricardo Lobato Morchón:

[*Lunes de Revolución* se publicará] solo durante lo que se conoce como el periodo romántico de la Revolución, en el que esta, autotitulada “humanista”, negaba cualquier identificación con el marxismo-leninismo y adoptaba como único perfil ideológico un declarado nacionalismo

---

<sup>88</sup> Sobre la biografía del autor, cf. Machover (2001), Sáenz (2009) y Santí (2010). Por otro lado, puede consultarse la ficcionalización de esta que el propio Cabrera Infante realiza en su autobiografía “Orígenes (Cronología a la manera de Laurence Sterne)” (Cabrera Infante, 1975) y su continuación “Orígenes. Una cronología llamada: Un autor se presenta” (Cabrera Infante, 2015).

<sup>89</sup> Obsérvese que el nombre bíblico hace referencia a las dos primeras letras de los dos apellidos del autor.

<sup>90</sup> El 26 de julio de 1953 Fidel Castro, junto a un grupo de estudiantes universitarios, asalta el cuartel Moncada de Santiago de Cuba con el fin de derrocar el gobierno de Fulgencio Batista.

<sup>91</sup> En el volumen *Lunes de Revolución* editado en 2003, Cabrera subraya la importancia del suplemento en la Cuba inmediatamente posterior a la Revolución:

*Lunes* comienza tirando cien mil ejemplares. Esta tirada para un magazine literario, entonces y ahora, era ya enorme. Pero poco después del desembarco de Bahía de Cochinos la tirada comprobada fue de 250.000 ejemplares. En ese momento *Lunes*, que ya controlaba Ediciones R con su imprenta propia, Burgay, con el periódico a cargo del Canal 2 de Televisión y *Lunes* con su programa *Lunes de Revolución en Televisión*, cada lunes, el magazine capaz de producir películas como *P.M.* y a punto de establecer su propia editora de discos, Sonido Erre, ¡éramos prácticamente omnipotentes! [...] Nuestra visión de Cuba era absolutamente autóctona. Una vez impuesto cada *Lunes* el magazine no tenía que solicitar colaboraciones, sino contener el aluvión de manuscritos que llegaba cada día (Cabrera Infante, 2015: 23).

orientado a eliminar la corrupción, distribuir mejor la riqueza y recuperar la dignidad nacional. Los problemas llegarán poco después, cuando el régimen se radicalice: en noviembre de 1961, *Lunes* será clausurado por carecer de una línea inequívoca, explícitamente militante, coincidente con la ortodoxia revolucionaria (2002: 86).

Como componesación del cierre del suplemento literario, Cabrera Infante es nombrado agregado cultural de la Embajada cubana en Bélgica en 1962 y no regresará a su país hasta 1965, año del fallecimiento de Zoila Infante, su madre. Esta visita impulsará un exilio definitivo que, tras un periodo en España, lo hará radicarse hasta su muerte en Londres.

En este capítulo analizaré las razones que llevan a Cabrera Infante a convertirse en un escritor lúdico y el valor del juego en su poética. Asimismo, ahondaremos en el origen tanto de la influencia anglófona como de la francófona observables en su poética, sin desatender la tradición hispánica en la que se encuentra inmerso.

### 2.1.1 EL VALOR DE LO LÚDICO

El escritor cubano, hijo de comunistas militantes y colaborador del periódico *Hoy*<sup>92</sup> en sus años de juventud, ansioso por ver caer a Fulgencio Batista –como demuestra su estima y apoyo al Directorio Revolucionario Estudiantil– es el primero en sorprenderse del giro que el partido de la esperanza da en los primeros años de gobierno. Ante la incapacidad de autocrítica de las autoridades se siente burlado y, una vez en el exilio, ejercerá la militancia anticastrista en sus ensayos, crónicas y artículos de opinión, pero reservará un lugar privilegiado para el texto de ficción.

Aunque sus sospechas de que el castrismo no iba a ser lo que prometía empezaban a hacerse palpables ya en 1960, existe un hecho clave acaecido al año siguiente que impulsará la escritura del primer borrador de *Tres tristes tigres* y, con él, de una serie de libros situados en La Habana anterior a la Revolución. En efecto, todo vino provocado por la prohibición del documental *P.M.* de su hermano Sabá Cabrera Infante y de Orlando Jiménez Leal proyectado en el programa televisivo de *Lunes de*

---

<sup>92</sup> Periódico cubano izquierdista de la época pre-revolucionaria.

*Revolución*, que celebraba la noche habanera y que, sin resultar de ninguna manera escandaloso, se alejaba de la nueva moral establecida por el régimen. Según Dunia Gras:

Las imágenes, que hoy sorprenden por lo que podríamos llamar incluso su candor, mostraban a los trabajadores del puerto, los estibadores, en buena medida afrocubanos, festejando la noche del sábado, bebiendo y bailando. Pero esa no era la imagen que correspondía al “hombre nuevo” que intentaba forjar la revolución. Esas imágenes [...] ocasionaron no solo que se suspendiera el programa, sino que se cerrara el suplemento cultural y, más tarde, hasta el mismo periódico *Revolución*, que dirigía Carlos Franqui (2013: 14).

Esta cadena de prohibiciones presentes y futuras, manifiesta por el propio Fidel Castro en junio de 1961 con la sentencia “Dentro de la revolución, todo; contra la revolución, nada” (1972, 262)<sup>93</sup>, obligó a intelectuales y artistas a tomar partido, no a favor o en contra de la revolución sino del gobierno establecido, que en ningún caso invitaba a la reflexión y a la autocrítica<sup>94</sup>. Tras el desconcierto y el miedo inicial, y una vez fuera de Cuba, Cabrera Infante inicia lo que podríamos llamar el proceso de protección de La Habana. Es decir, la obsesión por situar prácticamente todas sus narraciones en la capital cubana anterior a 1959 como espacio geográfico, y ahora literario, aislado del paso del tiempo y, por ende, alejado de la desilusión puede

---

<sup>93</sup> En su artículo “La confundida lengua del poeta” (1968), Cabrera narra estas persecuciones del partido a los intelectuales, acusados en muchos casos de perversión moral pero estigmatizados realmente por manifestar en sus escritos una opinión propia sobre la situación cubana:

[...] se creó la atroz Unión de Escritores, se clausuró “Lunes de Revolución”, se hicieron sistemáticas las persecuciones a escritores y artistas por supuestas perversiones éticas (e.g. Por pederastia: presos Virgilio Piñera, José Triana, José Mario, destruido el grupo El Puente, Raúl Martínez echado de las escuelas de arte junto con decenas de alumnos ejemplares, allí y en las universidades, Arrufat destituido como director de la revista *Casa*, etc. etc.) cuando en realidad se les castigaba por desviaciones estéticas (i.e. Sabá Cabrera, Hugo Consuegra, Calvert Casey, GCI, exiliados; Walterio Carbonell, sociólogo y viejo marxista de raza negra, primero expulsado de la UNEAC por decir que en Cuba no había libertad de expresión y ahora condenado a dos años de trabajos forzados... [...]) (2015: 485).

<sup>94</sup> Antoni Munné recalca la importancia que Cabrera otorga a la autocrítica y al pensamiento libre, independientemente del color del partido al que se apoye:

La autocrítica es algo que los extremistas, tanto de izquierdas como de derechas, solo parecen entender como chantaje: o conmigo o contra mí. Pensar libremente en medio de las adversidades puede conducir a situaciones incómodas pero consolida las ideas y, en el caso de un escritor como Cabrera Infante, sirve de pretexto para elaborar la reflexión que subyace en cada uno de los ensayos que conforman este volumen (Cabrera Infante, 2015: XXX).

interpretarse como una estrategia para preservar, en el plano simbólico, la ciudad; no solo como fuente de recuerdos sino como lugar en el que aún puede desarrollarse la vida que la Historia –el castrismo– estaba impidiendo.

El profundo malestar de Cabrera por la situación histórica de la isla no solo en lo que al gobierno castrista se refiere, sino como mal que aqueja al pueblo cubano a lo largo de los siglos, queda evidenciado en *Vista del amanecer en el Trópico* (1974) y resumido en el “Aviso” de la primera publicación de *Mea Cuba* (1992): “Cuba no fue descubierta para la historia hace cinco siglos, sino para la geografía: un hecho más decisivo que la aberración histórica que nos aflige desde hace treinta y tres años. La historia, es decir el tiempo, pasará, pero quedará siempre la geografía –que es nuestra eternidad” (Cabrera Infante, 2015: 465).

Para librarse del efecto de la Historia, necesita recurrir a una herramienta de escritura –lo lúdico– que convierta en unidad autónoma y rica en potencialidades el espacio geográfico cubano encapsulado en su noción particular de tiempo. De este modo, el plantear la ciudad como tablero sobre el que pueden realizarse infinitas jugadas permite suspender el ritmo cronológico aceptando la idea de *zona* planteada por Juan Carlos Curutchet (cf. Apartado 1.1.3), que contiene su propia noción espacio-temporal y sus propias normas de actuación. La *zona* de Cabrera se da tanto en el territorio geográfico potencial de La Habana como en el del texto en tanto material inorgánico al que someter a normas y restricciones<sup>95</sup>. Este juego doble funciona como paréntesis de la Historia voluntariamente establecido, y le otorga a Cabrera Infante la potestad para construir su *game*, estructurado y repetible, y exorcizar así los códigos impuestos por el castrismo. No puede olvidarse, en este sentido, que casi todos sus libros parecen continuación los unos de los otros o incluso versiones de una misma historia.

Como en todo juego, la repetición de las partidas conlleva incertidumbre, caminos diferentes y resoluciones múltiples, lo cual se aleja de la visión única del régimen castrista que, incluso en el exilio, atormentó al autor. Por ello, podría aplicarse a Cabrera la descripción de Curutchet de la actividad lúdica explicada en el apartado 1.1.2, según la cual este se define como un “mecanismo de autodefensa frente a la hostilidad” (1972: 122) –en este caso, frente a la hostilidad de la Historia–. El juego devuelve así el control al escritor ante la imposibilidad de poner freno a sus

---

<sup>95</sup> Cf. La definición de Peter Bürger (1987) explicada en la página 77 de esta tesis.

circunstancias socio-políticas. Como veremos más adelante, no mantiene una actitud escapista con respecto a la situación contemporánea de su país –explícitamente expuesta en *Vista del amanecer en el Trópico*, *Cuerpos divinos* y *Mapa dibujado por un espía*–, pero en los textos en los que despliega la imagen de la ciudad recurre a coordenadas de espacio-tiempo propias al ejercicio lúdico para preservarla de la realidad. Así, logra sustraerse al control de la Historia –que podríamos denominar “horizontal” si se piensa en la imagen tradicional de la línea del tiempo que transcurre de izquierda a derecha–, centrarse en la geografía y concederse a sí mismo el poder “vertical”, es decir, la capacidad de crear realidades insospechadas en este espacio concreto pero ajeno al *hic et nunc*.

Como desarrollaremos a continuación, su obra está íntimamente relacionada con los juegos de escritura potencial del OuLiPo, y comparte con ellos el valor restrictivo y liberador del juego, así como la condición utópica de la ‘Patafísica, capaz de generar mundos paralelos; en palabras de Enrico Baj: “En el fondo, la ‘Patafísica, como el arte y como la anarquía, defiende el principio de la libertad y de la libertad existencial y recomienda precisamente la imaginación fantástica como la mejor arma de defensa para preservar por lo menos la autonomía de nuestro pensamiento” (2007: 63). El despliegue de soluciones imaginarias corresponde con la libertad que Cabrera Infante se otorga al hacer crecer La Habana de forma vertical, en una tercera dimensión similar a la expuesta por Alfred Jarry en *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien*<sup>96</sup>.

El análisis de lo lúdico en sus libros póstumos *La ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos Divinos* (2010) y *Mapa dibujado por un espía* (2013), unido al estudio de sus obras publicadas en vida permite avanzar con nuevas luces sobre la crítica ya existente

---

<sup>96</sup> Noël Arnaud explica las diferentes dimensiones por las que se pasea el personaje del Dr. Faustroll de Jarry:

Il est alors peut-être utile de remarquer que, d’une certaine manière, l’aventure terrestre du docteur Faustroll est tout entière comprise entre la phrase inaugurale du septième chapitre du “roman”: “À travers l’espace feuilleté des vingt-sept paires, Faustroll évoqua vers la troisième dimension...” [...] ici, Jarry associe l’homme et l’œuvre d’art en une volonté de dépasser le volume, simple livre, pour atteindre enfin à la réalité du volume: celle des trois dimensions, et volume aux multiples faces, existant alors dans un espace *autre*. Ainsi, et de par la grâce du docteur, chacun des univers mentaux visés prend la consistance d’une île, prétend à l’existence dans l’espace, devient ce qu’il a toujours espéré être: éternel de par l’écriture (Jarry, 1984: 175).

Con respecto a la ortografía de “éternel” y su significado cf. páginas 141 y 297.

acerca de la actividad lúdica de Cabrera Infante que, por otro lado, se ha centrado casi exclusivamente en el análisis de *Tres tristes tigres* y, en menor medida, en *La Habana para un infante difunto*, desatendiendo obras clave como *Exorcismos de esti(l)o*. Sin perder de vista el carácter inacabado de las publicaciones póstumas, estas permiten realizar una valoración holística de la obra del autor, y observar la inmensa diferencia en el tratamiento de lo lúdico en cada uno de sus libros en función del elemento narrado: siempre y cuando en el texto literario centrado en La Habana no se relaten hechos históricos puede darse lo lúdico, que desarrolla sus propias coordenadas espacio-temporales; cuando, por el contrario, se atiende a la Historia, la cápsula autorreferencial del juego se resquebraja.

Por lo expuesto puede entenderse que *Vista del amanecer en el Trópico* se diferencia del resto de sus libros de ficción publicados en vida, ya que se trata de la narración ficcionalizada de la Historia de Cuba desde antes de la conquista hasta la Revolución, con lo que la noción de juego será prácticamente inexistente. En la misma línea, al analizar sus libros póstumos observamos que *Cuerpos divinos*, que alterna la vivencia de la situación política coetánea con el relato de amoríos y amistades, queda tremendamente alejada de la noción de juego; más aún, *Mapa dibujado por un espía*, que relata el regreso del autor a Cuba en 1965 tras unos años en Bruselas, con el consiguiente desconsuelo al enfrentarse a la realidad de la Habana castrista<sup>97</sup>, a la censura y al miedo, se presenta como una narración carente de todo elemento lúdico. Por lo tanto, cuando la Historia se impone Cabrera Infante no recrea La Habana como tablero lúdico –la *zona* antes mencionada–: no hay opción para el juego, no se pueden dar las múltiples partidas, no cabe la apertura a mundos posibles ni el lenguaje se despliega con el objetivo de reinventar la realidad circundante. Por supuesto, la elección del estilo de cada libro no es un acto inconsciente, sino que responde al deseo de crear una poética contrastada, modulada por la incursión voluntaria de elementos histórico-políticos o la voluntad de exorcizar la historia a través del juego.

---

<sup>97</sup> Cabrera Infante recalca en *Mea Cuba* la voluntad del régimen de Fidel Castro por transformar La Habana a través de neologismos que reflejen el cambio de vida:

Los puestos de café que antes colaban ante el público en cada esquina, como en Río de Janeiro, se habían esfumado por arte de magia marxista. En su lugar había, en cada barrio de la ciudad, dos, cuando más tres puestos [...] llamados, como todo, con un nuevo término: cafetería-piloto: esta pomposa terminología “técnica” que bautizaba a las fábricas como “unidades de producción”, a los balnearios como “círculos obreros”, a las populares guaguas urbanas, los autobuses, como “unidad rodante”, esta jerga utópica [...] (2015: 475).

Desde hace cuatro décadas, numerosos escritores y críticos han focalizado sus estudios en la razón y el valor de la presencia del juego en *Tres tristes tigres*, tachando en algunas ocasiones a la obra de *libro escapista* o rechazando en otras esta idea para sostener que refleja la historia íntima de unos cuantos hombres para atender a la Historia con mayúsculas o bien, por efecto del componente lúdico, para combatir implícitamente la situación política de su país.

En 1980, Isabel Alvarez-Borland abordaba el análisis del valor de lo lúdico en uno de los pocos estudios dedicados a *O* y *Exorcismos de esti(l)lo*; según la autora, estas dos obras de Cabrera Infante “fueron concebidas fuera de Cuba y presentan la experiencia de los primeros años de su exilio. La temática en estas dos últimas obras es extraordinariamente variada, cayendo a veces en lo trivial por su escapismo y evasión y dedicándose a sujetos de muy poca trascendencia” (197). Tres años más tarde, Stephanie Merrim ahondaba en el análisis del escapismo en la obra *Tres tristes tigres*, sosteniendo que el escritor cubano despliega un antimundo por oposición al circundante, y un antilenguaje como rebeldía frente al lenguaje normalizado:

Con el propósito de resguardarse de la realidad (y del discurso “verdadero”) y de compensar los defectos de esta, *Tres tristes tigres* desarrolla tanto un antimundo o mundo de juego (el mundo de la noche) como su complemento, un antilenguaje, ambos determinados por su propio conjunto alternativo de reglas. Es decir, mientras en lo temático el juego asume la forma de un mundo lúdico, en lo estilístico se convierte en un problema técnico, resuelto mediante un antilenguaje o lenguaje de juego (1985: 134).

Victorino Polo García mantenía en 1993 que la intención de Cabrera Infante con la escritura de *Tres tristes tigres*, por oposición a *Vista del amanecer en el Trópico*, era abandonar toda preocupación ética –y, por lo tanto, ajena al hecho literario– con el fin de centrarse en sus textos futuros, en dilemas relacionados con la estética (119). El juego funcionaría, así, como “válvula de escape” (120) frente a la situación política opresora.

Esta actitud aparentemente escapista fue altamente criticada por escritores contemporáneos como Mario Benedetti (1971), John Updike (1972) o Alejo Carpentier, que en 1971 declaraba que la función del escritor es vislumbrar, descifrar y explicar la sociedad coetánea:



[Los escritores] están pues en capacidad de comprender el lenguaje [de las sociedades de su época], de interpretarlo, de darle una forma—sobre todo esto, *darle una forma*—ejerciendo una suerte de *shamanismo*... recibir el mensaje de los movimientos humanos, comprobar su presencia, definir, describir su actividad colectiva [...] Creo que en esto, en esta comprobación de la presencia, en este señalamiento de la actividad, se encuentra en nuestra época el papel del escritor (166).

No obstante, algunos críticos plantean la posibilidad de reinterpretar lo apolítico de su obra no como voluntad de desconectarse de la realidad, sino como deseo de mostrarla de forma diferente, aludiendo a las vidas individuales que son, al fin y al cabo, las que conjuntamente conforman la Historia; es el caso, por ejemplo, de Merrim en el artículo anteriormente citado (31). En la misma línea se encuentra Erin Laureano, que defiende la utilidad del juego lingüístico en *Tres tristes tigres* para combatir la violencia discursiva, logrando a través del mismo desmitificar el lenguaje y presentar un texto que puede ser leído de diferentes maneras —por lo tanto, parodia los valores sociales impuestos— y que termina sugiriendo nuevas maneras de vivir:

[La concepción de la realidad de Cabrera Infante le] diferencia más que nada de los críticos que han atacado sus textos, es decir, su concepción de la “realidad” no necesariamente como algo pre-existente, capaz de ser “reflejada” por el lenguaje, sino como algo plástico que “se crea” o “se construye” dentro del discurso de una sociedad, de manera que la realidad que percibimos es solo una de un sinnúmero de posibles configuraciones (2007: 33-34).

Por lo tanto, el lenguaje no serviría para plasmar la realidad observada puesto que esta no es unívoca, sino para ofrecer múltiples configuraciones de la misma desplegadas a través de la palabra. Otros críticos que han analizado el valor de lo lúdico en *Tres tristes tigres* contraargumentan la teoría del escapismo defendiendo que Cabrera lleva a cabo una denuncia del régimen castrista. Françoise Moulin-Civil, por ejemplo, sostiene que el capítulo “La muerte de Trotsky”, que refleja siete maneras de contar dicho suceso por otros tantos escritores cubanos —con sus estilos diferentes— es una parodia que desbarata la cultura oficial de Cuba puesto que todos ellos forman parte de la literatura institucionalizada y procastrista:

Guillermo Cabrera Infante, dans son roman le plus célèbre, *Trois tristes tigres*, se livre à sept exercices parodiques, voire à des pastiches, prenant pour cibles des écrivains de ce que les

dissidents du régime castriste ont pu appeler la “nomenklatura” cubaine. [...] Derrière l'humour incontestable de ces exercices de style, s'impose l'idée d'une dévaluation et même d'une dégradation de la littérature cubaine qui ne sont pas sans rapport avec les positions politiques d'Arenas ou de Cabrera (1995: 843).

Si bien es cierto que, como menciona Moulin-Civil, los siete supuestos autores de “La muerte de Trotsky” son representativos de la literatura cubana, ello no los lleva a estar en su totalidad alineados con el pensamiento castrista; de hecho, es difícil pensar que se trata de parodias<sup>98</sup> cuando se observa el capítulo como un ejercicio de estilo a la manera de Raymond Queneau, en el que Cabrera se obliga “restrictivamente” –desde el punto de vista oulipiano– a imitar el estilo que cada uno de los escritores cubanos elegidos conferiría al relato. Así, el juego se mostraría como un intento exacerbado de convertir la literatura de Cuba en tablero lúdico en el que jugar con y contra cada uno de esos autores<sup>99</sup>. Por esta razón, creo exagerada la hipótesis de Laureano, según la cual “‘La muerte de Trotsky’ es una crítica de los que parodia” (2007: 59), pero coincido con Moulin-Civil en que los siete diferentes y canónicos estilos reflejan versiones de una misma realidad poliédrica (1995: 56), lo que concuerda con la idea de proteger a La Habana de la Historia con mayúsculas para desplegar otras realidades de manera vertical.

Será necesario esperar a nuestros días para obtener una nueva mirada sobre el elemento lúdico en la obra de Cabrera Infante aunque, una vez más, enfocada en *Tres tristes tigres*. En 2015, Claudia Hammerschmidt analiza el juego lingüístico esencial en el libro a partir del término *eco-logía*. Con este término, Hammerschmidt incide sobre el intento de representación de La Habana –*eco*–, lejana y perdida por culpa del exilio, a través del lenguaje lúdico –*logía*–, intento fallido e imposible aunque

---

<sup>98</sup> No pueden perderse de vista las declaraciones de Cabrera sobre lo que considera su canon personal de la literatura cubana, en las que menciona su admiración por cuatro de estos siete artistas; a saber, José Martí, Virgilio Piñera, Lydia Cabrera y Lino Novás Calvo (Munné en Cabrera Infante, 2015: XXVIII).

<sup>99</sup> En una entrevista concedida a Marcelo Pichon en 1982, insiste en que su arte no contiene mensajes moralizadores:

Personalmente, me siento más próximo al lema de Swift, “Vive la bagatelle”, que a su epitafio: “Long live trivial!”. Donde él y yo nos distanciamos es en la tumba, donde su sátira es más seria, y donde yo preferiría convertir esa “bagatelle” en “bag-a-Stella”. Swift quería usar la sátira, la literatura, para “arreglar el mundo”. Para mí eso convierte la escritura, que debería ser un fin en sí mismo –la literatura–, en algo político. Cualquier obra literaria que aspire a la condición de arte debe olvidarse de la política, de la religión y, en un sentido último, de la moral. De otro modo será un panfleto, un sermón o una pieza moral (Pichon, 1996: 65).

obstinado. Así, recuerda que el capítulo “Algunas revelaciones” culmina con páginas en blanco; que “la logorrea de Silvestre desemboca en el silencio”; que “Cué cae –sin red– eternamente en la negrura de una página negra y la aventura de Eribó con la máquina de escribir Smith-Corona conduce a la tumba” (37). El intento de reflejar un periodo específico de la historia desembocaría entonces en el fracaso:

De esta manera, la escritura de Cabrera es al mismo tiempo mimesis, recreación de un tiempo y espacio perdidos, y culminación de una poética que demuestra las aporías de su misma pretensión mimética. El texto siempre pone en escena su propia contradicción: la incorporación de dibujos, de páginas en blanco o en negro, que sustituyen los signos de la escritura por íconos que muestran directamente de lo que hablan y no se basan en la abstracción del signo lingüístico, o la omnipresente puesta en escena de la traición inherente a cualquier intento de traducción, ilustran constantemente la imposibilidad de hacer coincidir *res* y *verba* y la ausencia en que se basa la escritura (38).

La poética *eco-lógica*, sería entonces el amago de representación de lo ausente a través del juego que, por su propia ineficacia, aleja aún más al escritor de La Habana.

Otra nueva mirada sobre la presencia del juego en Cabrera Infante es la de Mercedes Kutasy. Gracias a su estudio de 2016, *Exorcismos de esti(l)lo* deja de ser concebido como máximo exponente de escapismo vital, pues la investigadora húngara plantea una nueva lectura del texto al sostener que el elemento lúdico del libro funcionaría a modo de ejercicio reflexivo sobre variaciones tanto lingüísticas como conceptuales. En otras palabras, *Exorcismos de esti(l)lo* revisaría de forma no mimética el texto de Raymond Queneau *Exercices de style*, cuyo tema es la variación, observándolo e ilustrándolo, de tal modo que “la actitud del *copista* no obedece a la del artesano medieval que procura reproducir nada más los rasgos externos, la característica física del objeto en cuestión; es más bien una copia conceptual, autorreflexiva” (104).

En definitiva, la crítica ha concentrado un enorme esfuerzo en el estudio de lo lúdico en *Tres tristes tigres* desatendiendo el resto de la obra del autor, labor necesaria, desde nuestro punto de vista, para separarse del estereotipo sobre su posible escapismo. Una visión amplia sobre su producción demuestra que Cabrera puede ser tan apolítico –en apariencia– como mordaz amigo de la denuncia, y que incluso cuando no pesa la censura sobre él sigue componiendo obras en las que el juego

constituye el eje del discurso sin que estos sean libros compuestos con un “tono frívolo” (Polo García, 1993: 119) o “sujetos de muy poca transcendencia” (Álvarez-Borland, 1980: 197). Y esto porque el juego se plantea como una estrategia destinada a proteger la esencia de la ciudad de La Habana frente a la circunstancia histórica.

Por lo tanto, en los capítulos siguientes se analizará el valor y la esencia del juego en la obra del escritor cubano, demostrando su tendencia a los juegos patafísicos y oulipianos. Con este fin, se dejará de lado *Tres tristes tigres* que, como ha sido señalado anteriormente, ha sido el foco de estudio de la crítica durante cuatro décadas, para centrarnos en un corpus menos trabajado como *La Habana para un infante difunto*, e ínfimamente analizado como sus libros póstumos –*Cuerpos divinos*, *La ninfa inconstante* y *Mapa dibujado por un espía*–. Estos escritos pertenecen a la categoría de *novelas del yo* acuñada por Manuel Alberca, pues “establecen una dialéctica y tensa ecuación entre lo ficticio y lo vivido, entre lo real y su simulacro. Cada una de ellas representa una manera particular de metabolizar la experiencia propia y ajena en la escritura narrativa y de alumbrar el binomio vida-literatura” (2007: 60). Asimismo, se hará especial hincapié en *Exorcismos de esti(l)o* que, como el propio Cabrera Infante señala, es “harina de otro costal” (Pichon, 1996: 71).

## **2.1.2 CABRERA INFANTE Y LAS TRADICIONES CULTURALES LÚDICAS EN INGLÉS Y FRANCÉS**

### **2.1.2.1 La vertiente anglófila**

En 1998, después de llevar viviendo treinta años en Londres, Cabrera declaró que era “el único escritor inglés que escribe en cubano y el único escritor cubano que escribe en inglés de Inglaterra” (Baixeras Borrell, 2010: 31). En efecto, el inglés no es solo su lengua de adopción en el exilio, sino que ya en Cuba leía compulsivamente y admiraba enormemente a los escritores anglófonos que habían mostrado destreza con el *pun* –término eficaz para referirse tanto al juego de palabras como a la acción de

jugar con ellas–: Jonathan Swift, Laurence Sterne, Lewis Carroll, James Joyce, William Faulkner, Flann O’Brien y Vladimir Nabokov entre otros<sup>100</sup>.

Cuando en *O* publica su biografía desde el nacimiento hasta 1965, año en que emprende el viaje hacia el exilio, lo hace “a la manera de Sterne”; es decir, siguiendo el formato que el admirado escritor irlandés utilizó para narrar su propia vida en *Tristram Shandy*. Este ejercicio de estilo, similar a los de “La muerte de Trotsky”, evidencia la voluntad del autor cubano de jugar con las posibilidades de escritura, imitando y versionando el estilo de Sterne<sup>101</sup>.

En 1979, el investigador William L. Siemens publica un artículo sobre la presencia de otro escritor anglófono –Carroll– en *Tres tristes tigres*, centrándose en particular en el capítulo “Rompecabeza”. Este será el primer eslabón de una cadena de numerosos críticos que estudiarán la poética de Cabrera Infante a la luz de los códigos del escritor británico. Para desarrollar su propia hipótesis, Siemens parte de las declaraciones del autor cubano a Emir Rodríguez Monegal en 1968: “Tengo una enorme admiración por Lewis Carroll. Tanto que creo que es el verdadero iniciador de la literatura moderna como la conocemos hoy día” (56). Así, analiza la presencia de los espejos –reales y figurados– a lo largo del libro como influencia de *Through the Looking-Glass and what Alice found there*; explica el paralelismo observable entre dos aspectos de la personalidad de Carroll –el matemático y el verbal– y los personajes de Silvestre y Cué (300); e, incluso, sostiene que Bustrófedon es la encarnación del propio escritor inglés (297). En 2008, Charlotte Lange retoma esta idea, pero matiza que el personaje de Cabrera Infante no es la personificación de Carroll, sino de Humpty Dumpty:

Se trata de una relación paródica [...] debido a la transformación irónica que sufre Humpty Dumpty para convertirse en Bustrófedon. Dicho de otro modo, Cabrera Infante transforma a Humpty Dumpty en un “tigre” raro que muere de cáncer. El único rasgo que tienen en común Humpty Dumpty y Bustrófedon son sus extraordinarias habilidades lingüísticas (71).

---

<sup>100</sup> En una entrevista concedida a Eligio García en 1979, Cabrera Infante reconocía: “De Nabokov me atrae su sentido del humor, su gusto por el lenguaje, su utilización de las palabras no como medio, sino como un fin, y la opacidad barroca de su escritura” (García, 2001: 216).

<sup>101</sup> Una segunda parte se publicará en la edición de Seix Barral de *Tres tristes tigres* de 1999, que comprende la biografía del autor desde finales de 1965 hasta 1998.

Siemens y Lange sí coinciden en sostener que la similitud entre Carroll –y, por extensión, su personaje– y Cabrera Infante –y, por ende, Bustrófedon– reside en la capacidad para otorgar sentidos nuevos a las palabras y, por lo tanto, construir lenguajes individualizados: “The question of whether a word as it arrives within the hearer’s perception necessarily has an “accepted” meaning, or whether it has only the meaning the speaker (or writer) chooses to give it, is a fundamental one for both of these writers” (Siemens: 1979, 298). Al respecto, el propio escritor cubano había declarado en 1982 que el creador del *pun* es quien dispone de las palabras a su antojo, confiriéndoles el matiz y valor deseado, ejerciendo así un control sobre ellas que le permite ser dueño del juego:

Los juegos de palabra son palabras cuyo significado depende del juego; es el jugador quien dispone los movimientos. Un gran jugador, Lewis Carroll, lo sabía, pero como era un clérigo puso las palabras en la boca de Humpty Dumpty. La pregunta acerca del lenguaje no es quién está acertado o equivocado, sino, según el viejo esquema hegeliano, quién es el amo y quién el esclavo. Los juegos de palabra son mi libertad y mi control (Pichon, 1996: 73).

Y esa libertad que permite al escritor cubano anclar La Habana en las coordenadas propias de la *zona* lúdica y tomar el control de las reglas del juego con el fin de desplegar múltiples realidades alternativas, se asemeja sin duda al poder de Carroll de domar el lenguaje y crear mundos imaginarios. Por esa razón, la cita del escritor británico que introduce *Tres tristes tigres* –“Y trató de imaginar cómo se vería la luz de una vela cuando está apagada” (2010: 147)– ha sido interpretada por Sonia Núñez como el brillo que el lenguaje es capaz de producir; es decir, la realidad que se construye a través del uso de la lengua: “en la aparente oscuridad de las palabras encadenadas nace una suerte de realidad alternativa, un mundo figurado, imaginado, en suma, que se asienta en el principio sólido de la desvertebración de la lógica y la desarticulación del principio de la coherencia” (2001: 205).

Recordemos la concatenación de variaciones a la que somete la obra de Carroll en “Rompecabeza”:

Alicia en el País de las Maravillas [...] Alicia en el mar de villas, Alicia en el País que Más Brilla, Alicia en el Cine Maravillas, Avaricia en el País de las Malavillas. Malavidas, Mavaricia, Marivia, Malicia, Milicia Milhizia Milhinda Milinda Malanda Malasia Malesia

Maleza Maldicia Malisa Alisa Alivia Aluvia Alluvia Alevilla y marlisa y marbrilla y maldevila [...] (2010: 373).

En definitiva, es evidente la influencia que el escritor inglés ejerce sobre la obra del cubano, no solamente en *Tres tristes tigres* sino en toda su producción pensemos en que, incluso el ensayo “Centenario en el espejo (tartamudo y feo veneraba las palabras y los consejos)”, incluido en *O*, constituye un repaso de incidentes curiosos de la vida de Carroll.

Con la obra de Joyce, Cabrera Infante tenía sentimientos encontrados: si por un lado admiraba considerablemente su *Ulysses* que, según Munné, concebía como el emblema de la novela moderna y uno de los pocos libros que sobrevivirían al siglo (Cabrera Infante, 2015: XIX), por otro creía que la dificultad y la complicación excesiva de *Finnegans wake* hacían de esta última una obra enrevesada y hermética, hacia la que experimentaba cierto rechazo<sup>102</sup>. *Dubliners*, por el contrario, era muy apreciada por él que, de hecho, se encargó de traducirla en 1972 al cubano, pues ya se habían publicado varias traducciones al español desde la de Ignacio Abello de 1942.

Cabrera Infante afirma: “El libro lo traduje a mi idioma, no solo por comodidad, sino porque el propio Joyce ha trabajado su libro con un idioma aprendido más que vivido y en el original abundan, como es de esperar, los *irlandesismos*” (García, 2002: 195). La voluntad de apropiarse del inglés y personalizar con *cubanisms* la traducción, que titulará *Dublineses*, permite un homenaje a Joyce, asimismo claro en la cronología de Sterne o en los relatos sobre la muerte de Trotsky integrados en *Tres tristes tigres*.

En este momento hay que destacar que, si bien es cierto que los escritores anglófonos influyen de manera decisiva en Cabrera Infante, no menos cierto es que la propia lengua inglesa fascina al autor. Por eso, más allá del estilo de Sterne, Carroll o Joyce, el escritor cubano procura aplicar las múltiples posibilidades que el idioma ofrece a sus textos *escritos en cubano*; el inglés y sus *puns* pasarán entonces a

---

<sup>102</sup> En la entrevista concedida en 1979 a Eligio García, Cabrera insiste en la dificultad casi insuperable de la novela, que incluso califica de *monstruosidad ilegible*:

Recuerdo el ejemplo de Joyce [...], cómo después de su perfecto *Ulises*, enfrentado a los críticos que había creado, tuvo que reescribir su novela y producir esa monstruosidad ilegible (y el que me diga aun siendo inglés, precisamente un inglés, que ha leído *Finnegans Wake* de principio a fin, le diré que miente o que no ha entendido nada) de *Finnegans Wake*. Un libro ilegible por las razones que sean, es un fracaso de la escritura, por muchas citas que produzca, mucho escolio crítico que cree –crítica que siempre es sospechosa– (García, 2002: 233).

constituir parte sustancial de sus obras. En este sentido, María Jesús Rodríguez Medina publicó un exhaustivo artículo sobre la conjunción humor-lengua inglesa en *Tres tristes tigres*, en el que analizaba las palabras y expresiones que derivaban su comicidad de encontrarse transcritas con la fonética española; es el caso de “chowcito”, “yondersán?”, los “naicluses” (2003: 222). Del mismo modo, la estudiosa apunta los cambios de código entre las dos lenguas (223-224), así como destaca el uso de los anglicismos puros utilizados en el ámbito hispanoamericano (226-227). Este análisis podría hacerse extensible al resto de la producción literaria de Cabrera Infante pues, si bien es cierto que *Tres tristes tigres* es el máximo exponente de su juego con el inglés, esta lengua se muestra omnipresente en su obra.

### 2.1.2.2 Interconexiones entre las literaturas francesa, inglesa e hispánica

Teniendo en cuenta que la crítica ha dedicado un espacio de estudio privilegiado a *Tres tristes tigres* y conociendo el amor que Cabrera profesaba por los escritores anglófonos, parece realista colocar al autor cubano en la tradición de estos autores. No obstante, si atendemos a toda su producción puede observarse que sus juegos lingüísticos no solo atendían al inglés<sup>103</sup> y, entre las otras lenguas, el francés es sin ninguna duda dominante, llegando incluso a superar al inglés en *Exorcismos de esti(l)o*.

Para ilustrar esta idea, resulta interesante recurrir a la introducción de *La ninfa inconstante*: “Si encuentras anglicismos, corrector de pruebas que no apruebas, no los toques: así es mi prosa. Déjenlos ahí quietos en la página. No los muevan, que no se muevan. Después de todo, esta narración está escrita en Inglaterra, donde he vivido más de treinta años. Una vida, como diría mi tocayo Guy de Maupassant, *en passant*. *De mot passant*<sup>104</sup>” (2008: 9). La cita resulta representativa de su poética pues, si por

---

<sup>103</sup> Acerca de la capacidad de Cabrera para jugar con otras lenguas, Fernando Iwasaki declara: “Siempre he creído que dominar la lengua de uno es el primer requisito para poder expresarse con solvencia en otros idiomas, pero de Guillermo aprendí que si eres capaz de jugar en tu lengua, nada te impedirá seguir jugando en las demás si conoces las reglas del juego y aceptas los juegos como regla” (2008: 81).

<sup>104</sup> El hecho de que *La ninfa inconstante* sea una publicación póstuma que no ha contado con minuciosa relectura por parte de su autor antes de darla a la luz nos permite pensar que la puntuación confusa de esta frase se debe a una errata. Donde podemos leer “Una vida, como diría mi tocayo Guy de Maupassant, *en passant*. *De mot passant*” probablemente deberíamos encontrar “Una vida, como



un lado recalca la presencia del inglés, sobre la que está avisando tanto al corrector de pruebas como al lector, por otro recurre a un juego de palabras con el francés y a un escritor francófono para llevarlo a cabo. Es decir, cuando al final de su vida Cabrera redacta *La ninfa inconstante* se describe a sí mismo, al igual que lo ha hecho la crítica durante más de cuarenta años, como un escritor cubano que juega en sus textos con el inglés; sin embargo, lo francófono como referente y material combinatorio se encuentra asimismo omnipresente pero no se hace mención de ello.

Como veremos más adelante, no se trata únicamente de la impronta de esta lengua en los libros del escritor cubano, sino que un estudio detallado nos permite situarlo en una corriente de textos que parte de la obra de François Rabelais, continúa con Alfred Jarry y las teorías patafísicas, los escritores del Collège de ‘Pataphysique y los integrantes del OuLiPo; de todos ellos era lector ávido, como atestigua la biblioteca privada de su casa de Londres, y de lo que ofrecemos testimonio en el apéndice de este trabajo (cf. Apéndice 1).

Cuando en una entrevista realizada en 1997 Jesús Hernández le preguntaba cuál era su mejor libro, contestó: “Tal vez *Exorcismo de esti(l)lo*, porque ahí llevé el lenguaje cubano y el juego a extremos que nadie había hecho antes en español. (O tal vez debiera hacer una excepción con Gómez de la Serna. Aunque había antecedentes en francés, como Jarry, Satie y Queneau y en inglés con Lewis Carroll y Joyce)” (Cabrera Infante, 2001). Con esta respuesta, no solo estaba reafirmando su punto de vista sobre lo esencial del componente lúdico en su literatura, sino que reconocía la magistral tradición francófona en el tema (sin desdeñar el lugar de honor ocupado por Gómez de la Serna en la tradición lúdica en español), además de la ya citada tradición de lengua inglesa.

Dicho esto, no se trata de describir corrientes diferenciadas entre sí sino de demostrar que, como vimos en el capítulo 1.3, el juego como herramienta de escritura se da en diferentes lugares geográficos conectados por el flujo de influencias o por escritores que comparten una búsqueda personal de las infinitas posibilidades brindadas por un texto.

En el caso que nos ocupa, es necesario mencionar el amor que dos de los grandes autores nombrados por Cabrera Infante –Sterne y Joyce– profesaban por

---

diría mi tocayo Guy de Maupassant, *en passant, de mot passant*” ‘dicho sea de paso, de palabra pasajera’.

Miguel de Cervantes y, más precisamente, por *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, cuna del ejercicio lúdico en español. Además de la presencia explícita del protagonista de la obra de Cervantes en el *Tristram Shandy* y, aunque en menor medida, en el *Ulysses*, puede observarse una larga serie de similitudes entre estas dos obras no solo con el *Quijote* sino con el estilo cervantino en general, tal y como demuestra “El *Quijote* y la novela inglesa: de Laurence Sterne a James Joyce”, de Pedro Javier Pardo García (2005). Por esta misma razón puede que Jarry apodara “Don Quijotismo” a la ‘Patafísica de Sengle, el protagonista de su novela *Les Jours et les Nuits* (VVAA, 2015: 153).

El Collège de ‘Pataphysique, como ha sido estudiado en el apartado 1.4.3, conformado en 1948 en torno a los postulados de Jarry, reconoció el valor de los *patacesores* –o precursores– para crear su institución. Entre ellos se encuentran, por supuesto, Sterne, Carroll y Joyce. En honor a este último, dentro de la Comisión de los Imprevisibles crea la Subcomisión de las Epifanías que, según el discurso del Doctor Sandomir recogido en una reciente publicación remite a aquellas cosas dignas de admiración sin que sus responsables sean conscientes de este hecho: “des choses admirables, sans que ceux qui les émettent soient conscients qu’elles le soient ni surtout en quoi elles le sont” (Collège de ‘Pataphysique, 2016: 340). Esta idea podría traducirse como la revelación de una genialidad que surge de una emoción particular y que, por su espontaneidad, permite solo más tardíamente ser razonada y expresada. Las palabras del Doctor Sandomir recogen la idea defendida por Joyce a lo largo de su producción literaria –y, con mayor fervor en su póstumo *Epiphanies*– de que el escritor es un privilegiado capacitado para dar forma con palabras a ciertos momentos epifánicos.

Al destacar la influencia de Joyce en los miembros del Collège de ‘Pataphysique, debemos detenernos particularmente en Raymond Queneau, referente fundamental, como veremos más adelante, de Cabrera Infante. El escritor francés publica en *Bâtons, chiffres et lettres* un texto titulado “Une traduction en joycien”, que no es más que el principio de su novela *Gueule de Pierre* pasado por el filtro del estilo de escritura de Joyce. Al igual que hará Cabrera con la traducción de *Dubliners*, la cronología a la manera de Sterne o los relatos mencionados de *Tres tristes tigres*, Queneau imita el estilo de Joyce, jugando como él con la homonimia y la homofonía,

deformando las palabras y los sonidos, modificando la entonación de las frases y añadiendo letras a los vocablos, entre otras muchas actuaciones.

Queneau es reconocido, además, como creador del OuLiPo, que si bien nace en el contexto del Collège de 'Pataphysique se conforma pronto en torno a sus propias herramientas de escritura. La *contrainte* oulipiana, eje central de la poética de sus miembros, toma como referencia a Carroll y su pasión por el uso de acrósticos<sup>105</sup> calambures, homofonías, anagramas, equívocos, dilogías, retruécanos o paronomasias, etc. pero, sobre todo, destaca su creación de *port-manteau-words*, ejercicio constituido por dos palabras que no se anulan la una a la otra sino que se alían para generar un significado nuevo. Recordamos, en este sentido, el *pianoctail* descrito por Boris Vian en *L'écume des jours*.

Como queda expuesto, los referentes francófonos de Cabrera Infante conocen y se nutren en parte de la obra de los anglófonos, pero al mismo tiempo recuerdan con admiración *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*. Sin embargo, aunque existan confluencias y raíces comunes, la 'Patafísica de Jarry se inserta en una tendencia heredera de lo grotesco de François Rabelais, de las figuras de la *commedia dell'arte*, del barroco y de la filosofía de Henri Bergson; por su parte, los miembros del OuLiPo se inscriben en la línea de los *patacesores*, del propio Collège de 'Pataphysique, y comparten tendencias con el Teatro del Absurdo: Cabrera Infante era lector y conocedor de la obra de cada uno de ellos, como evidencia su biblioteca privada de Londres.

Recordemos algunos rasgos de los movimientos precursores mencionados. En la primera mitad del siglo XVI, Rabelais condensaba en su obra todos los elementos de los que la cultura popular se había servido en los siglos anteriores para desestabilizar el orden feudal: la risa, lo escatológico y el carnaval, en el que la máscara constituye el elemento transgresor por excelencia (cf. Bajtín).

Del mismo modo, el antifaz y la careta serán los ingredientes esenciales de los personajes de la *commedia dell'arte* que, aunque nace en Italia, se expande rápidamente en la Europa renacentista como contraposición al teatro de corte grecolatino; así, donde este último se muestra equilibrado y normativo, la *commedia dell'arte* defiende la desmesura y la improvisación.

---

<sup>105</sup> Buen ejemplo de ello es el poema que Carroll presenta al final de *Through the Looking-Glass, and what Alice found there*, en el que cada verso empieza con una de las letras del nombre completo de la protagonista de la obra, Alice Pleasance Liddell.

En la misma línea, el estilo Barroco<sup>106</sup>, que asoma en la escena literaria a finales del XVI y alcanza su esplendor en el XVII, tiende a retratar figuras ambiguas y plurivalentes con el fin de realzar una belleza ajena a los patrones de hermosura clásicos. De la misma manera que se indagaba en la *contra-belleza*, se requería un *contra-discurso* para nombrarla, situado en las antípoda de los discursos normativos. Al respecto, Francisco Sáenz afirma que el poeta del Barroco “[...] se detiene a contemplar su realidad, mira a su alrededor y qué es lo que ve: al hombre renacentista junto a un mundo que vacila, descentrado. Luego se sienta a escribir utilizando dichas formas clásicas pero torciendo el lenguaje hasta convertirlo en reflejo de esa inestabilidad” (2009: 35).

Al igual que Rabelais, Cabrera Infante se regodea en la cultura popular, la risa y lo carnal; asimismo, como en la *commedia dell'arte*, la desmesura y el exceso son recurrentes en su obra; por último, las numerosas figuras polivalentes del cubano siguen una línea barroca, y el rechazo del discurso establecido constituye una clave de su poética pues, como se ha visto anteriormente, su juego literario pasa en primer lugar por anular los discursos canónicos en pos de un lenguaje plurisignificativo, libre y signado por el principio del placer.

Cada una de las características mencionadas confluyó anteriormente en la obra de Jarry, que cuenta además con el influjo de la filosofía de Henri Bergson. De hecho, aunque no pretendemos afirmar que Jarry extraiga la esencia de su teoría patafísica del filósofo francés, cabe resaltar cómo marcaron su forma de concebir la realidad los dos años en los que asistió a las clases que dictaba Bergson en el Lycée Henri IV. En 1896 se publicó *Matière et Mémoire*, libro en el que el filósofo reflexionaba sobre las nociones de tiempo y espacio en relación a la memoria. En él, sostenía que el cerebro es el intermediario entre el recuerdo y su representación por lo que, si resulta lesionado, el recuerdo no puede ser representado pero su existencia sigue siendo real; es decir, según su teoría, la mente permitiría recordar el pasado actualizándolo con el fin de llevar a cabo una acción, por lo que la memoria sería un dispositivo con una función práctica y no una colección de recuerdos. Con ello, Bergson pretende

---

<sup>106</sup> Severo Sarduy define el movimiento con las siguientes palabras: “Lo barroco estaba destinado, desde su nacimiento, a la ambigüedad, a la difusión semántica. Fue la gruesa perla irregular –en español barrueco o berrueco, en portugués barroco–, la roca, lo nudoso, la densidad aglutinada de la piedra –barrueco o berrueco–, quizá la excrecencia, el quiste, lo que prolifera, al mismo tiempo libre y lítico, tumoral, verrugoso; [...]” (2011: 5).

demostrar que “el alma” –“continente” del recuerdo– se encuentra en el espacio del pasado, mientras el cuerpo –“continente” de la representación– se sitúa en el presente; por lo tanto, se trata de dos entes diferenciados: lo uno no está ligado a lo otro sino por el cerebro. Así, *tener conciencia* de algo significaría echar mano del pasado para observar el estímulo presente con el fin de reaccionar a un futuro próximo. Esta articulación del tiempo pasado, del presente y del futuro equivale a la articulación entre el alma y el cuerpo.

Jarry se siente identificado con este pensamiento, exponiendo en sus libros una similar visión del tema de la memoria y la temporalidad. Las dos filosofías concurren en que la realidad es *pluritemporal*, dependiendo de la actualización que de ella haga la mente. Al respecto, Karl Pollin sostiene que la confluencia de los dos autores se observa en la rectificación de la noción tradicional de linealidad del tiempo:

Là où la science des solutions imaginaires affirmait qu'elle avait pour fonction de “décrire un univers que l'on peut voir, et peut-être que l'on doit voir à la place du traditionnel” (Faustroll), on peut maintenant comprendre qu'elle s'emploie avant tout à réfuter la linéarité du temps, en procédant à l'actualisation ininterrompue des virtualités passées et futures contenues à l'intérieur du présent (2013: 146).

Esta potencialidad del presente que se observa en la poética de Jarry solo puede generarse a través de un uso particular del lenguaje, retomando las técnicas del claroscuro para lograr la hibridación y creando vínculos no excluyentes entre fenómenos diversos, incluso contradictorios entre sí. Este hecho, como desarrollaremos más adelante, concuerda con la poética de Cabrera Infante.

Según Mijaíl Bajtín, Jarry se inserta en una corriente que podría denominarse *grotesco modernista*, que se desarrolla a caballo entre los siglos XIX y XX y recupera nociones estéticas del primer grotesco bajo la influencia de las corrientes existencialistas vigentes (1998: 371). Así, el escritor francés se adentra en lo singular y diferente que promulgaban tanto el grotesco como el Barroco para reivindicar a través de un uso personal del lenguaje, la que denomina “Ciencia de las Soluciones Imaginarias”:

A lo largo de toda su obra, el lenguaje de Jarry no se contenta con interpretar la realidad mediante el sarcasmo y la parodia, sino que tiende a sustituir esa misma realidad por juegos de

voces basados en la equivalencia de contrarios. Ubú se adelanta a todas las vanguardias literarias y artísticas mediante una recodificación del lenguaje. A la vista de que la literatura usa unas herramientas comunes al alcance de todos, Jarry reinventa su propio lenguaje a partir de ese vehículo primario. No se preocupa tanto por la belleza estética de las palabras como por las infinitas posibilidades funcionales de estas (Gärtner, 2014: 18).

### 2.1.2.3 La vertiente francófila

A mediados del siglo XX, se produce el renacer del Barroco como herramienta de expresión para describir la realidad circundante entre algunos autores eminentes. Ese neobarroco alcanza en Cuba su máximo esplendor en los años cuarenta y cincuenta en torno a la revista *Orígenes*, fundada por José Lezama Lima y José Rodríguez Feo<sup>107</sup>. Con un estilo aristocratizante parecido al de los Siglos de Oro, la publicación privilegia la búsqueda tanto de la esencia cubana como la defensa de una estética pictórica, carnal, metafórica y voluptuosa, que avivara las funciones sensoriales. En este momento numerosos escritores y críticos inauguran una larga serie de reflexiones sobre la condición cubana barroca, inaugurada con “La curiosidad barroca” de Lezama Lima, publicado en *La expresión americana* (1957).

Estas meditaciones llegan hasta París, donde Severo Sarduy articula las opiniones contemporáneas latinoamericanas y europeas sobre el fenómeno<sup>108</sup>. Más recientemente, numerosos teóricos y críticos han investigado la razón del Barroco en América Latina, ya sea como sustrato subyacente desde las colonias españolas que resurge en tiempos de crisis (Marzo, 2010; Pérez Múgica 2015), como movimiento

---

<sup>107</sup> Colaboradores regulares de la revista fueron Cintio Vitier, Fina García Marruz, Lorenzo García Vega, Octavio Smith, Eliseo Diego y el Padre Gaztelu.

<sup>108</sup> En 2009, Edgardo Dobry hace el recuento de las teorías de los años 60 y 70 del siglo XX acerca del Barroco:

Severo Sarduy, cubano residente en París, exegeta de Lezama e impulsor del neobarroco en la poesía latinoamericana de entonces, publica en 1972 el ensayo “El Barroco y el Neobarroco” (parte de este trabajo había aparecido en la revista *Tel Quel* en 1966) en el volumen colectivo *América Latina en su literatura*; y en 1974, en Buenos Aires, *Barroco* [...], extenso y meditado estudio de la materia. En 1967, Barthes dedica a Sarduy un artículo publicado en *La Quinzaine Littéraire*, “La face baroque” (Sarduy 1999: 1729). En 1975, Éditions du Seuil publica en París el Seminario XX de Jacques Lacan, titulado *Encore*, que incluye el capítulo “Du Baroque”. Un pasaje de este seminario es citado por Sarduy como acápite a uno de los tres breves capítulos en los que divide su ensayo sobre *Paradiso* de Lezama Lima, titulado “El heredero” (2009: 3).

que comparte rasgos con el primer Barroco pero no surge de este (Sáenz, 2009) o como el resultado de un desplazamiento conceptual, elaborado por ciertas lecturas influyentes desde el siglo XVIII (Iriarte, 2012). En este sentido logra mención especial el modernismo de Rubén Darío pues, según Ignacio Iriarte, el escritor nicaragüense

funda una línea anacrónica mediante la cual comprende el Barroco como un período que retorna no desde la estructura económica, política y cultural del Antiguo Régimen, sino desde los márgenes de la modernización que impulsa el capitalismo desde las revoluciones. Las claves que le impone a ese diálogo incipiente establecen a pesar de los cambios una constante que surca por entero el proceso posterior: el Barroco se convierte en un sustrato a partir del cual establecer una crítica a la modernidad, sea que esta se conecte con actitudes conservadoras, antimodernistas, revolucionarias o ligadas a la posmodernidad (Iriarte, 2015: 113).

Como ha sido expuesto anteriormente, los escritores que se reúnen en torno a la revista *Orígenes* promueven el estilo barroco en Cuba, una tendencia hiperculta que tanto Lezama Lima como Alejo Carpentier –para quien el Barroco cubano es una suerte de emanación del paisaje autóctono– defienden, y por el cual se impone un estilo aristocrático del que Cabrera Infante y Severo Sarduy se nutren con la misma intensidad con la que lo rechazan.

Así, este último describía a estas dos figuras emblemáticas en entrevista con Jorge Schwartz con las siguientes palabras: “Lezama en una línea incandescente y casi roció del barroco, o en una línea casi manierista del barroco –quizá él sea un manierista– y Carpentier que es una línea de enderezamiento del barroco; sí así puede decirse, un barroco clasicizante. Creo que en ellos dos están incluidas las dos vertientes del gran barroco universal” (Sarduy, 1999: 1828).

Si los dos máximos representantes del Barroco cubano disfrutaban del diccionario para buscar la palabra exacta y erudita, rebuscada y artificiosa, los escritores que se reúnen en torno a la revista *Ciclón* –disidentes de *Orígenes* como Rodríguez Feo o colaboradores regulares como Sarduy y Piñera– se burlan tanto del preciosismo de los origenistas como de su convencimiento de pertenecer a un Barroco autóctono cubano o, más ampliamente, latinoamericano. En este contexto, en un acto de alejarse de la corriente hispanoamericana Sarduy se separa del barroquismo aristocratizante de Sor Juana Inés de la Cruz y se inclina por Luis de Góngora

(Quesada, 2015), que tomará como referencia tanto para analizar el movimiento como para modelar su escritura. Los colaboradores de *Ciclón* suelen serlo también de *Lunes de Revolución*, por lo que Cabrera Infante se sitúa en una tendencia que comulga con un modelo de Barroco diferente al de los escritores de *Orígenes*.

No obstante, aunque el rechazo de Cabrera Infante hacia el estilo de Carpentier –más que hacia su persona<sup>109</sup>– sea evidente, resulta innegable que el contacto tanto con su escritura barroca como con su vertiente francófona<sup>110</sup> era ineluctable en La Habana de los años cincuenta, incluso cuando este se mantuvo como diplomático en Haití y Venezuela entre 1945 y 1959. La Casa Belga, librería de la Habana Vieja situada en la calle O'Reilly 59, era el centro cultural dedicado a la promoción de la cultura extranjera y lugar donde se reunían los intelectuales cubanos, pues en sus anaqueles se encontraban numerosas publicaciones extranjeras y, muy particularmente, las editadas recientemente en París. Carpentier solía estar al corriente de las novedades francesas y le gustaba alardear de ello, como plasma Cabrera Infante en su artículo “Carpentier, cubano a la cañona” de *Vidas para leerlas*:

Carpentier [...] nos habló de la novela más divertida que había leído en mucho, mucho tiempo, *Zazie dans le Métro*, de Raymond Queneau. Todos los nombres franceses salieron perfectos de su boca. Al contar las aventuras de Zazie de ocho años y las desventuras de su tío Gabriel, un transformista, nos citó la primera línea. “Doukipudonktan”, dijo Alejo y al vernos a los tres con tres bocas abiertas, tradujo: “Es argot de París. Quiere decir ¿por qué apestan tanto los franceses”, ¡ah! ¡ahá! ¡ahahahá! Le dije que recordaba a una novela americana llamada Lolita. [...] Salió en París en inglés. La compré en la Casa Belga, donde me la vendieron como pura pornografía. Ah Alejo. Pareció incómodo. “En realidad –nos dijo–, de *Zazie* he leído los fragmentos que publicó la *Nouvelle Revue Française*. Muy divertidos”. Era extraño porque Carpentier era lo más alejado de Raymond Queneau (2015: 889).

---

<sup>109</sup> En *Vidas para leerlas*, Cabrera Infante confiesa: “Una de las razones por las que Carpentier caía mal en Cuba es que era un pesado. Sin sentido del humor, toda su conversación estaba cundida de anécdotas y cuentos aparentemente cómicos que su modo de contar hacía pesados. Pero a mí, personalmente, me caía bien Alejo. Era un hombre cauto hasta la cobardía y desconfiado hasta la soledad. Pero, de veras, me caía bien” (2015: 891).

<sup>110</sup> Carpentier, hijo de padre francés y madre rusa, nació en 1904 en Suiza, pero la familia pronto se mudará a Cuba. En 1928 se va del país por culpa de su actividad política de oposición al dictador Machado y se instala en París.



La ironía con la que el escritor relata la escena recalca la vanidad de Carpentier, por la que los escritores de *Ciclón* se burlaban de él, así como el abismo entre su estilo y el del autor francés admirado y homenajeado por Cabrera Infante hasta la extenuación.

En el núcleo de escritores reunidos en torno a la Casa Belga también se encuentra Sarduy que, en 1959, se muda a París con una beca francesa para estudiar en L'École du Louvre, concedida gracias a los ensayos sobre pintura cubana publicados en *Lunes de Revolución*<sup>111</sup>. Apadrinado por Roland Barthes, fundamental entre el grupo de lingüistas y escritores estructuralistas, y en relación de pareja con François Wahl, filósofo y director de las Éditions du Seuil, pronto se integrará plenamente entre los escritores unidos por la revista *Tel Quel*<sup>112</sup>.

De hecho, será Philippe Sollers quien traducirá su novela *Cobra* al francés en 1972. Gracias a todos ellos, Sarduy entra en contacto con las grandes corrientes del siglo, colabora en la revista y, en buena medida, integra las enseñanzas de Barthes en sus novelas, aunque comparte con Cabrera Infante<sup>113</sup> la opinión de que se trataba de un grupo mediatizado más por la moda que por el pensamiento:

[...] mi autocrítica es muy positiva: hice muy bien en no seguir sus virajes políticos e intelectuales, que llegaron a convertirse en una absurda expresión de la moda y que han llevado a muchos de ellos a la práctica de la literatura del chisme, la anécdota fácil, cuando no la calumnia o la denuncia. He seguido mi camino en el más estricto silencio, que es tal vez la forma más radical del compromiso con la escritura (Sarduy, 1999: 1825).

Si bien la crítica ha asociado a Sarduy con la escuela del Nouveau Roman, íntimamente relacionada con la revista *Tel Quel* y Éditions du Seuil hasta 1966<sup>114</sup>, él

---

<sup>111</sup> Episodio mencionado en *Vidas para leerlas* (Cabrera Infante, 2015: 924).

<sup>112</sup> En una entrevista realizada en 1966 por Rodríguez Monegal, Sarduy describe la revista *Tel Quel*:

[...] los franceses quieren demostrar que el nivel de las palabras no depende de otras, sino de sus propias leyes. *Tel Quel* deriva más bien de las búsquedas estructuralistas heredadas de los formalistas rusos –sobre todo, Jakobson–, de Saussure, de la etnología de Lévi-Strauss y del psicoanálisis de Jacques Lacan. Lo que cuenta es la organización total del lenguaje, y es aquí que se articulan los trabajos de Roland Barthes sobre la semiología, la retórica a través de la historia y la ambigüedad de toda la escritura (1999: 1810).

<sup>113</sup> Cf. Apéndice 1: Entrevista a Miriam Gómez.

<sup>114</sup> Sobre las discusiones y polémicas establecidas entre Sollers, Robbe-Grillet y Barthes, Cf. Antoine Compagnon, 2011.

reivindica la libertad de su escritura aunque reconoce su vinculación con *Tropismes* de Nathalie Sarraute<sup>115</sup>. Su labor fue la de conectar París con la literatura hispánica a través de la revista de Éditions du Seuil, en la que rinde homenaje, entre otras corrientes, al barroquismo de Góngora (Sarduy, 1966) y donde publica no solo fragmentos de su propia obra sino textos de García Márquez, Lezama Lima y Borges, entre otros autores contemporáneos; asimismo, resultó esencial la labor de difusión que ejerció a través de la revista *Mundo Nuevo*, dirigida por Emir Rodríguez Monegal.

Cabrera Infante, como digno hijo de su época, estuvo en contacto con los autores contemporáneos más innovadores como fue el caso de Sarduy. Así, trabajó amistad con él en los años 50 y, una vez en el extranjero, se verán numerosas veces en París, Barcelona, Madrid y Londres<sup>116</sup>, con o sin otros autores relacionados con Éditions du Seuil, cuya obra conoce bien: Barthes y Lévi-Strauss, por ejemplo, están muy presentes en su biblioteca privada de Londres (cf. Apéndice 2).

La pasión por el cine de Cabrera Infante le hace admirar las técnicas del Nouveau Roman pues, según él, “las grandes narraciones de los últimos cincuenta años aparecen en la pantalla, no en los libros. Los libros se dedican a hacer otras cosas, experimentos, muchos fallidos, otros conseguidos, como por ejemplo novelas del *nouveau roman*, y aun así son novelas de la mirada, y eso viene de ser espectador de cine” (Alfieri, 2008: 141-142). De hecho, Michel Butor, Sarraute, Marguerite Duras y, muy particularmente, Alain Robbe-Grillet, serán escritores muy leídos y admirados por él (cf. Apéndice 2).

En cuanto a la lectura de Jarry, fundamento de la futura neovanguardia francesa integrada por los miembros del Collège de ‘Pataphysique, los escritores del movimiento del Absurdo y los adeptos del OuLiPo, llega a La Habana de la mano de Virgilio Piñera como temática esencial de múltiples números de *Ciclón*<sup>117</sup>, lo que

---

<sup>115</sup> Sarduy está interesado por la actividad, los gestos, la cinestesia, como acredita su novela del mismo nombre, por lo que se siente más identificado con los inicios de esta tendencia:

Sí, hay una influencia precisa del *nouveau roman*, o de lo que lo precedió: *Tropismos*, de Nathalie Sarraute. En *Tropismos* lo que me importaba es el paso del individuo al grupo; todo el libro no describe más que movimientos colectivos, su persona es la tercera del plural. La materia de la novela son precisamente los tropismos, esos movimientos casi indefinibles, de atracción y repulsión, esas energías que animan localmente la multitud, que la desplazan, que la hacen cuerpo vivo (1999: 1816).

<sup>116</sup> Sobre la relación entre Sarduy y Cabrera Infante. Cf. *Vidas para leerlas* (2015: 923-925).

<sup>117</sup> Para conocer los números concretos de *Ciclón* dedicados a Jarry Cf. Lobato Morchón, página 85.

provoca la difusión rápida de la ‘Patafísica entre los autores cubanos más innovadores del momento. De hecho, a partir de 1948 Piñera estrena las obras transgresoras y con destellos pre-absurdistas *Electra Garrigó*, *Jesús y Falsa alarma*, en las que se vislumbran las técnicas dramáticas de su teatro posterior, pero no será hasta 1958 cuando se represente *La boda*, absolutamente conectada con el movimiento del Absurdo reinante en París, y en la que Lobato Morchón ha visto un paralelismo evidente con la provocación lingüística de Jarry:

La obra [...] tiene como punto de partida la ruptura, horas antes de la ceremonia, de un compromiso matrimonial después de que la novia (Flora) escuche por azar cómo su futuro marido (Alberto) cuenta a un amigo suyo que su prometida tiene los pechos caídos. Buena parte de los diálogos de la pieza giran en torno a los senos de la muchacha, e incluso Flora se ve obligada, al final del acto segundo, a gritar la palabra “tetas”, especie de reencarnación del mot d’Ubu –“merdre”– lanzado contra el público la noche del 10 de diciembre de 1896, cuando fue estrenado *Ubu roi*, de Alfred Jarry (2002: 79).

El teatro del Absurdo se adueña de la escena habanera, principalmente, desde la segunda mitad de los años cincuenta. El grupo Prometeo estrena obras de Albert Camus como *Calígula* (1955) y de Eugène Ionesco, autor por excelencia de la compañía Teatro Experimental Arena: así, *La leçon* se representará en 1956, y en los meses siguientes lo harán *La cantatrice chauve* (*La soprano calva* en Cuba) y *Les chaises*. Además del interés por llevar a la escena a los francófonos, los dramaturgos de corte absurdista comienzan a proliferar en La Habana: es el caso de Gloria Parrado, Ezequiel Vieta, Antón Arrufat y José Triana. La colaboración esencial tanto de Piñera como de Arrufat en *Lunes de Revolución* demuestra el interés por este tipo de teatro entre los núcleos habaneros más innovadores. De hecho, en el programa de televisión con el que cuenta el suplemento se proyectarán, entre otras obras, *Electra Garrigó* y *La cantatrice chauve*.

En realidad, Piñera lleva la esencia patafísica a sus obras no por vía directa desde Francia, sino por sus estancias en Buenos Aires, donde trabajó como becario de la Comisión Nacional de Cultura entre 1946 y 1947, como empleado del Consulado de Cuba entre 1950 y 1954 y como corresponsal de *Ciclón* entre 1955 y 1958. Según Daniel Samoilovich, “Buenos Aires puede haber sido, a fines de los 40, la cantidad justa de Francia que Virgilio podía soportar –esa Francia de cuyo “inmortal espíritu”

gustaba burlarse pero que pese a todo le fascinaba” (1999: 7-8). Allí trabará amistad con Eva Mentora, Albano Rodríguez y Juan Esteban Fassio, estos dos últimos fundadores en 1957 del Instituto de Altos Estudios Patafísicos de Buenos Aires<sup>118</sup> (IAEPBA), primera de una larguísima serie de sedes patafísicas en todos los continentes. Fassio, junto con Enrique Alonso, publica el mismo año de la creación del Instituto la primera traducción al español de *Ubu Roi*, que Piñera elogiará en la revista *Sur* demostrando, además, su destreza con la lengua francesa:

Para el conocimiento de la vida y obra de Alfred Jarry remito al lector al excelente prólogo de esta muy cuidada traducción española de *Ubu rey*. Quien no esté familiarizado con la obra jarriana encontrará en dicho prólogo abundante y fidedigna información. En cuanto a la traducción (he seguido paso a paso el texto con la edición francesa de Fasquelle), sus autores (Enrique Alonso y Juan Esteban Fassio) han respetado el original en todas sus partes, y hasta eso que un crítico tonto calificaría de “intemperancia del lenguaje” ha sido transcrito al pie de la letra (2012: 8).

Albano Rodríguez –conocido entre los patafísicos por Álvaro– colaborará con la revista cubana *Ciclón*, que Piñera dirigía, y junto con su mujer –Eva Mentora– se instalará una temporada en París, donde fortalecerá los lazos con aquellos escritores del Collège de ‘Pataphysique con los que ya mantenía relación epistolar; me refiero, entre otros, a Boris Vian, el Baron Mollet, François le Caradec y Raymond Queneau. Este último infunde en Piñera el gusto por la *contrainte*, tan apreciada por Cabrera Infante, y en 1969 el dramaturgo participa en La Habana en el espectáculo *Juego para actores* con una breve obrita de un acto: *Ejercicios de estilo. Tema: Nacimiento de las palabras*, en la que una voz en *off* va sugiriendo pautas de estilo a una actriz, y ella tiene que ir adaptando su texto –el alumbramiento del lenguaje– a las reglas impuestas sobre la marcha, como si de un ejercicio oulipiano se tratara.

*Juego para actores* reunía textos de varios autores, entre los que se encontraba el capítulo 68 de *Rayuela* de Julio Cortázar, para quien “[Jarry se había dado] perfecta cuenta de que las cosas más graves pueden ser exploradas mediante el humor; el descubrimiento y la utilización de la patafísica es justamente tocar fondo por la vía del humor negro” (Harss, 1966: 283). El escritor argentino, aunque nunca perteneciera

---

<sup>118</sup> El Instituto de Altos Estudios Patafísicos de Buenos Aires se convierte en 2002 en Novísimo Instituto de Altos Estudios Patafísicos y, en 2007, en Longevo Instituto de Altos Estudios Patafísicos.

oficialmente al IAEPBA, simpatizaba con el trabajo del grupo de patafísicos y principalmente con la Cátedra de Trabajos Prácticos Rousselianos. De hecho, la “*Máquina para leer Impressions d’Afrique de Raymond Roussel*” que Fassio compuso seducirá tanto a Cortázar, que el patafísico, asimismo, elaborará una máquina para leer *Rayuela*. Además del contacto regular con los miembros del IAEPBA, Cortázar incluye menciones a Jarry en muchos de sus textos, y en *La vuelta al día en ochenta mundos* –libro en el que publicará la máquina de Fassio para leer *Rayuela*– reconoce que su poética se basa en la teoría patafísica de creación de otras realidades a partir de la consideración de excepciones:

Pienso en Jarry, en un lento comercio a base de humor, de ironía, de familiaridad, que termina por inclinar la balanza del lado de las excepciones, por anular la diferencia escandalosa entre lo sólito y lo insólito, y permite el paso cotidiano, sin **response** concreta porque ya no hay **challenge**, a un plano que a falta de mejor nombre seguiremos llamando realidad pero sin que sea ya un **flatus vocis** o un peor es nada (2005: 38).

Cortázar se constituye en uno de los grandes embajadores de la ‘Patafísica en la literatura en español del siglo XX. Entre él y Cabrera Infante surge rápidamente un aprecio mutuo por sus obras e incluso un proyecto de llevar al cine el cuento “La autopista del Sur” del escritor argentino, para el que el autor cubano escribe el guion. El proyecto, que ilusionaba a ambos, fracasa por razones ajenas a ellos, como puede leerse en el intercambio epistolar que mantienen en 1970<sup>119</sup>, donde también se vislumbra su simpatía y admiración. Como comenta Fernando Ampuero:

El manejo del humor caracterizó a uno y otro: Cortázar jugaba a ser el Groucho Marx metafísico, y Cabrera Infante a ser el Lewis Carroll caribeño. Claro que nada era más diferente en los años sesenta que un cubano y un argentino. Sin embargo, si se tomaba la distancia necesaria, saltaban las rotundas afinidades: los dos, hijos de James Joyce, desestructuraron la narración tradicional, y los dos, acatando la herencia de Mark Twain y el léxico conversacional de sus países de origen, adoptaron el coloquialismo, que expresaba preferencias por la frase larga, el vuelo lírico, la pirotecnia del metalenguaje y el experimentalismo. Ambos, también, recurrieron al fragmentarismo, el collage, el absurdo, la autoparodia y el puzzle esnobista (2012).

---

<sup>119</sup> Sobre el contenido de esas cartas y los problemas a los que se enfrentó el proyecto cinematográfico, cf. Perales Contreras, 2014.

La enemistad posterior entre ambos fue provocada, por lo tanto, por un desacuerdo más político que literario. El desencadenante de la pelea fue la sucesión de acontecimientos que siguieron al arresto del escritor cubano Heberto Padilla. En un primer momento Juan Goytisolo y Cortázar redactaron junto con otros cincuenta y cuatro intelectuales una carta dirigida a Castro, en la que alegaban que:

era incorrecto el empleo de métodos represivos contra intelectuales y escritores que habían ejercido el derecho a la crítica dentro de la revolución, ya que esta actitud de censura sólo podría tener una repercusión negativa entre las fuerzas antiimperialistas del mundo entero y muy especialmente en América Latina, para quien la revolución cubana era un símbolo y una bandera” (Perales Contreras, 2014: 145).

Sin embargo, cuando los mismos intelectuales se unieron para escribir una segunda carta más virulenta ya que la primera no había surtido el efecto esperado, se produjeron numerosos desacuerdos y, así como se unieron otras personalidades —el escrito se conoce como “La carta de los sesenta y uno”— Cortázar, entre otros, se negó a firmar:

La segunda carta ¡que yo no firmé!... [...] ésa era una carta insolente, malévola y paternal, en la que los europeos y muchos latinoamericanos pretendían darle lecciones a Fidel Castro... Esta carta explicó muy bien la reacción muy violenta del gobierno cubano y aquel famoso discurso de Fidel en que hubo una ruptura con los intelectuales europeos y latinoamericanos que habían estado viajando constantemente a Cuba. En lo personal, sigo defendiendo la posición que tuve en ese momento. Sé que esta declaración no agrada a muchos compañeros cubanos que preferirían una mayor flexibilidad, pero sigo creyendo que la única manera de ayudar a Cuba es haciéndolo críticamente, fraternalmente, pero sin caer en maniqueísmos o en posiciones extremas... Las revoluciones están hechas por hombres y sujetas a críticas, equivocaciones, titubeos (Poniatowska, 1975: 34).

En definitiva, las corrientes francófonas más innovadoras llegan a Cuba en pleno auge del neobarroco. Si por un lado Sarduy servía de vínculo entre las dos capitales promoviendo la corriente del Nouveau Roman y las teorías de la revista *Tel Quel*, el movimiento del Absurdo se apoderaba de la escena cubana gracias al influjo de Piñera. Con él, la relación entre el Instituto de Altos Estudios Patafísicos de Buenos

Aires y los escritores más vanguardistas del momento reunidos en torno a *Ciclón* y *Lunes de Revolución* fue en aumento. Una vez en el exilio, Cabrera Infante seguirá en contacto con todas las corrientes nacidas en París que, tras haberlas asimilado e integrado, pasándolas por un primer filtro conformado por el choteo cubano y un segundo vinculado al *pun* anglófono, conforman la esencia de su poética.

## 2.2 EXORCISMOS DE ESTI(L)O (1976<sup>120</sup>)

Tres años después de la publicación de *Exorcismos de esti(l)o*, Cabrera Infante se lamentaba de la incompreensión de la crítica frente a un libro que se había clasificado de escapista, y desdeñado en el circuito editorial por su difícil lectura: “*Exorcismos* ha sido un libro mal comprendido. Se tomó como un lío literario mío más, cuando en realidad era un libro que pretendía reconstruir toda la literatura partiendo de las posibilidades del juego como ilustración estilística” (García, 2002: 230). Por desgracia, a día de hoy siguen existiendo pocos estudios que se hayan propuesto paliar la incompreensión de entonces.

*Exorcismos*... se presenta como una compilación de textos de naturaleza muy diversa portadores, cada uno de ellos, de un juego distinto. Así, Cabrera Infante lleva al exceso el ejercicio con las posibilidades de la escritura, indagando en la multiplicidad de estilos potenciales por “acumulación hiperbólica de una sola técnica, para que la reconozcamos, forzosamente, como un estilo” (Merrim, 1978: 278); es decir, cada juego de la miscelánea explota las posibilidades de un solo estilo con el fin de que este resulte indentificable. De este modo, la esencia autorreferencial de la actividad lúdica permite abordar cada uno de los textos de manera autónoma; no obstante, el autor propone un conjunto mayor, pues existe por un lado un entramado de conexiones entre ellos y, por otro, un diálogo con el resto de su obra de ficción, como se demostrará más adelante.

### 2.2.1 LA POTENCIALIDAD DEL TÍTULO

La multiplicidad de significaciones del título del libro es reflejo de la literatura potencial que este encierra.

---

<sup>120</sup> Como su propio autor declara, casi todos los textos que componen *Exorcismos de esti(l)o* fueron escritos entre 1962 y 1965, durante la estancia como Agregado Cultural en Bruselas (Pichon, 1996: 71); no obstante, la miscelánea fue terminada en la capital británica: “Ninguno de esos fragmentos fue escrito en La Habana. Los que no fueron escritos en Bruselas fueron escritos en Londres, aquí en Gloucester Road, alrededor de 1970” (García, 2002: 227).



Por un lado, el autor se posiciona como cómplice de Queneau, remitiendo a sus *Exercices de Style* (1947), donde el padre del OuLiPo recrea una misma escena 99 veces al amoldarla a 99 estilos diferentes; y, por otro, reta al máximo maestro de la potencialidad al ofrecer un compendio mucho más exhaustivo que el escritor francés, donde lleva el juego con el estilo al exceso propio de su poética hasta exorcizarlo por acumulación. De igual manera, esta obra miscelánea hace hincapié en las capacidades visuales de representación del estilo –dimensión de la que carece *Exercices de Style*–, al reflejar en el título la sección caligramática “Japoneías de Estío”, obra de *Canciones de la noche* (1913) de Vicente Huidobro –citada en la página 92–. El paréntesis –que potencia las dos lecturas del título– permite, por lo tanto, que las dos referencias se sumen sin necesidad de alternarse pues, como ha sido indicado en el capítulo cuarto de la primera parte, la ‘Patafísica propone múltiples lecturas superpuestas, técnica utilizada por Cabrera para combatir, entre otras cuestiones, la visión única del régimen castrista.

Asimismo, no puede perderse de vista que tanto el guiño a Queneau como la tendencia francesa del libro invitan a leer la palabra *estilo* con pronunciación francófona y, por ende, a interpretarla como *stylo*; es decir, ‘pluma estilográfica’. Este utensilio supone el medio adecuado para ejercitar el estilo hasta exorcizarlo, así como el instrumento para exorcizarse a sí mismo, pues con él combate la depresión que lo invade desde el exilio<sup>121</sup>. De hecho, la representación gráfica de la letra *l* minúscula –tal como aparece en el título– recuerda la forma alargada de una pluma, herramienta de escritura. Quizá a esto se refería Cabrera al hacer referencia a la *seducción de la pluma*: “[El título] significa muchas cosas: un exorcismo del estilo, ejercicios estivales, hasta la seducción de la pluma... todo eso como réplica de *Ejercicios de estilo*” (Pichon, 1996: 71). Asimismo, es representativo que sea la primera letra de la palabra “literatura” la que esté encerrada en el paréntesis pues, como queda evidenciado en el apartado 1.1.2, el juego funciona como suspensión de lo circundante.

---

<sup>121</sup> Con las siguientes palabras, Cabrera se refiere a su estado depresivo, fruto de una bipolaridad que, según su mujer, se vio acentuada por el profundo malestar que experimentó en el exilio por la imposibilidad de volver a su tierra (cf. entrevista a Miriam Gómez, apéndice 1): “[...] la [depresión] que combato con drogas de noche, pero como no soy alcohólico, no bebo sino escribo, así soy más locuaz que loco, exorcizándome con palabras” (García, 2002: 205).

Veremos a continuación la razón por la que el autor necesita colocar un paréntesis tanto en el título como en su producción literaria para ejercitar la pluma o, lo que es igual, indagar en las potencialidades de la literatura; es decir, mejorar el manejo de las herramientas y estrategias de que dispone para desplegar su juego.

### 2.2.2 CLAVE DE *EXORCISMOS DE ESTI(L)O*

Cuando el lector se enfrenta a la miscelánea que se le ofrece, observa la acumulación de textos variopintos, “la ambición verbívora del genial escritor cubano” (Iwasaki, 2008: 80), pero no entiende su función hasta alcanzar sus últimas páginas. En estas encuentra la clave: tras el penúltimo texto, “Reichvolución” (290), en el que el saludo nazi “SIEG-HEIL” se metamorfosea paulatinamente en “FI-DEL”, primera mención explícita del libro al dictador cubano<sup>122</sup>, aparece “La isla” (291), donde la silueta de Cuba solo se aprecia por las letras que la rodean. Es decir, al imponerse la situación histórico-política –con la virulencia que supone, además, el paralelismo entre Hitler y Castro<sup>123</sup>–, la isla desaparece. Ofrezco ambos ejercicios a continuación:

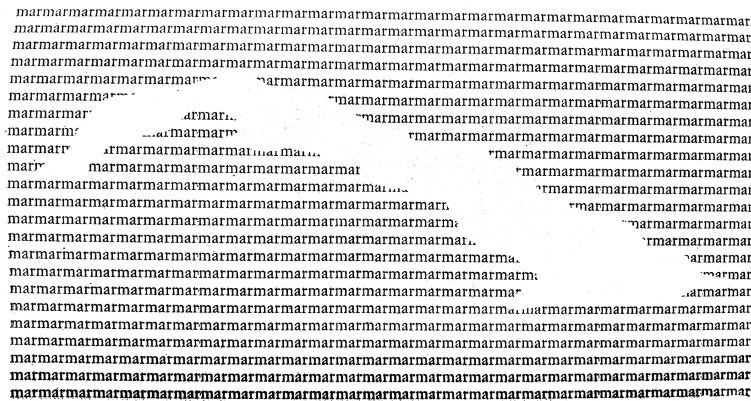
#### REICHVOLUCIÓN

SIEG-HEIL!	SIEG-HEIL!
Sieh Geil!	Sieh Geil!
Sieg Feil!	Sieg Feil!
Fieg Seil!	Fieg Seil!
Fie eil!	Fie eil!
Fie el!	Fie el!
Fi el!	Fi el!
Fiel!	Fiel!
Fidel!	Fidel!
Fi del!	Fi del!
FI-DEL!	FI-DEL!

<sup>122</sup> Otros textos de *Exorcismos...*, sin embargo, se refieren a Fidel Castro de forma implícita. Por ejemplo, teniendo en cuenta que en *Cuerpos divinos* el narrador –*alter ego* ficcionalizado del autor–relata el mal comer del cabecilla del movimiento 26 del Julio, puede comprobarse gracias a la lectura de esta obra póstuma que el siguiente párrafo perteneciente a “Un filósofo feliz” (125-128) de *Exorcismos...* alude, en efecto, a Fidel Castro:

Los déspotas tienen invariablemente el gusto enfermo. Napoleón, el mismo Brillat-Savarin lo cuenta en su libro, comía poco, mal y sin concierto. Hitler era vegetariano. Stalin inundaba sus toscas comidas con vodka. El único tirano, cuyo nombre no quiero (ni puedo) anotar, con quien tuve el disgusto de compartir varias comidas, tenía, entre otros, el hábito de mezclar – ¡con una cuchara, por favor!– el arroz, los frijoles negros, un picadillo a la criolla y los deliciosos plátanos fritos en un asqueante tojonto que un cerdo habría rechazado por promiscuo (127).

<sup>123</sup> Rafael Rojas ha visto en las dos columnas que conforman “Reichvolución” (290) el parecido con la forma de dos botas militares (2006: 248).



Para preservar el país del efecto inevitable de la realidad histórico-política, y desplegar la vida habanera, el escritor apela a la potencialidad creativa que le permite lo lúdico. Recurrir a un modo de representación a través del cual la geografía, anulada por la Historia, resurgirá gracias a un mar de palabras indica que el tablero de juego puede conformarse siempre y cuando el autor domine el lenguaje, su herramienta de juego. Así, la repetición de la palabra *mar* dibujando la silueta de Cuba encierra *arma*, pues la utilización lúdica de la lengua es la única arma que posee el autor para llevar a cabo la protección de su tierra desde el exilio. Si estos dos textos resultan significativos para desentrañar la poética de Cabrera Infante y, por ende, la intención de *Exorcismos...*, el supuesto epílogo confirma la tendencia oulipiana, pues se titula *Epilogolipo* (293) –fusión entre *epílogo* y *OuLiPo*– y recrea a base de *contraintes* el epílogo de *El Hacedor* de Jorge Luis Borges, como se analizará más adelante.

Al encontrar la clave y dilucidar, por lo tanto, el sentido del libro, el lector se ve arrastrado al inicio de su lectura como si de una ola se tratara; es decir, el receptor –ahora cómplice– podrá leer *Exorcismos...* en clave oulipiana. En otras palabras, los dos últimos textos junto con el epílogo invitan a considerar el paréntesis del título como la representación gráfica del paréntesis figurado que empieza en la dedicatoria (9) y termina en “La vuelta al mundo en siete días” (289), suspensión momentánea de las *novelas del yo*. Lejos de centrarse aquí en los paseos por La Habana de su *alter ego*, Cabrera Infante ejercita su escritura en un intento de apropiarse de los signos, las palabras y los estilos para convertirse en maestro de la potencialidad y poder desplegar con majestuosidad La Habana lúdica.

No en vano el último texto que conforma el paréntesis, “La vuelta al mundo en siete días” (289)<sup>124</sup>, y que, por lo tanto, precede a los ya mencionados “Reichvolución” (290) y “La isla” (291), representa un planeta dibujado con vocablos:

LA VUELTA AL MUNDO EN SIETE DÍAS

domingo  
 lun mar mier juev  
 montag ahad senin terca  
 dimecres mandag dijous selasa  
 segunda donnesrtag sabato dagon  
 onsdag dimecredi mittwoch launtai  
 quarta feira kamis rabu veneris dies  
 maanantai zondag perjantai keskiviikko  
 fredag diumenge samedi dies dominica rabu  
 divendres dilluns torstag sunnuntai torsdag  
 jovis dies quinta feira sabtu torstai venerdi  
 joi sexta sambata lundí mercuri zaterdag  
 sonnabend woensdag wednesday luni sroda saturday  
 subota sreda pyátnitsa patek utery kedd vesarnap  
 puhapäev reede sestdiena hetfo csutortok szombat  
 lunes domingo domenica dimanco merkredo vendredo  
 dheftaira carsamba el talat el sabbt cuma jaudo  
 trity savvato e shtunde e prente persembe sali  
 el arba e hane e merkurre kiriaky pitmdiena  
 hetfo szombat laupaev antradienis pirmidiena  
 tiistai pazar ertesi chetvurtak ponedeljak  
 voskresenie czwartek pirmadienis mardo  
 el gom'a e dielle el hadd e marte petak  
 pondeli otvrtek wtorek lórdag tisdag  
 maandag donderdag marti lunedì  
 giovedi vineri dimanche  
 jueves mercoledi  
 domingo

Así, tras haber ejercitado la pluma jugando con los elementos constitutivos de la escritura a lo largo de todo el libro, puede desplegarse como resultado un mundo construido con palabras. Esto último marca la poética de las *novelas del yo* de Cabrera, en las que al convertir La Habana en tablero lúdico se alienta la existencia de un lugar en el que aún puede desarrollarse la vida que el efecto de la Historia impide.

En definitiva, *Exorcismos...* se plantea como cuaderno de ejercicios con el que practicar la potencialidad de la literatura: desde la exploración de las posibilidades del lenguaje tomando en cuenta los signos lingüísticos más insignificantes, hasta la aplicación de *contraintes* complejas a textos preexistentes, y ello con el fin de adquirir mayor destreza para convertir a La Habana en tablero de juego en sus *novelas del yo*. No en vano, el propio Cabrera infante clasificaba *Exorcismos...* como “definitivamente harina de otro costal” (Pichon, 1996: 71).

<sup>124</sup> Recuérdese que otro escritor amante de la ‘Patafísica, Julio Cortázar, ya había experimentado con el título de Julio Verne *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* en *La vuelta al día en ochenta mundos* (1967), con el fin de mostrar la potencialidad que la consideración lúdica del día provoca.



, , , , , ,” (28). El coma equivale, por lo tanto, a la inactividad de la pluma, a la ausencia de ejercitación del estilo, a las varillas de la máquina de escribir en reposo.

Las potencialidades patafísicas son entonces “las comas recién venidas al mundo” (9), que el autor denomina *comas suspensivas* –término al que hará referencia repetidas veces a lo largo de *Exorcismos...*– como para mostrar la ausencia de límite en el despliegue de *soluciones imaginarias*. De hecho, aunque este libro se conforme como el amago de abarcar la totalidad de las posibilidades de juego con el estilo, las *comas suspensivas* indican que las posibilidades de la literatura son interminables. Con este nuevo concepto, Cabrera se rebela contra la imposición de la norma lingüística, según la cual los puntos suspensivos son el signo ortográfico que indica continuidad, personalizando los elementos mínimos del discurso y sugiriendo una utilización individualizada del lenguaje.

Para conseguirlo, será necesario retar a los mecanismos que componen la lengua como medio de expresión. Por ello, desde las páginas previas a *Exorcismos...* se observa el juego con las letras:

L  
i  
t  
e  
r  
a  
t  
u  
r  
a  
e m p i e z a c o n

Aquí, la grafía *L* –que Cabrera encierra en el paréntesis del título– contiene la frase “Literatura empieza con” (15)... que podría completarse con “L”, puesto que la oración trunca dibuja la letra, o bien con “los ejercicios que se presentan en las páginas siguientes”, puesto que la imagen de la grafía se encuentra en el margen derecho de la hoja, como si incitara a girar la página y proseguir la lectura, también con *L*. Los sentidos se acumulan entonces en vez de anularse, indicando multiplicidad de ideas superpuestas.

De igual manera, las palabras serán protagonistas en “Palabras liminares” (13), donde incluso se las personaliza:

¿Cómo una palabra se vuelve liminar, así como así, de la noche al día? Tiene que haber un método, una técnica tal vez que permita a todas las palabras, sin excepción de ninguna clase, ni de raza ni religión o sexo (que tanto se parecen), tiene que haber un camino para que una palabra se haga liminar. Tal vez un retiro, campestre o religioso, tal vez una fórmula mágica o siquiera química que permita a todas las palabras llegar a la liminaridad sin problemas ni pretextos [...] encontrar la clave, la llave, la pata de cabra para forzar la puerta liminar (13).

Lo *liminar* es lo que se encuentra en el umbral, en la entrada de, en este caso, el texto potencial. Con este fragmento, el autor pone de relieve la importancia que adquieren las palabras en la búsqueda de opciones patafísicas, indicando que cualquier vocablo puede ser inicio de potencialidad siempre y cuando sea fruto de un acto voluntario.

Además, en este texto se observa el choteo propio de la poética de Cabrera Infante, pues lo construye como respuesta al prólogo del mismo nombre de *Prosas profanas* (1896) de Rubén Darío. En él, el poeta nicaragüense explicaba su rechazo a escribir un manifiesto que reuniera en torno a una poética común a una serie de escritores “por la absoluta falta de elevación mental de la mayoría pensante de su<sup>125</sup> continente” (1983: 138). Como se desarrollará más adelante, Cabrera defiende la cultura popular –el cine de Hollywood, las canciones cubanas, la lengua oral...– frente a lo elevado; sin embargo, en su choteo con la erudición se aprecian grandes conocimientos culturales, pues es obviamente necesario aprehenderlos antes de someterlos al choteo: hay que ser erudito para poder burlarse del saber. No obstante, Cabrera se mantiene firme en su papel de defensor de lo popular, y desmonta las “Palabras liminares” de Rubén Darío, en las que el poeta nicaragüense consideraba el estilo como propio e intransferible: “mi literatura es *mía* en mí; quien siga servilmente mis huellas perderá su tesoro personal y, paje o esclavo, no podrá ocultar sello o librea. Wagner a Augusta Holmes, su discípula, le dijo un día: «lo primero, no imitar a nadie, y sobre todo, a mí»” (1983: 138). Aquí, en cambio, Cabrera Infante –gran imitador del estilo ajeno, como se estudiará más adelante– plantea su texto como manifiesto de un movimiento:

---

<sup>125</sup> *Nuestro* en el original.

[...] Será necesario hacer un movimiento de masas para permitir el acceso a la región liminar. [...] Esto lo decimos sin ánimo de herir susceptibilidades ni incomodar intereses ajenos: nosotros, los del Movimiento Pro Palabras Liminares, debemos tratar de lograr por todos los medios nuestros objetivos. ¡Ni una palabra que deje de ser liminar! ¡Todas las palabras como una sola en la lucha por el poder liminar! ¡Palabra o muerte! ¡Liminaremos! (13).

Así, Cabrera anuncia la forma lúdica de diálogo con la literatura de otros escritores, contradiciéndolos, utilizando sus textos de manera recombinante, sacando sus escritos de contexto, imitando sus estilos o modificando sus palabras a su antojo. Ejemplo de ello es el “Avant-propos”, extracto del ensayo “Art dramatique” de Voltaire, del que Cabrera se ha adueñado modificando el tiempo verbal de la oración: “En lugar de matar a todos los Caribes, haría falta quizá seducirlos con espectáculos, funámbulos... y música” (11). En efecto, la traducción literal del francés sería “habría hecho falta”<sup>126</sup> y no “haría falta”, pues Voltaire se está refiriendo a la aniquilación de indígenas del Caribe por parte de los conquistadores. Aquí, el autor cubano saca de contexto la cita, refiriéndose a la isla muerta por el peso de la situación histórico-política contemporánea al momento de escritura y, con el uso del condicional y no del condicional perfecto de la cita de Voltaire, siembra esperanza: La Habana puede resurgir si se pervierte el orden circundante, haciendo un paralelismo entre el poder del juego y el del espectáculo, estudiado en esta tesis en el apartado 1.1.5.

Como veremos, *Exorcismos...* insiste, asimismo, en las dificultades de representación, en la inexactitud entre el pensamiento y el resultado de su expresión, incluso cuestiona la autoría del producto artístico y la extrañeza que siente el escritor frente a su propia obra. Puesto que los siete textos previos anticipan la tónica del libro, “Las viejas páginas” (14) será representativo de lo que comentamos: “Las páginas viejas son como las fotografías de hace tiempo. Si son propias, al verlas de nuevo se siente una curiosa extrañeza. De alguna manera ahí está uno, pero uno no es uno exactamente” (14). Así, Cabrera Infante diserta sobre el tema de la representación recurriendo a una serie de recursos estilísticos, entre los que se encuentra la utilización

---

<sup>126</sup> “*Panem et circenses* est la devise de tous les peuples. Au lieu de tuer tous les Caraïbes, il fallait peut-être les séduire par des spectacles, par des funambules, des tours de gibecière et de la musique. On les eût aisément subjugués” (1835: 175).



del aspecto gráfico para ilustrar el mensaje. Por ello, volviendo al texto “Dédicace” (9), retrospectivamente “Arbitrariedad de los signos” (251) nos invita a percibir que en *comas* hay que deducir el anagrama *mosca*, pues este insecto al vuelo se asemeja a un punto en movimiento, similar, gráficamente, a la coma: “El símil entre la mosca y la coma se comprueba con el texto, en el que se observa la invasión paulatina de signos ortográficos en la redacción del escritor: “cagadas de mosca,,,,,” (251) Además, como se ha mencionado anteriormente, aunque *Exorcismos...* pretenda abarcar la totalidad del estilo, la meta es tan difícil de alcanzar como las moscas en movimiento.

En su amago por adueñarse de las múltiples opciones del texto literario, Cabrera hace referencia de manera recurrente a la vertiente francófona y, en menor medida, a la anglófona. Los dos idiomas le acompañan en el proceso de descomposición y recomposición del discurso, como puede observarse en el texto “La aliteratura”: “LITERATURA es *littérature* en francés, y *litter* es basura, desperdicio en inglés, mientras *rature*, de nuevo en francés, es tachadura, y *lit* es lecho, esa cama donde me acuesto a hacer literatura: solamente en español la literatura no significa otra cosa” (18). Aquí, un texto literario dado *–littérature–* se descompone en sus partículas destructivas *–litter* y *rature–* creando un neologismo *–aliteratura–* que denota privación o negación. Recurrir al *lecho*, es decir, al doble sentido de ‘cama’ y ‘fondo del mar o de un lago’, indica voluntad de tocar fondo para remontar construyendo un texto nuevo.

Con estos siete textos introductorios, Cabrera Infante coloca el eje sobre el que pivota todo *Exorcismos...*

## **2.2.4 ESTRATEGIAS DESTRUCTIVAS DE ESCRITURA**

### **2.2.4.1 Descomposición de los elementos constitutivos del lenguaje**

El escritor conformista hace uso de las convenciones de la lengua sin cuestionar su sumisión a las reglas impuestas. Por el contrario, al igual que los miembros del OuLiPo, Cabrera Infante adopta el papel de demiurgo descomponiendo,

en un primer momento, los elementos constitutivos del lenguaje, para recombinarlos, al fin, a su antojo. Asiendo el lenguaje y desglosando sus componentes, el autor patafísico se propone abolir la autoridad –diccionarios, Academia de la lengua, gramáticas...– y convertirse en el único responsable de sus propias pautas de creación. Así, el texto “¿Qué hacer” (sic; 141-142) –título trunco– se pregunta por la acción o inacción frente a la cantidad de situaciones enumeradas en las que a lo largo de la historia se han quemado, borrado o desechado obras artísticas. El texto concluye de la siguiente manera:

[...] ¿Qué hacer con el porvenir, próximo o pospuesto, que acabará con las ideas que acabaron con los hombres que acabaron con los libros tratando de acabar con las ideas? ¿Qué hacer con el tiempo que lo destruirá todo? ¿Qué hacer con el mañana remoto indiscernible del remoto ayer? ¿Qué hacer con la eternidad, contra la nada? ¿*Nada*? (142).

La respuesta se encuentra en otros textos con carácter teleológico como “Palindrama” (46), conformado por la frase única “Nada, yo soy Adán” (46); es decir, frente a la destrucción inevitable y su resultado –la *nada*–, el escritor lúdico adoptará el papel de demiurgo retorciendo el lenguaje y ofreciendo posibilidades nuevas de creación: brindando la opción de leer *nada* al revés, Cabrera da vida a Adán, principio de la humanidad. Es más, el palíndromo se completa con la frase entera, que corrobora el nacimiento del primer ser humano y, por lo tanto, de la esperanza creativa.

Por ende, tanto el análisis minucioso de los signos compositivos de la lengua como el choteo con lo normativo serán las técnicas utilizadas por Cabrera para destruir lo impuesto a favor de una utilización individualizada, lúdica e ingeniosa del lenguaje. Así, en “Poema semiótico” (281) el autor hace una lista de los elementos mudos de la lengua: las unidades escriturales que supuestamente carecen de significado, cuya única función es ayudar a la composición del texto escrito:

Punto (.)  
Coma (,)  
punto-y-coma (;)  
Dos puntos (:)  
Puntos suspensivos (... o ...)  
Acento agudo (´)  
Diéresis o crema (¨)

Apóstrofo (’)  
Comillas o comas altas (“ ”)  
Signos de interrogación (¿ ?)  
Signos de admiración (¡ !)  
Paréntesis ( ( ) )  
Llaves ( [ ] )  
Pleca o signo dialogante (–)  
Guión de separar o de unir (-)  
Asterisco (\*)  
Barra pisana (/)<sup>1</sup>  
Etcétera (&)

1. También llamada de soslayo o vírgula (281).

Según Mercedes Kutasy, aquí los elementos más circunstanciales de la lengua son el referente, pues “lo adicional se convierte en principal y lo primordial se pierde: con esta visión microscópica se hace más que evidente que el texto aspira a mostrar la lengua [...]” (2016: 118). No obstante, aunque parezca una enumeración de los signos ortográficos tradicionales del español junto con su representación gráfica, el título indica que se trata de un *poema*. Por lo tanto, además de hacer hincapié en cada uno de ellos, Cabrera Infante sugiere que los signos más insignificantes tienen la capacidad de cobrar significado lírico si el autor se lo propone. De igual manera, su manejo puede ser fuente de placer, como apunta “Phrase phamosa” (252):

No hay frase famosa, ni última ni primera, que me levante el ánimo tanto como aquella en que puedo ver una y entre dos comas, así: pieles y pies, y, como era de esperar, así:

,y,  
*Soy feliz, soy feliz,*  
*soy feliz,*  
*cuando veo unas comas*  
*y una y! (252)*

Es decir, si por un lado el autor quiere adueñarse de la lengua otorgando un valor nuevo a los significantes preexistentes, por otro defiende la creación de elementos constitutivos de su sistema de comunicación individualizado, como las *comas suspensivas*.

La letra como signo gráfico es protagonista en “Dédalo visto desde el Minotauro” (74), puesto que en el pasatiempo tradicional de la sopa de letras, el lector se focaliza en cada uno de los signos de las casillas para recomponer el mensaje oculto. El factor sorpresa va unido a la habilidad del jugador:

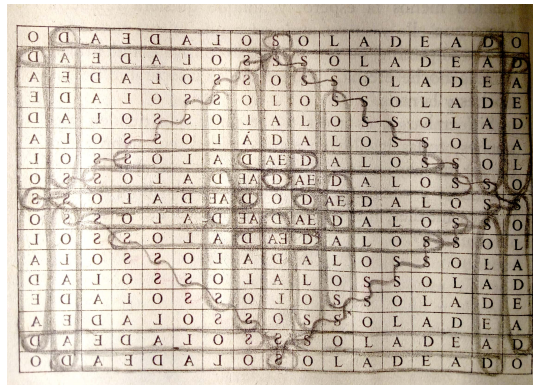
O	D	A	E	D	A	J	O	S	O	L	A	D	E	A	D	O	
D	A	E	D	A	J	O	2	S	S	O	L	A	D	E	A	D	
A	E	D	A	J	O	2	2	O	S	S	O	L	A	D	E	A	
E	D	A	J	O	2	2	O	L	O	S	S	O	L	A	D	E	
D	A	J	O	2	2	O	J	A	L	O	S	S	O	L	A	D	
A	J	O	2	2	O	J	A	D	A	L	O	S	S	O	L	A	
J	O	2	2	O	J	A	D	AE	D	A	L	O	S	S	O	L	
O	2	2	O	J	A	D	AE	D	AE	D	A	L	O	S	S	O	
2	2	O	J	A	D	AE	D	O	D	AE	D	A	L	O	S	S	
O	2	2	O	J	A	D	AE	D	AE	D	A	L	O	S	S	O	
J	O	2	2	O	J	A	D	AE	D	A	L	O	S	S	O	L	
A	J	O	2	2	O	J	A	D	A	L	O	S	S	O	L	A	
D	A	J	O	2	2	O	J	A	L	O	S	S	O	L	A	D	
E	D	A	J	O	2	2	O	J	O	S	S	O	L	A	D	E	
A	D	E	D	A	J	O	2	2	O	S	S	O	L	A	D	E	A
D	A	E	D	A	J	O	2	2	S	O	L	A	D	E	A	D	
O	D	A	E	D	A	J	O	2	O	L	A	D	E	A	D	O	

No obstante, como ha señalado László Scholz, este es “un crucigrama manipulado, limitado y burlado que no solo de un modo simbólico lleva al espectador a un punto cero [...]” (2002 : 132). La primera sorpresa se produce al observar que el recuadro solo contiene 6 letras: S, O, D, A, E y L, a lo que se une la ruptura de expectativas de lo que el lector podrá descifrar: aunque por el título del juego y las letras propuestas el jugador esperará encontrar “soledad”, no será el caso. Además, su configuración es atípica, puesto que la columna central funciona a modo de espejo entre las partes derecha e izquierda de la sopa de letras. Asimismo, la fila central produce la ilusión de paralelismo entre las zonas de arriba y de abajo del recuadro, sin embargo las grafías no se encuentran en espejo –es decir, invertidas en el hemisferio inferior–, por lo que no son las letras en tanto grafías las que se reflejan de arriba abajo, sino su consideración conceptual. Esta es una de las múltiples técnicas que Cabrera Infante utiliza en *Exorcismos...* para jugar con las aporías de la representación, como señalo a continuación:

O	D	A	E	D	A	J	O	S	O	L	A	D	E	A	D	O
D	A	E	D	A	J	O	2	S	S	O	L	A	D	E	A	D
A	E	D	A	J	O	2	2	O	S	S	O	L	A	D	E	A
E	D	A	J	O	2	2	O	L	O	S	S	O	L	A	D	E
D	A	J	O	2	2	O	J	A	L	O	S	S	O	L	A	D
A	J	O	2	2	O	J	A	D	A	L	O	S	S	O	L	A
J	O	2	2	O	J	A	D	A	D	A	L	O	S	S	O	L
O	2	2	O	J	A	D	EA	AE	D	A	L	O	S	S	O	L
2	2	O	J	A	D	EA	D	D	A	L	O	S	S	O	L	A
O	2	2	O	J	A	D	EA	AE	D	A	L	O	S	S	O	L
J	O	2	2	O	J	A	D	E	D	A	L	O	S	S	O	L
A	J	O	2	2	O	J	A	D	A	L	O	S	S	O	L	A
D	A	J	O	2	2	O	J	A	L	O	S	S	O	L	A	D
E	D	A	J	O	2	2	O	O	S	S	O	L	A	D	E	A
A	E	D	A	J	O	2	2	O	S	S	O	L	A	D	E	A
D	A	J	O	2	2	O	2	O	S	O	L	A	D	E	A	D
O	D	A	E	D	A	J	O	O	L	A	D	E	A	D	O	

Atípica es también la falta de variedad de palabras escondidas, pues tanto en vertical como en horizontal se encuentra repetidas veces *Daedalos*, nombre del constructor del laberinto cretense; el Minotauro se ubica así encerrado en la letra O, es decir, reducido al número 0 –por parecido visual–, única casilla libre<sup>127</sup>. No obstante, el texto “Tragicomedia en el centro del laberinto” permite observar más elementos representativos de la sopa de letras: “[...] Iba de lado Dédalo, haciendo eses, a juzgar por su cabeza, que era lo que yo veía. ¿Estaría ebrio o es que siempre caminó así y solamente me doy cuenta ahora? ¡O Daedalos, so ladeado! Grito y no me oye. Nadie me oye. Nadie por tanto me responde. Grito y el eco me devuelve el mismo grito al revés ¡odaedal os, soladeaD O! [...]” (75). Puesto que derecho y revés del sonido son equivalentes a nivel acústico, estos conceptos solo se observan en el ámbito de la representación gráfica, burlando lo coherente y provocando que el lector indague más en las opciones del recuadro. Así, descubrirá el zigzag de Dédalo –rombo formado por las eses– y el mensaje “O Daedalos, so ladeado” que limita el laberinto:

<sup>127</sup> En “Tragicomedia en el centro del laberinto” (75-84), Dédalo condena al Minotauro a vivir en la casilla central, por lo que le cambiará el nombre por Centrauro (77), rebajándolo no solo a la condición de prisionero, sino también de toro sin la parte humana –sin Minos–.



Si las letras se convierten en elementos autorreferenciales, las palabras sufrirán el mismo destino en “Uno, dos, tres” (98-101) donde, como ha señalado Kutasy,

[...] la alusión autorreferencial consiste primero en escribir un texto (“uno”), acto seguido poner algunas palabras del mismo entre comillas (“dos”), y finalmente terminar poniendo todas las palabras entre comillas (“tres”), enajenando así el sentido denotativo del texto y hacerlo ver como un conjunto de palabras separadas, lograr que las palabras denoten –en vez del fragmento de realidad al que se refieren– a sí mismas (2016:160).

En efecto, si durante la lectura del segundo texto el lector se pregunta por la arbitrariedad de las palabras entrecomilladas, sale de dudas con el tercero, donde el valor de las comillas pierde su sentido al encontrarse todos los vocablos en la misma situación. Con esta técnica, Cabrera Infante reproduce el procedimiento patafísico que insiste en la necesidad de centrarse en cada una de las unidades lingüísticas, desligar significante y significado e individualizar el sentido de los vocablos.

Más ilustrativo aún es el texto “Versos comunicantes” (278), en el que el lector deberá interpretar significados diferentes para significantes semejantes o idénticos en función del idioma con el que quiera asociarlos. Para ello, se permitirá la unión o separación de palabras, así como la pronunciación modulable del enunciado:

- Justa, Job.
- Just a job.
- Ay, allá hay mango!
- Ay, all a hay-man, go!
- Eleven quince pies!
- Eleven quince pies.
- Sin once alas

Sin once, alas!  
No sale  
No sale (278).

Como veíamos con el falso espejo entre las letras situadas arriba y abajo del laberinto cretense, aunque Cabrera Infante quiera que el lector preste atención a lo visual del texto, en ocasiones la representación resulta engañosa. Así, si tras la experimentación con el estilo el autor puede crear un mundo formado con palabras, para ello lo esencial no será el significado de las mismas, sino el concepto que el lector tiene de ellas. Es decir, al adoptar el papel de demiurgo con el texto “La vuelta al mundo en siete días” (289), engendra un planeta de vocablos que, se supone, son el nombre de los días de la semana en múltiples idiomas. Si bien en los polos Norte y Sur la lectura resulta inteligible al tratarse de lenguas románicas, y en medio del mundo el ojo reconoce el día central de la semana laborable –el miércoles– en inglés –lengua internacional–, el lector ofrece un voto de confianza al escritor suponiendo que todas las palabras del texto corresponderán a la expresión de los días en diferentes idiomas, puesto que, aunque se trate de un lector multilingüe, no abarcará la totalidad babélica. Como señala Kutasy:

[...] este mundo en su realidad tangible (tipográfica) se crea nada más a través de la forma de las letras que componen su nombre, es decir, el dibujo del mundo realmente no se alteraría mucho poniendo cualquier otra palabra o conjunto de letras con tal de que estas formen unidades tipográficas (conjuntos de letras) relativamente semejantes. El multilingüismo aquí sugerirá por tanto [...] que las palabras en su realidad más inminente y concreta no importan mucho, basta con *saber, tener la noción clara* de que se trata de los días de la semana (de hecho, estos nombres varias veces se abrevian, se escriben con errores, se convierten en signos de ellos mismos; se reducen a su apariencia formal enmascarando su concepto) (2016: 127).

En definitiva, puesto que, según la Biblia, el domingo es el día de descanso del Dios creador, Cabrera le da el relevo y despliega, a su vez, su mundo<sup>128</sup>.

---

<sup>128</sup> El orden de los días de la semana de “La vuelta al mundo en siete días” no corresponde con el del calendario gregoriano; al igual que el Calendario patafísico que, como se ha visto en el apartado 1.4.3.4, cuenta con trece meses –aunque coincida con nuestra lectura del tiempo equivalente a un periodo de un año–, transcurre entre el 8 de septiembre al 7 de septiembre del año siguiente y, además, el año cero coincide con el nacimiento de Jarry. Por lo tanto, al igual que los patafísicos buscan burlar la lógica temporal con un calendario propio, Cabrera crea un mundo según sus propias coordenadas temporales.

### 2.2.4.2 Choteo en *Exorcismos de esti(l)o*

La mofa permite desmitificar el objeto de burla, desautorizarlo y rebajarlo; por ejemplo, reducir al plano corporal y material todo aquello que pertenece al terreno de lo espiritual, elevado e ideal. Este procedimiento, heredero de las corrientes carnalesca, grotesca y patafísica<sup>129</sup>, es ampliamente utilizado por los escritores cubanos del exilio como herramienta de supervivencia frente a la opresión imperante; se trata, consecuentemente, de humillar con un fin utópico: Bajtín definía este procedimiento en el marco de lo grotesco como la atracción de lo elevado hacia la tierra para reconstruir desde los cimientos, como si se tratara de un renacer<sup>130</sup>; asimismo, Simard observaba en la ‘Patafísica una voluntad de desautorizar con el fin de reflexionar sobre los valores impuestos en los que el ser humano se ve anclado y, así, barajar los posibles aún no sugeridos:

Par la dérision, la déconstruction de ce qui peut être tenu pour sacré, Jarry nous amène vers une pensée où tout peut être réenvisagé; l’idée de Dieu, par exemple, est déconstruite dans le *Faustroll* par la science, puisqu’on nous présente, à la fin de l’ouvrage, un calcul de sa surface; c’est la fameuse affirmation “DIEU EST LE POINT TANGENT DE ZÉRO ET DE L’INFINI”. On peut reconnaître ici le mouvement déjà étudié qui va du haut (Dieu) vers le bas (la science mathématique, créée par l’Homme), Dieu étant ici détrôné pour être reconstitué dans des formules algébriques (2002: 84).

En Cuba, este procedimiento cobra un tono local y un apelativo personalizado: el *choteo*, que numerosos teóricos se han encargado de describir como connatural al

---

<sup>129</sup> Line McMurray explica la particularidad de la burla en Patafísica, en la que únicamente el distanciamiento es la clave de la risa:

Cela n’exclut pas le fait que l’on puisse dénoncer des irrégularités et des injustices, certainement pas, mais le pataphysicien et la pataphysicienne le font avec une certaine distanciation, un regard témoin, sans mettre en péril leur équilibre intérieur. C’est pourquoi il et elle excellent dans les genres littéraires et artistiques –et dans la vie en général–, faisant appel à la dérision, l’ironie, le cynisme positif, la moquerie, le comico-tragique, la taquinerie, l’espièglerie, le canular, la facétie, la caricature, le pince-sans-rire, le rire de toutes les couleurs ainsi qu’à la grande détresse existentielle devant l’inconscience pataphysique (2005: 18).

El choteo, a su vez, forma parte de estos procedimientos en cuya base se encuentra el distanciamiento.

<sup>130</sup> “El realismo grotesco y la parodia medieval se basan en estas significaciones absolutas. Rebajar consiste en aproximar a la tierra, entrar en comunión con la tierra concebida como un principio de absorción y al mismo tiempo de nacimiento: al degradar, se amortaja y se siembra a la vez, se mata y se da a luz algo superior” (Bajtín, 1998: 21).



ser nacional<sup>131</sup>; “choteo, luego soy”, según Caridad Revenet Kenna, que lo define como “[...] la suspensión sistemática de todos los respetos, la burla de todos los valores, el desprestigio de cualquier objeto reputado, en resumen, el no tomarse en serio nada” (2001: 219), así como la “[...] quiebra de autoridad o de cualquier estructura jerárquica en sus diferentes formas y en especial, lo prestigioso en lo que esto conlleva al establecimiento convencional de respeto” (2001: 119-220). Según esta definición, cualquier elemento que se merezca un mínimo de respeto será susceptible de ser choteado.

#### 2.2.4.2.1 Destrucción del lenguaje por medio del choteo

Como anunciábamos anteriormente, Cabrera Infante se chotea del lenguaje con el fin de demolerlo para luego personalizarlo. Por esa razón, pone de relieve las fallas, las arbitrariedades y las incoherencias de la lengua. Así, en “Peri phalos” (87) resalta la multiplicidad de sinónimos de la palabra *pene* que, incongruentemente, son casi siempre femeninos:

Polla, picha, pija, pico, pinga, morronga, cabilla, cabia o cavia, caoba, majagua, mazorca, moco, pájaro, levana o lebana, linga, carajo, tranca, trozo, mecha, trabuco, perinola o pirinola, mandarria, pene, palo, mástil, verga, vergajo, vianda, la cabezona, la calva, cuero, látigo, rabo, chorizo, morcilla, tabaco, la sinhueso, arma, espada, pluma (“mojar la pluma”<sup>132</sup>) –y casi siempre, cosa curiosa, el nombre está en femenino (87).

---

<sup>131</sup> El primer teórico que desarrolló la idea del choteo como la burla intrínseca al cubano fue Jorge Mañach, en 1928. Afirmaba que “El choteo –cosa familiar, menuda y festiva– es una forma de relación que consideramos típicamente nuestra [de los cubanos], y ya esa sería una razón suficiente para que investigásemos su naturaleza, con vista a nuestra psicología social” (1991: 54).

<sup>132</sup> Sobre la expresión “mojar la pluma”, José Manuel Pedrosa señala:

Son eufemismos que han pasado también a América. En la lengua coloquial de la Cuba moderna, según el testimonio de Guillermo Cabrera Infante, la voz *pluma* y la expresión *mojar la pluma* son parte del escogido campo léxico de lo fálico [...] El muestrario de plumas y de tinteros eróticos que es capaz de desplegar la tradición oral panhispánica es, según podemos apreciar, rica, exuberante, polisémica. Enmarcable, además, dentro de una tradición mucho más amplia, que se desborda hacia otros conceptos y complementos eróticamente connotados, como el del escritorio y su llave [...] (44).

Otra lista de palabras sin denuncia explícita se encuentra en “Leído en una página de un diccionario de sinónimos y antónimos” (92). Aquí aparecen en columnas 42 sinónimos de *suciedad* –“impureza, inmundicia, gorrinería, guarrería, cochinería [...]” (92)– y solo dos vocablos refiriéndose a *limpieza*. Los diccionarios, detentores del vocabulario de una lengua, serán por lo tanto criticados y choteados. En un texto considerablemente representativo como “Pun no es onomatopeya” (55-56), el autor ridiculiza el español a la vez que celebra la maestría de otros idiomas para nombrar los juegos de palabras, semilla de su despliegue de realidades paralelas:

No sé si es o no significativo que no hay palabra para decir en español lo que se llama en inglés *pun*. *Calembour*, retruécano, paronomasia son las posibles y decepcionantes traducciones. *Calembour* es una palabra francesa. Retruécano es un cambio o trueque de sílabas, mero juego que necesita siempre ese fastidioso antecedente, no es lo mismo. En cuanto a paronomasia dice el *Diccionario* de la Real Academia:

PARONOMASIA [...] // 2. Semejanza de distinta clase que entre sí tienen otros vocablos; como *adaptar* y *adoptar*; *acera* y *acero*; *Marte* y *mártir* [...] // 4. *Ret.* Figura que se comete usando adrede en la cláusula voces de este género. Rara vez puede ser oportuna en estilo grave o elevado.

Creo que no tengo que subrayar ese insidioso se comete y puedo seguir a destacar (sic) la última frase infeliz [...] (55).

Más feroz es el choteo con el lema de la Real Academia Española, según el cual esta institución *limpia, fija y da esplendor* a la lengua. Burlándose de la grandiosidad de la misión, Cabrera sugiere que en vez de limpiar, fijar y dar esplendor a las palabras, la RAE debería hacerlo con la realidad que estas denotan, como se observa en el texto titulado “Si el Diccionario Manual e Ilustrado de la Lengua Española, de la Real Academia, limpiara, fijara y diera esplendor a la mujer tal como define al perro, en la edición de Espasa-Calpe de mil novecientos cincuenta, en la página mil ciento setenta y tres...” (59), en el que el escritor se permite sustituir la entrada *perro* por la de *mujer*, con un humor vigorosamente misógino: “MUJER. f. Mamífero omnívoro doméstico, de tamaño, forma y piel muy diversos, según las razas, pero siempre con las mamas más pequeñas que las nalgas, las cuales suele asentar la hembra para orinar. Tiene oído muy fino y es inteligente y muy leal al hombre. //” (59).

La RAE se ve rebajada numerosas veces a lo largo de *Exorcismos...* llegando incluso a lo escatológico propio de la ‘Patafísica’<sup>133</sup>. Teniendo en cuenta la hipótesis anterior según la cual existe un paralelismo entre *coma* y *mosca*, será representativo que frente al propósito rimbombante que la Real Academia expresa en su lema, Cabrera Infante ofrezca el siguiente texto:

MOSCACADÉMICA

;

(279)

Aquí, la palabra *caca*, que se encuentra en el interior del título, está resaltada en cursiva para que no quepa la menor duda de la burla. La correcta utilización del signo ortográfico del *punto y coma* que el escritor renombra *moscacadémica* está asociada al estilo elevado de escritura, por lo que será susceptible de ser choteado.

#### 2.2.4.2.2 Degradación de la erudición por medio del choteo

A lo largo de numerosas entrevistas, Cabrera Infante insiste en su defensa de lo popular, que considera más válido e interesante que la denominada alta cultura:

[...] siempre he sido un convencido defensor de Hollywood en contra de las acusaciones de comercialismo y vulgaridad. Hollywood es comercial y vulgar... un proveedor de entretenimiento popular. Y me niego a hacer distinciones entre alta y baja cultura, entre arte y

---

<sup>133</sup> Obsérvese que la provocación escatológica se repite con frecuencia en *Exorcismos...* Por ejemplo, el título “S v a s t i k a” (288) –cf. anexo 3– del texto visual que duplica tanto el saludo nazi “Heil Hitler” como el sustantivo “Reich” –‘Tercer Reich’– dibujando una esvástica tiene las dos últimas letras unidas, por oposición a las anteriores, formando el sonido [ka]. Puesto que la duplicación del contenido incita a la duplicación del sonido del título, se obtiene [kaka]. El lector, acostumbrado tanto a la utilización de palíndromos como del idioma francés en *Exorcismos...*, podrá contemplar el verbo “chier” –‘defecar’ en su epíteto vulgar– claramente inscrito de izquierda a derecha, reverso de “Reich”. Asimismo, en “Pornografismos” (58) –cf. anexo 4– cada final de línea divide la palabra correspondiente colocando su segunda parte en la línea siguiente, provocando dos columnas de palabras malsonantes. Así, “penetración” se divide en “pene”-“tración”; “cenáculo” en “cena”-“culo”; “cacatúas” en “caca”-“túas” etc.

pop art. Las películas son para deleite de la gente. Los filmes, para hacer una distinción, son para snobs y críticos pretenciosos. No me gustan los filmes [...] (Pichon, 1996: 83-84).

No obstante, se trata de un juego evidente, puesto que su literatura está plagada de referencias culturales que, aunque estén presentes para ser choteadas o convertirse en materia lúdica, relucen en el texto.

De este modo, “Recado al Sr. Gogh” (207-208) simula la respuesta que los redactores de una revista de arte remiten a un supuesto Sr. Gogh quien, como pintor novato, les habría escrito para pedirles consejo sobre su obra:

Encontramos sus dibujos muy interesantes, llenos de vida y demás. Ellos nos permitieron ver la justeza –y justicia– de su colaboración, que le agradecemos de todo corazón. En cuanto a la apreciación artística que nos solicitara, podemos decirle, sin calificarnos de expertos en la materia, que creemos que su sentido del color es un tanto exagerado [...] Debe, eso sí, hacer más firme su línea que tiende a la voluta, al arabesco [...] (207).

Por la valoración se confirma que Gogh remite al famosísimo Vincent Van Gogh, que se ve rebajado al papel de un principiante inexperto que debe mejorar su técnica en el futuro.

Asimismo, en “Sueño y verdad del Doctor Ducasse” (24) Cabrera Infante reúne anacrónicamente al Comte de Lautréamont (1846-1870), a André Breton (1896-1966) y a Bretón de los Herreros (1796-1873) para dar una explicación lógica a la cita de *Les Chants de Maldoror* del primero “[...] la rencontre fortuite sur une table de dissection d’une machine à coudre et d’un parapluie!”:

Anoche soñé que al entrar al quirófano veía, sorprendido, sobre la mesa de operaciones, una máquina de coser y un paraguas. Esta mañana entré en la sala de operaciones y sobre la mesa estaban, efectivamente, el paraguas y la máquina de coser del sueño. No me asombré esta vez, porque supe que la máquina de coser era de la enfermera jefe, que la dejó allí un momento, de pasada entre el cuarto de vestir y los talleres (que se ocupan de reparar nuestras batas, botas de tela, gorros, y de remendar los fondillos), quien además me pidió permiso para hacerlo el día anterior por la tarde. El paraguas pertenecía a Andrés Bretón de los Herreros, anestesista de profesión y hombre distraído hasta el absurdo y el asesinato. Además, la sorpresa la había agotado ya el sueño [...] (24).

Esta nota se firma en Montevideo el 15 de julio de 1879 por el Dr. I. Ducasse, que hace referencia al apellido del escritor conocido como Comte de Lautréamont, coincidiendo con los diez años de la publicación de *Les Chants de Maldoror*. Puesto que se trata de la realización de un sueño y la explicación de las secuencias lógicas que en este parecían improbables, Cabrera brinda al texto la presencia de André Breton, padre del Surrealismo, afín a las teorías de interpretación de los sueños. Además, fusiona el apellido del escritor francés con el del dramaturgo español Manuel Bretón de los Herreros –que convierte en anestesista despistado– provocando comicidad.

Al igual que en el ejemplo anterior, el choteo con el compositor Maurice Ravel también pasa por procurar una explicación lógica a una frase sorprendente; en este caso, al título de su pieza musical “Concerto pour la main gauche en ré majeur”. Así, en el cuento “Obras maestras desconocidas” (151-156) se desarrolla la explicación de por qué un ambicioso Morritz Ravelli –ficcionalización de Ravel–, compone por encargo el “Concierto para mano derecha” –y no izquierda– para un pianista que ha perdido su extremidad en una reyerta callejera. A partir de esta elucidación, surgen una serie de variaciones sobre el título que corresponden a las adaptaciones que Ravelli tendrá que ejecutar para vender su obra:

Desgraciadamente, Della Rabbia-Lupus se negó a tocar el concierto una vez copiadas las partes, no porque objetara su dificultad, como se ha rumorado insistentemente, sino porque había perdido en El Interim su mano derecha. Ravelli, ni corto ni perezoso –más bien largo y diligente, como era en la vida real– re-orquestó el concierto (no sin antes habérselo ofrecido en venta, sucesivamente, a Valle-Inclán, que no amaba la música: más bien la odiaba, y a Vincent van Gogh, que tenía peor oído que oreja) cambiando las partes de piano de la mano derecha al pie izquierdo y viceversa [...] (154-155).

Igual de cómica resulta la obra de teatro “Cena y escena” (157-162), que se chotea de la sobriedad de la tragedia griega. Obsérvese la descripción de los personajes:

TESIS, un sofista consumado.

DEMÓSTENES, orador griego.

ANTÍTESIS, esposa del primero, a quien contradice en todo. (Según las malas lenguas griegas, es amante de turno del segundo, un lujurioso.)

HIPÓTESIS, un efebo que pesa (157).

De hecho, la personalidad de cada uno responde al nombre otorgado. En su ridiculización de los códigos clásicos, Cabrera provoca comicidad al poner en boca de los personajes palabras en supuesto latín, aunque se trate de una tragedia griega. La introducción de vocablos latinos en el texto en español, así como la españolización de la lengua romana se chotean de lo elevado a la vez que hacen cómplice a su interlocutor hispanófono. Gracias a este procedimiento, el flujo de reflexiones de Antítesis acerca de la opción de abandonar a su marido por Demóstenes resulta cómico: “¿Cómo mejor dejar mi incubitatum sin caer en una aequivocatio o, lo que es peor, en una fallacia medii termini, que tan peligrosa es para las mujeres de mi edad?” (160). La jocosidad de la didascalía que introduce el último diálogo es provocada por la misma técnica:

[...] DEMÓSTENES deja su triclinio de un salto alto y, todavía con sus calli<sup>134</sup> en la boca, se abalanza felino sobre la excitada ANTÍTESIS, quien no puede (o no quiere) evitar el asalto alto –y modi ponentes, ambos convierten la incubitatio en una cohabitatio subrepta. Pero antes de culminar el acto y consumir la escena –o vicioversa–, DEMÓSTENES, a modo de introito, exhala una estrofa griega a la que sus chinas pelonas convierten en otros tantos latines –una proeza oratoria) (161-162).

La coronación del choteo se encuentra en la respuesta que Antítesis da a las súplicas de Demóstenes: “¡Sic, sic, sic!” (162), burla del adverbio empleado para dar a entender que el elemento de un texto transcrito que pudiera parecer inexacto se encuentra en el texto original. De este modo, al asimilarlo fonéticamente al adverbio afirmativo “sí”, pierde su significado a favor del sentido general del texto: la aprobación de Antítesis. Además, el autor chotea poniendo en boca de Demóstenes versos de Catulo, rebajando así al escritor romano a la altura de la escena descrita:

DEMÓST.: Nam pransus jaceo, et satur supinus  
Pertundo tunicamque palliumque<sup>135</sup>!

---

<sup>134</sup> Anteriormente, el escritor ha señalado que Demóstenes ingiere regularmente a lo largo de la escena cantos rodados.

<sup>135</sup> Los versos pertenecen al “XXXII Ad ipsithillam” de *Carmina fugitiva* de Catulo; traducido al español:

ANTÍT.: (exhalando e inhalando): Sic, sic, sic! (162)

En su choteo con la erudición, Cabrera Infante se burla en “Cómo hablar una lengua muerta” (102-109) de los estudiosos de arte y literatura, que despliegan nomenclaturas para referirse a los periodos gloriosos de la historia. En el siguiente fragmento se observa la técnica de la metamorfosis por derivación paulatina de conceptos propia de los escritores patafísicos, como estudiábamos en la página 135:

[...] la tabla de pronunciación que daremos enseguida aparece ahora como una guía razonada y razonable de los sonidos del idioma en la palestra erudita, bajo el palio de nuestra acuciosidad investigativa tal y como lo hablan las gentes educadas en los signos que predecieron (sic) a la llamada Edad de Oro, y que algunas autoridades han insistido en llamar Siglos de Plata, Platino, Iridio, Estaño y Plomo, y así hasta llegar al Siglo de las Siglas, al Año de la Alfabetización, el Mes de las Flores, la Semana Santa y al Día de las Madres, entre las que se incluye a la Madre Patria, no sin olvidar la Hora de los Niños, el Minuto de la Verdad y el Segundo Fatal (105).

No obstante, si por un lado el autor se chotea de lo culto, por otro arremete contra la incultura; por ello, queda claro que, como se ha señalado anteriormente, se trata de un juego por el que se hace hincapié en lo elevado al chotearse de ello. En los cinco primeros textos de “Marxismas” (219-227), cuyo procedimiento derivativo se estudiará más adelante, se chotea de la supuesta cultura de quienes dirigen el gobierno castrista contemporáneo a la escritura del texto. Así, Haydée Santamaría, antigua guerrillera cofundadora del movimiento 26 de Julio, aparece retratada con sorna en la viñeta “Marx and Angels” (221) que inicia la secuencia de siete textos. La burla se basa en la siguiente confusión de la combatiente cubana: “¡Lo que es la ignorancia! Hasta hace muy poco yo creía que Marx y Engels eran una sola persona. Ustedes saben, como Ortega y Gasset” (221) que se reformulará, metamorfoseará y dará paso a nuevas realidades en los textos siguientes. Aunque su nombre no sea mencionado,

---

Por favor, dulce Ipsitila mía, mi capricho, mi encanto, invítame a ir a tu casa a echar la siesta. Y, si me invitas, procura una cosa: que nadie eche la falleba de la puerta, y a ti no se te vaya a antojar salir; quédate en casa y prepara para nosotros nueve polvos seguidos. Pero, si piensas hacerlo, invítame en seguida: pues recién comido estoy echado y satisfecho, boca arriba, agujereo la túnica y el manto.

queda clara su identidad, pues la misma anécdota se relata sin carácter anónimo en *Mea Cuba*, como ha señalado Raymond D. Souza (1996: 159).

#### **2.2.4.2.3 Exorcismo del estilo por medio del choteo**

En *Exorcismos...*, Cabrera Infante propone un dilatado compendio de textos, con el que llevar el juego con el estilo al exceso hasta exorcizarlo por acumulación. Así, cada uno responde a un formato distinto que explota la variedad de la naturaleza textual. La miscelánea está formada por textos descriptivos, reflexiones en forma de apuntes, escenas de teatro, ensayos, ejercicios para el lector –algunos con respuestas a modo de “soluciones”–, viñetas, monólogos, textos expositivos divulgativos, algunos con pretensiones científicas –que cuentan, incluso, con notas a pie de página–, cartas, charlas de exposición científica, diálogos, poemas, transcripciones de textos orales, ejemplos de figuras retóricas, definiciones, textos compuestos por una sola oración, listas de palabras, cuentos, microrrelatos, textos visuales, algunos contruidos a base de preguntas, relatos de anécdotas, explicaciones etimológicas, columnas periodísticas y algunos textos cuyo formato no se repite en todo *Exorcismos...* como el borrador de una crónica de cine –“La cinta Forty secondstreet” (209-211)–, una ficha extraída de un herbolario –“Por qué ellos viajan a Cuba” (62)–, e, incluso, una sopa de letras “Dédalo visto desde el Minotauro” (74)–.

En el entramado de textos variopintos, Cabrera entremezcla restricciones compositivas diferentes, buscando siempre la originalidad en la ejercitación de la pluma. Con ello, indaga en las potencialidades de la literatura, a la vez que mejora las estrategias de que dispone para desplegar la Habana lúdica. No obstante, el intento desenfrenado por dominar su herramienta de juego –el lenguaje– conlleva numerosos cuestionamientos que permiten vislumbrar la seriedad de la empresa; en sus propias palabras: “La literatura es para mí un juego porque es puro ejercicio verbal, pero la literatura es un quehacer serio, hasta doloroso. No es una broma sentarse a la máquina de escribir, frente a la hoja en blanco, pero una vez comienzo a escribir inevitablemente se vuelve arte combinatorio, que es un juego” (García, 2002: 228).

Salvar La Habana del acaecer histórico a través de la escritura es una actividad dolorosa que debe realizarse por necesidad. Al respecto, Cabrera Infante confesaba:



“[...] desde mi *nervous breakdown* (léase locura), me siento religiosamente cada tarde [...] y trato de escribir por lo menos mil palabras (quita cien o pon cien más). No es más que mera terapia mental: es la única forma de alejar la depresión que me ronda” (García, 2002: 205). Por ello, en “Levantarse para caer enseguida” (27-28), Cabrera convierte en texto literario la necesidad de escribir para ahuyentar los fantasmas del exilio que le rondan y tomar las riendas de la situación practicando el estilo de escritura hasta aprehenderlo y desplegar con él la Habana lúdica. Tras relatar las dificultades para levantarse de la cama, añade:

[...] Pero como hay que levantarse a vivir, as the show must go on, la única alternativa es buscar el sueño por otros medios en el suicidio. Tomar ese revólver (imaginado) y levantarse limpiamente (es un decir, claro) la tapa de los sexos. O dejarse hecho tortilla cayendo de lo más alto de la torre de marfil, de perfil. O colgarse espasmódicamente de un árbol, como un fruto carnoso pero con demasiadas semillas [...] (27).

y concluye: “en vez de suicidarse, sentarse a la máquina de bordar bellas palabras [...]” (27-28).

Teniendo en cuenta que el acto de escribir conlleva malestar y múltiples cuestionamientos, en *Exorcismos...* varios textos giran en torno al papel del escritor, de la voz detrás de la escritura y de la lucha para dominar el estilo sin que este se subleve y sea quien domine al autor. Ejemplo de esto último es “Que nos roban los objetos” (184), donde el personaje compra una pluma *–stvlo–*, utensilio de escritura que, recordemos, hemos asimilado anteriormente al estilo:

[...] La pluma aparece por primera vez en una vidriera. La miro: la veo. La compro o la pido para tenerla en la mano. Luego la adquiero –momentáneamente o para siempre, quién sabe. Lo cierto es que ya la tengo. ¿O es ella quien me tiene? De la posesión paso al uso, del uso al hábito, del hábito a otra forma del amor que es gracia de la compañía: la convivencia. De aquí a la necesidad no hay más que un paso. De la necesidad paso al vicio, a la enfermedad, al frenesí patético. [...] Desapareceré, pero la pluma permanecerá tan indiferente como el universo [...] (184).

Con estas palabras, Cabrera Infante narra el tira y afloja con la escritura pues, cuando cree dominar el estilo, se pregunta si no es él el dominado, pues así como él algún día morirá, tanto la herramienta de escritura como lo escrito permanecerán; el papel del

demiurgo se ve entonces desestabilizado. En la página contigua, el autor propone al lector dos ejercicios de carácter oulipiano: convertir “Que nos roban los objetos” (184) en soneto y en poema de verso libre, como variaciones del texto inicial. En las hojas siguientes, se le ofrecen dos ejemplos a modo de “soluciones”, en los que el autor expresa con otras palabras el cuestionamiento acerca del papel de creador. Los dos últimos versos del soneto dicen así: “Tomo la pluma: ya es mi mano su nido–/ ¿O he sido yo a quien ella ha cogido? (186)<sup>136</sup>; y en el poema en verso libre se lee: “Preso la tengo–/ ¿o es ella quien a mí lleva preso?” (188) y, más adelante, “Desaparecerá su dueño un día,/ pero ella, mi esclava que es mi ama: mi pluma/ permanecerá indiferente a todo” (189). El papel de demiurgo tan anhelado no está, en cambio, al alcance del escritor; de ahí la necesidad de ejercitación desenfrenada con el estilo con el fin de apropiarse de él y ser capaz de desplegar la Habana lúdica.

Al igual que con la lengua, como veíamos anteriormente, Cabrera deconstruye el estilo y se chotea de él para minimizarlo. De este modo, el texto “Cancrine” (25-26), que el autor anuncia como “Ensayo en aliteración, anacronismo, ananiamia, ananaclasis y braquiología” (25), burla las expectativas estilísticas pues, por un lado, no se trata de un ensayo sino de una escena teatral y, por otro, las supuestas *constraints* sobre las que habría construido el texto no son todas representativas del resultado. Si bien es cierto que la anacronía y la braquiología definen la escena, no se aprecian aliteraciones y el enunciado no remite a figuras retóricas que en cambio sí son respetadas. Es el caso del tautograma “paseando petulante por pura perversidad” (25) y el palíndromo:

ADÁN [...]: –¡Ah! Animal acorazado,  
 adivina la oración, so  
 ladeado. Nada, sé otro.  
 [...]: –¡Ave Eva! ¡Ah!

CANGREJO  
 [...]: –¡Ojo!

ADÁN [...]: –¡Ha! ¡Ave Eva!

---

<sup>136</sup> Obsérvese la trampa en el juego –el *clinamen* explicado en el apartado 1.2.3.2– pues, aunque el propio Cabrera Infante incita al lector a componer un soneto, en su solución desatiende las reglas de la métrica y crea un texto que, aunque a primera vista parece representativo de la forma requerida –se observan dos cuartetos y dos tercetos cuyos versos tienen rima consonántica–, no respeta la estructura rítmica necesaria. Aquí: ABBA - CDCD - EFE – FFF. Además, no todos los versos son endecasílabos, pues incluye algunos dodecasílabos.

EVA [...]: –Orto, es Adán:  
O Daedalos, no Ícaro,  
Ala ni Vida,  
Oda, Zar o  
Calamina.

EVA [...]: –¡Ha! (25-26).

Obsérvese que la intervención del cangrejo –“¡ojo!”– sirve como espejo del texto, que se reproduce a continuación en sentido inverso. “Cancrine” es completamente anacrónico, pues sitúa en Bolivia<sup>137</sup> –y no “en la actual Bolivia”– a los primeros hombres, siendo Adán preceptor de la filosofía de Aristóteles y Eva poeta hermética. En cuanto a la braquiología anunciada, es cierto que las proposiciones son concisas y cargadas de significado y emoción, como indica la dialéctica de Platón. Por otra parte, Cabrera Infante se chotea del estilo al proponer supuestas figuras retóricas a modo de *contraintes* como la ananimia y la ananaclasis, inexistentes. Su presencia, por lo tanto, solo resulta del juego de repetición de sonidos al principio de las palabras; es decir, tras *anacronismo*, el autor añade otra *n* dando lugar a *ananimia* y, tras esta, otra *a*: *ananaclasis*. Más allá de la comicidad de la duplicación fonética, el resultado es el surgimiento de la pronunciación de la palabra en francés *ananas* –‘piña’–. De igual manera, en “Tropos” (52) se chotea de conceptos retóricos, pues los ejemplos propuestos no corresponden con el nombre al que acompañan:

*Metáfora:*

2 + 2 = 4

(O como dos y dos son cuatro.)

*Metonimia:*

¡Buenos días!

*Sinécdoque:*

Tengo el gusto de presentarles a mi esposa.

*Símil:*

---

<sup>137</sup> El texto indica “La escena tiene lugar en las costas de Bolivia” (25). Aunque el hecho de situar la acción en un país sin mar al que se adjudica una costa sea probablemente un juego más, Kutasy ha señalado: “Bolivia es un país bastante cercano al océano para poder tener alguna salida marítima, de hecho, hasta 1879 efectivamente la tenía (aunque no era costa en el sentido estricto de la palabra), que más tarde pasó a pertenecer a Chile. Por lo tanto, esta *pseudocosta* al mismo tiempo sería la imagen de una costa verdadera, reflejada en el espejo del tiempo” (2016: 135).

Cuando llegue a la luz roja, tuerza a la derecha, luego\*

*Figura:*

Nadies perfecto.

*Alegoría:*

Similar

\* Ha de observarse que el tropo de mayor tamaño es el símil. A veces puede llegar hasta el infinito, donde suele encontrarse con las líneas para leerlas (52).

En otras ocasiones, propone al lector determinados ejercicios sobre el estilo de un texto dado como, por ejemplo, las “Consideraciones adicionales” (31) de “Disquisición” (30) –narración del miedo que le provocan las avispas y el intento de matarlas con un puro encendido–. En ellas, supuestamente cada actividad gira en torno a las figuras retóricas utilizadas, pero pronto el lector se da cuenta de que se trata de una parodia de los ejercicios escolares que desglosan el estilo de un texto. Así, se le pide que “comente el uso [...] de elipsis, silepsis y eclipses de sol” (31), aprovechando la similitud fonética de la palabra *eclipse* con las figuras retóricas mencionadas, aunque se trate de un intruso; asimismo, deberá explicar “los casos de asíndeton y polisíndeton que se haya encontrado en la vida” (31), alejándose del texto. La actividad siguiente, “Reelaboración de la tarea” (31), se divide en tres puntos que parecen hacer reflexionar al lector sobre las pautas que habría tenido que seguir el autor para elaborar una supuesta segunda versión de “Disquisición” (30):

1. Las figuras sintácticas no deben de ser sintéticas ni sin tacto. Esté al tanto.
2. Para lograr un efecto humorístico, se tuvo que exagerar. ¿Se lo hizo demasiado, demasiado poco o demasiado mucho?
3. La prosa de esta selección provee un desdichado dechado de desechos y deshechos estilísticos. Creo que bien indica que el arte de matar avispas está por crear, ¿cree usted que esto es artificial, artificioso o el arte por el arte de matar por gusto? (31).

Con estos ejercicios, Cabrera Infante denuncia lo absurdo del análisis estilístico escolar pues, lejos de referirse realmente a “Disquisición” (30), las tareas son autorreferenciales: la primera actividad sugiere una descomposición significativa del adjetivo *sintáctico* utilizado en el enunciado, la segunda se pregunta sobre las fallas de la expresión lingüística usada y la tercera asimila vocablos formalmente semejantes.

Sin embargo, la siguiente y última sección, titulada “Ejercicio de destino” (31), sí parte del texto inicial para proponer el despliegue patafísico de posibilidades, pues se trata de disertar sobre el destino de la avispa de “Disquisición” (30) que, además, se relaciona con las normas de tráfico, modificando el referente sobre la autoría del texto:

Según los detalles sobre el estilo de acabar con uno mismo o con una amenaza interior/exterior, ¿puede usted calcular o teorizar sobre las posibles direcciones que tomaría en el futuro la avispa afecta de tabaquina?

¡¡MIRE BIEN A LA DERECHA ANTES DE CRUZAR!!

*Dirección General de Tránsito (31).*

De hecho, es significativo que el título de la sección que comporta mayor potencialidad refleje el título *Exercices de style –(d)esti(n)o–* y, por lo tanto, también *Exorcismos de estilo*.

En su juego con el estilo, presenta un texto –“Juicios pueden servir de prejuicios igualmente” (40)– aparentemente bien construido, en el que numerosos conectores de contraste, causa/efecto o tiempo unen diversas oraciones. No obstante, las frases solo tendrán significado por separado, pues se refieren a temas distintos, y los conectores del discurso no pueden ejercer su función:

Dicen que en las grandes ciudades el aire de la mañana es más puro que el de la tarde sin embargo la novena sinfonía de Beethoven es la más grandiosa de todas sus sinfonías aunque Napoleón Bonaparte tiene algunos rasgos comunes con Alejandro el Grande eres graciosa y bella y pura como una flor ya que la vida es más estimable que la muerte [...] (40).

Este texto recuerda así las técnicas utilizadas por los dramaturgos del absurdo, en cuyas obras los personajes emiten enunciados sin ninguna función comunicativa, sugiriendo la ineptitud del habla para la interacción entre los seres humanos. Aquí, los elementos lingüísticos incoherentes sorprenden al lector, subvirtiendo los códigos del discurso. De igual manera, en “Cena y escena” (157-162) los personajes –oradores griegos– profieren sentencias que deberían estar cargadas de significado pero que, descontextualizadas, resultan vacías: “La poesía homérica es una figura geométrica” (158); “Todos los círculos son figuras geométricas” (158); “La poesía homérica es un círculo de leyendas” (159). De este modo, Cabrera rebaja la composición del discurso,

ridiculizándolo y exorcizándolo con el fin de proponer un estilo de escritura que posibilite la Habana lúdica.

### **2.2.5 ESTRATEGIAS CONSTRUCTIVAS DE ESCRITURA**

Gracias a las técnicas de descomposición y choteo, Cabrera Infante se apodera del lenguaje y, con él, del estilo. De este modo conoce sus fallas, indaga en las posibilidades que ambos le ofrecen, y se sitúa en el papel de demiurgo sin pretensiones de comenzar su obra desde la nada, sino recombinaando el material creativo; es decir, modificando las palabras hasta la metamorfosis, utilizando técnicas matemáticas, desplegando múltiples lecturas de un texto y recombinaando escritos literarios preexistentes. En efecto, como veíamos en el apartado 1.5.3, los miembros del OuLiPo consideran que la libertad en la creación surge de la autoimposición de restricciones, con el fin de crear textos nuevos a partir del material literario anterior y no como resultado del flujo del subconsciente del ser humano. Las técnicas compositivas que se presentan a continuación son empleadas por el escritor para indagar en la potencialidad de la literatura.

#### **2.2.5.1 Uso de metamorfosis**

La metamorfosis que sufre la naturaleza de las palabras por el transcurrir del tiempo en combinación con el cambio geográfico seduce a Cabrera. Así, en “Perversiones cubanas” (64-65) explica el deleite que le produce observar cómo determinados términos españoles que llegan a Cuba con la conquista, se degradan después: si *matrona* significa ‘madre de familia’ en España, en La Habana cobrará el sentido de ‘proxeneta’; si *solar* indica ‘casa palaciega’ en la época de la conquista, en la actualidad, ‘habitación miserable en una casa de vecindad’. Lo sugerente de esta degradación es la potencialidad significativa que conlleva; en palabras de Cabrera Infante: “Pero no me interesan las explicaciones sociológicas ni histórico-materialistas o pastorales-históricas, sino las literarias, la literatura: la sugerencia que nace de tal degradación, la exaltación que crea esta decadencia” (64). La creación de mundos

posibles se produce, entonces, al asociar la acepción actual con el significado de antaño, como se observa con el vocablo *caballero*:

*Caballero* ha venido a significar poco más que chico, cuate o socio, en su aceptación individual, y a veces denomina a un grupo cívico indiscriminado. En raras ocasiones deleitosas esta decadencia llega a sugerir un nuevo auge de los tiempos gloriosos de la caballería andante. Solamente hay que tomar un ómnibus de la ruta 28 –coger esa guagua– para oír al conductor anunciar la inminente llegada de una calle habanera que corta la avenida de San Lázaro, vía usual de esa ruta, y gritar el aviso en típico lenguaje de guaguero: “¡Espada, caballeros!” (65)

A partir del momento en que se produce el choque temporal de significados, la apertura ficcional tiene lugar:

Casi se pueden ver volar las capas al abrirse presurosas por los brazos aguerridos, permitiendo a una mano decidida empuñar el florete o la tizona, y, acero en ristre, acababa apenas de decir esto cuando D’Artagnan le dirigió un puntazo tan furioso, que, de no haber dado un rápido salto hacia atrás es probable que hubiese sido aquélla su última broma (65).

Un procedimiento creativo similar es la metamorfosis que la asimilación del significado de dos homónimos produce en ellos. En “Melvilleano temor a las ballenas” (229), la ruptura de expectativas del lector viene dada por el paso del conjunto formado por el título –donde se hace referencia clara a *Moby Dick* de Herman Melville– y la primera frase del cuento –“¡Las ballenas me aterran!” (229)– a su continuación, en la que se observa el desagrado que siente el protagonista al vestir ropa con ballenas: “Esos huesitos que debe uno insertarse a escondidas en los más íntimos orificios de la vestimenta como supositorios [...] imitan a la naturaleza haciendo una prenda vertebrada” (229). No obstante, no se trata únicamente de un choque de expectativas, sino que el homónimo animal contagia rasgos animados al homónimo inanimado: “[...] la ballena colateral izquierda se me partió con un chasquido de fractura de fémur junto a la yugular y al oído [...]” (229); “al oírla quebrarse inesperada sentí una punzada por localizar” (229); “rasgué mi cuello violentamente con unas tijeras y vi, entre la sangre imaginada, caer al suelo las dos medias ballenas, pavorosas en su estéril blancura” (229).

En los ejemplos anteriores la metamorfosis es propiciada por el paso del tiempo, en el primer caso, y por la asociación de homónimos, en el segundo; tener en

cuenta estas acepciones permite acceder a una realidad igualmente metamorfoseada. No obstante, cuando el escritor patafísico no repara en alteraciones curiosas de las que pueda adueñarse para desplegar su mundo ficticio, tendrá que ser él mismo quien dé paso a la metamorfosis. Ejemplo de ello es “Autorretrato” (21-23):

*Punto punto un punto dos puntos tres puntos que entonces se llaman puntos suspensivos punto Puntos de Braille coma puntos de grabado de punto coma punto teológico coma punto gramatical dos puntos Ortogrf subrayado tachadura punto signo ortográfico llave de guion paréntesis punto llave otra vez con que se indica el fin del sentido gramatical y lógico de un período o de una sola oración punto [...] (21).*

Si este texto se conforma como la transcripción de la lectura de todos los signos ortográficos utilizados en determinado texto escrito<sup>138</sup>, Cabrera Infante podrá metamorfosear su naturaleza al introducir una referencia a Eco, ninfa a quien Hera condena al silencio salvo para repetir los últimos sonidos de su interlocutor. La presencia del ser mitológico contagia al texto de sonido, como si en la lectura del texto inicial se produjera la interferencia de Eco:

*[...] abre interrogación Es posible hablar de imagen de espejo sin hablar de arroyo sin hablar de Narciso cierra también bien bien hablar blar blar dededé Eco Eco Eco punto Qué sabiduría la de los griegos antiguos al relacionar la imagen en el agua barra inclinada guión espejo barra inclinada con la imagen sonora del eco y juntar a Narciso y a Eco [...] (21-22).*

Si el autor es capaz de metamorfosear la naturaleza de un texto –como se ha visto, de la transcripción de la lectura literal de un escrito a la transcripción del tartamudeo en la lectura del mismo– de igual manera tendrá la potestad de pasar de un término a otro por modificación de su morfología y, con el cambio semántico que

---

<sup>138</sup> Cabrera transcribe incluso el guion de una palabra que, en el texto escrito inicial, se habría encontrado dividida en dos por falta de espacio en la línea, como *hablarán* en la siguiente frase: “Hablar de Narciso tachadura paréntesis pero coma punto de interrogación no hablagueorán todos cierra interrogación cierra paréntesis [...]” (21). Asimismo, el texto resultante de la transcripción de la lectura del supuesto original respeta a su vez las normas de escritura, pues la palabra *interrogación* de la cita está dividida en dos por culpa del margen derecho *in-terrogación*.

Sin embargo, se observa un guiño al lector en otro fragmento, en el que el autor mezcla la oralidad con la escritura llegando a un resultado imposible: “[...] punto de inguióninterrogación” que, al encontrarse al final de la línea, se dividirá a su vez en *in-guióninterrogación*. Lo ilógico de la transcripción es que, si bien la palabra *hablarán* puede encontrarse en el texto inicial dividida en dos por falta de espacio, no podrá ocurrir lo mismo con un signo de interrogación, puesto que solo ocupa el espacio de un carácter.



conlleva, desplegar un mundo paralelo. Así, en “Tragicomedia en el centro del laberinto” (75-84) encontramos la cadena “me halagó, me alabó, me acabó” (77), en la que el autor modifica la realidad del Minotauro al pasar del significado de un verbo al de otro con rasgos fonéticos similares. También, en el mismo texto se lee: “Dáidalos, Daedalus, Dédalo se ha ido, llevándose todos sus nombres, sus hombres, sus sombras” (75), donde las pronunciaciones diferentes del nombre del constructor del laberinto dan paso a nombrar a diferentes individuos gracias a la similitud fonética entre *nombre* y *hombre*. De igual manera, aprovechando la vertiente francófona de *Exorcismos...*, Cabrera asimila la palabra *hombre* a la francófona *ombre*, ‘sombra’.

La técnica de metamorfosis que consiste en la propuesta en cadena de palabras nuevas a partir de la modificación de alguna letra de las anteriores da lugar también a textos completos, como el ya mencionado “Reichvolución” (290) que lleva al saludo nazi *SIEG-HEIL* hasta su derivado *FI-DEL* por concatenación. De igual manera, “Genii loci” (95) arrastra *SAUANA* hasta *La Habana*, pasando por 18 términos intermedios que se escuchan a modo de letanía:

SAUANA  
Savanah  
Sabana  
Abanatam  
Avanatam  
Auanatam  
Auanna  
Hauanna  
Hauana  
Havanna  
Havannae  
Havenne  
Havanah  
Abana  
la Avana  
La Havana  
la Habana  
Havana  
Habana  
La Habana (95)

Así, como estudiamos en el capítulo dedicado a la ‘Patafísica, la realidad se metamorfosea sin alteraciones bruscas: el nuevo cosmos deriva del primero con suavidad, manteniendo buena parte de los referentes comunes.

### 2.2.5.2 Empleo de matemáticas

En *Exorcismos...* se aprecia el interés de Cabrera Infante por las curiosidades que ofrecen las nociones matemáticas, como también fascinan a los miembros del OuLiPo. En “Paréntesis como fosas ansiosas” (248), por ejemplo, el narrador resalta el placer por conocer las fechas vitales de los escritores internacionales, así como la confusión que le produce el cálculo de la edad de quienes nacieron y murieron antes de Cristo:

Como un obseso busco en los diccionarios las fechas de nacimiento y muerte de escritores famosos y a veces saco varias veces la cuenta de los años que vivieron.

Christopher Marlowe (1564-1593), Sa’di (1194-1282), Chéjov (1860-1904), Mark Twain (1835-1910), Gertrude Stein (1874-1946).

Con los clásicos de la antigüedad, la operación es más difícil: una resta que es una suma. Horacio (65-8 a. C.), Catulo (84-54 a. C.) [...] (248).

Restar el año de nacimiento y muerte en el orden inverso que con las fechas de los escritores vivos después de Cristo, permite paradójicamente sumar los años de vida. Con este tipo de procedimientos, en *Exorcismos...* Cabrera hace hincapié en el placer de la curiosidad matemática y, sobre todo, aplica una serie de operaciones a su creación literaria.

Como se ha evidenciado en el capítulo dedicado al OuLiPo, las operaciones fundamentales de suma o resta aplicadas al lenguaje tendrán como resultado la creación de escritos potenciales y, con ellos, el acceso a realidades nuevas. Ejemplos de suma aplicada a la literatura son la sustitución de determinados términos por estructuras lingüísticas con mayor número de vocablos, la adición de dos textos de autores distintos o la ampliación de elementos de un escrito que conlleva, a su vez, el aumento paulatino de realidades, como en “Triste tragedia trunca” (96):



situación paralela. La distinción gráfica entre los dos extractos se debe a la necesidad de mantener distinguidas las dos fuentes de origen pues, de este modo, el lector no debe elegir entre las dos ni fusionarlas, sino sumarlas. En otras palabras, el texto final ofrece una tercera realidad formada por las dos iniciales y el resultado de dicha unión:

[...] *Y, por si no, quiero recordarte...* Pero cuantas cosas eran para mí ganancia, las he estimado como pérdidas por amor de Cristo (*cuánto gozamos*) y, ciertamente, aún estimo todas las cosas como pérdida *a mi lado, muchas coronas* por la excelencia del conocimiento *de violetas y rosas también* (de Cristo Jesús), *te ceñiste el cuerpo*, mi señor, *y en torno de tu suave cuello*, por amor del cual he perdido todo, *muchas guirnaldas entretejidas* y lo tengo por basura *que hicimos con...* para ganar a Cristo, *flores*, y ser hallado en él, *y con un perfume*, no teniendo mi propia justicia, que es por ley *precioso y propio de una reina*, sino lo que es por la fe de Cristo *frotabas* la justicia que es el cuerpo de Dios por la fe (260).

Contrariamente, en otras ocasiones la suma de elementos lingüísticos equivale a la pérdida del poder significativo de un texto, como puede observarse en “Arbitrariedad de los signos” (251), donde la incursión progresiva de signos ortográficos en la redacción del escritor dificulta paulatinamente la lectura del texto, llegando incluso a molestar al lector y a entorpecer su comprensión:

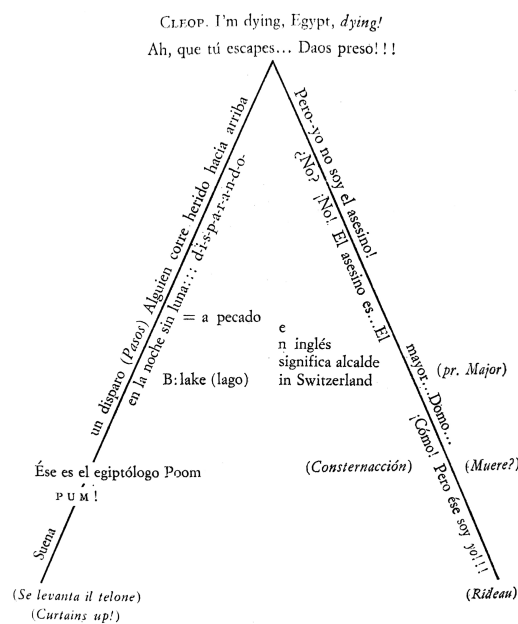
SEA DADO un texto. Séanos dada su composición, o su *lectura*. Su ordenación vendría dada en ambos casos, es decir: tanto en la lectura como en la escritura... por la disposición de las palabras, —y de los signos. *Pero* si se introdujera: moderadamente primero, una arbitrariedad—cualquiera, ciertos cambios y alteraciones; tan sutiles que el lector no las distinguiera de consuno: —que resultaran como una infiltración como el solapado, y, sin embargo, continuo/familiar/invisible trajinar de las bacterias. Podría, asimismo—introducirse erratas, (o más bien errores...). Slips que debie/ran tanto a Freud ante como a Mergenthaler; ; durante. ¡Ciertas: *indudables* por determinadas—antes alteraciones que permitieran al lector” discurrir por sobre, tras, sin los instantes desmesurados—*entre* paréntesis—; en aquel/las señaladas instancias cómo cuándo aún la misma puntuación condujera = así como de la mano aquí dibujar una manita indicadora))))) en que *estás & no otra arbitrariedad*,,, aún el mismo arbitraje, al, escribir + el arbitrismo lector!!!! indujeran no a error sino a/o la presencia de tales, así infiltrados; de consumo; ; para que al detectarlas en la fiebre de la lectura?fuera ya demasiado tarde para controlar esa incursión extraña:: que desde la invasión\* invención de la imprenta nos condena a la lectura aun pasando por encima de manchitas, cagadas de mosca,,,,, y-o pasando por encima de los puntos sus... pensivos de esta suerte//////////

Con esta estrategia, Cabrera Infante expone cómo las herramientas que permiten al autor expresarse por escrito pueden sublevarse, apoderándose del texto y reduciendo la capacidad de actuación de quien se cree demiurgo.

En algunas ocasiones, la suma tiene un valor únicamente conceptual. Por ejemplo, en el texto “Adeherencias” (60), el autor asocia dos conceptos uniendo sus significados, con el fin de obtener un tercero que engloba a los dos primeros, a la manera de Gómez de la Serna –mencionado en las páginas 96-98:

- Tirar y anarquía: tiranía
- Perverso y divertido: pervertido
- Teta con treta: trata
- Ruina y risa: Rusia
- Pus y Rusia: Prusia
- Dictar con ardor: dictador
- [...] (60)

Por el contrario, cuando un esquema se ve sustituido por ejemplos ilustrativos, el texto en cuestión se amplía y, por lo tanto, estaríamos frente a una suma cuantitativa. Cabrera utiliza esta técnica en *Exorcismos...* en “La pirámide de Freytag” (286), resultado de haber completado con fragmentos significativos el esquema general de los dramas esbozado por Gustav Freytag:



Los elementos que constituyen las cinco partes del drama –exposición, incidente, acción ascendente, clímax, acción descendente, momento crucial y resolución– se llenan aquí de significado, manteniendo la representación gráfica pues, como ha señalado Kutasy, con este método “Cabrera toma prestado un recurso de la crítica literaria y lo descontextualiza para transformar el metadiscurso en discurso artístico propiamente dicho” (2016: 123).

En el ámbito de la resta, esta vez, encontramos el caso contrario representado en “Sextina” (285), que exhibe el esqueleto de la composición poética del mismo nombre:

*In memoriam Arnaut Daniel*

Stz. 1	A	B	C	D	E	F	
2	F	A	E	B	D	C	
3	C	F	D	A	B	E	
4	E	C	B	F	A	D	
5	D	E	A	C	F	B	
6	B	D	F	E	C	A	
Envoy	B	D	F	or	A	C	E.

De este modo, la infinidad de poemas que pueden desplegarse a partir de esta estructura se ve reducida al esquema de los 39 versos endecasílabos de arte mayor estructurados en seis estrofas de seis versos cada una, más el remate final de tres versos. Se trata, por lo tanto, de

[...] un texto vacío, sin contenido léxico, argumental, reducido al esqueleto de la forma –o visto de otra perspectiva, ampliado al extremo con todos los contenidos posibles, de libre invención e intervención. El “texto” por otra parte *imita* perfectamente lo prometido en el título (mímesis) en vez de *ilustrarlo*: con cualquier texto concreto el poema sería “una versión de” sextina; ahora es la sextina, todas las sextinas y cada una de ellas en su estado más elemental (Kutasy, 2016: 122).

Por lo tanto, si bien la resta de contenido reduce a un esquema toda ilustración, por otro despliega las múltiples posibilidades que existirán al crear poemas a partir de la estructura expuesta.

Encontramos una reducción también en “Canción cubana” (61), aunque en este caso no se trate del esquema de la métrica de un poema. Aquí, Cabrera Infante sustrae la última palabra de cada verso, proponiendo un mensaje nuevo en cada resta

pues, como ha comentado Carlos Cuadra, “en un texto aparentemente simple y de extracción popular, se proyecta una reflexión filosófica sobre la capacidad expresiva y sus límites. El valor del mensaje se basa en la multiplicidad de connotaciones que la frase más simple es capaz de proyectar” (2009: 30):

¡Ay, José, así no se puede!  
¡Ay, José, así no sé!  
¡Ay, José, así no!  
¡Ay, José, así!  
¡Ay, José!  
¡Ay! (61)

La resta, por lo tanto, permite aquí el despliegue de realidades nuevas en cada verso.

Así como en “Canción cubana” (61) el procedimiento creativo consistía en eliminar la última palabra del verso, en “Reducción” (276) se tratará de obviar las primeras letras de la serie de vocablos en cadena:

nalgas  
algas  
gas  
as (276)

Contrarrestando el valor escatológico de este poema producido por la suma del significado de sus componentes –téngase en cuenta que en inglés *ass* es el término vulgar para designar el trasero– se encuentra “Reglas de higiene” (275):

mano  
ano  
no (275)

Por lo tanto, la operación matemática por la que un término se ve reducido a algunos de sus componentes en estos dos últimos textos conlleva paradójicamente la suma de cada uno de los sentidos de todos sus vocablos.

En otros casos, en la escalera invertida no se restan paulatinamente palabras o letras, sino que con la sustracción de un vocablo, otros se metamorfosean:

META MORFOSIS  
FÓRICA

Un Oficio del Siglo xx  
Un Ofidio el Siglo  
Un Odio Fiel  
Sigilo del Ocio  
Silencio  
Cine  
xx

Como indica el título, cada metamorfosis presente en los versos indica la translación del sentido recto al figurado. Si el primer verso es literalmente el título de su libro publicado en 1963 que reúne crítica de cine, el segundo se presenta con un vocablo menos y palabras de similar morfología pero un contenido bien distinto: asimila el siglo que le toca vivir con una víbora que, como expone en el verso siguiente, le inspira un odio fiel. La metáfora de la censura castrista está presente en cada una de las palabras utilizadas: el autor necesita refugiarse en el ocio –la crítica de cine– que, por otro lado, es su trabajo vocacional, y guardar un silencio cauto. Por lo tanto, la reducción de palabras invita a pensar que estas desembocan no solo en los números romanos que indican el siglo, sino en mutismo, simbolizado por dos cruces –dos tachaduras–.

En los primeros textos de la sección “Minotauromaquia” (67-84) también se produce una reducción por metamorfosis: modificando progresivamente algunas letras de la palabra anterior, un verso deriva en el siguiente de menor tamaño. En cambio, como anuncian sus títulos, si en “Destrucción de mi mito” (70) el Minotauro se ve reducido a una simple *m*, en “Elevación del mito a Dios” (69) la resta gráfica permite alcanzar la capacidad máxima: el poder divino.

DESTRUCCIÓN DE MI MITO

Yo soy EL MINOTAURO  
Yo soy el Minotauro  
Yo soy el minotauro  
Yo soy el mitonauro  
Yo soy el nitomauro  
Yo soy el ritomauro  
Yo soy el ritomagro  
Yo soy el nitomagro  
Yo soy el timonagro  
Yo soy el onagrotim

No: Yo soy EL MINOTAURO  
Yo soy el Minotauro  
yo soy el minimotauro  
Yo soy el nimiotauuro  
yo soy el minimínimo  
el mmmmo  
el mmmo  
el mo  
el m  
m  
m



## ELEVACIÓN DEL MITO A DIOS

Yo	SOY	EL	MINOTAURO
Ego	SVM		MINOTAVRVS
Ego	Svm		Minotavrvs
ego	svm		minotavrvs
	svm		minotavrvs
	svm		mvvs
	v		v
	v		vv
	v		vy
	tv		vy
	yv		vh
	yv		vH
	yv		hV
	yvyv		
	yvhv		

En este último, aunque a través de la resta vaya desapareciendo paulatinamente el contenido gráfico, tras pasar a la utilización del latín –que enaltece inevitablemente el mensaje– toda pérdida de letras elimina contenido innecesario reduciéndolo al símbolo de sí mismo y, tras ello, al Tetragrámaton. Esta metamorfosis permite que el Minotauro se divinice<sup>139</sup>.

Sin embargo, “Destrucción de mi mito” (70) se divide en dos partes: la primera ensaya sobre las variaciones posibles sin suma ni resta, recombina las letras del nombre –a excepción de las variantes con *g*, grafía añadida–; la segunda parte, en cambio, niega a la primera con el *no* inicial, confesando la naturaleza real del Minotauro. En el proceso de degradación, *Minos* y *mito* desaparecen, para dar paso a derivados de adjetivos como *mínimo* o *nimio* hasta reducirse a una simple *m* minúscula.

La degradación del mensaje por la sustracción de letras también se observa en “Acerca del eco” (97), donde el narrador se pregunta “si es posible hablar de un eco *oloroso*” (97). Tras sostener que habitualmente el origen del hedor se sitúa lejos del lugar en el que se producen sus efectos, apela a los investigadores para que indaguen en ello, respaldándose en que al restarle una *i* a *ruido* se obtiene *rudo* y al quitarle la misma letra a *noise* –‘ruido’ en inglés–, se obtiene *nose* –‘nariz’, que sugiere “olfato”, en esa lengua–. Así, por medio de la resta se logra la descodificación del mensaje

---

<sup>139</sup> “Elevación del mito a Dios” (69) recuerda el ansia del personaje Docteur Faustroll de Jarry, que anhelaba alcanzar la eternidad por medio de ecuaciones que explicaran y superaran la existencia de lo divino, como se explicará en la página 297.

oculto que permite deducir la existencia de una relación entre el eco sonoro y el eco olfativo<sup>140</sup>, por lo menos cuando del terreno escatológico se trata:

Me permito solamente dejar una pista, para que la rastreen esos sabuesos de la ciencia que son los investigadores experimentales: nada más que con quitarle una nimia *i* a la palabra ruido se convierte en algo positivamente rudo. No así, por supuesto, en inglés, donde, una vez más, podrán adelantársenos en el campo de la investigación científica con solo molestarse, usando el mismo método, para transformar *noise* en *nose* (97).

La fracción, como operación matemática aplicada a la literatura, está representada con el texto “La obra maestra ilegible” (241) que, a la manera del *Libro de Arena* de Borges mencionado en la página tal, fragmenta el producto literario hasta el infinito:

Lo que tomó a Quevedo toda una literatura (y aún más: la vida), le bastó y sobró a otro Francisco, Rabelais, con dos libros. A Joyce le hizo falta todavía uno y medio. Les ganará quien lo haga en uno solo. Irá más lejos que todos, que nadie, el que lo haga con menos, con medio libro, con un cuarto –con nada. Será otro Sócrates y será más, porque contendrá a Sócrates. Este libro invisible, supremo, está por hacer y su autor tendrá que nacer de la hecatombe. Será un (ilegible) o no será (241).

Igual que, según Borges, la numeración de las páginas del *Libro de arena* es posible aunque infinita, el libro que plantea Cabrera Infante que aspira a contener toda la poética de un autor en un espacio mínimo, infinitamente reducible –y, por lo tanto, ilegible– es, asimismo, viable.

Matemáticamente complejo resulta también “Four-letter Word-square” (287), un cuadrado mágico de palabras según el título que imita al cuadrado mágico numérico<sup>141</sup>; es decir, un conjunto de letras dispuestas en una tabla de igual número de columnas que de filas en el que, en principio, deben coincidir las palabras escritas tanto de izquierda a derecha como en sentido inverso, y de arriba hacia abajo y

---

<sup>140</sup> En sus juegos lingüísticos, Cabrera Infante confiere a las palabras una importancia tan relevante como los dramaturgos del teatro del absurdo –recordemos, por ejemplo la fuerza de los vocablos de *La Leçon* de Ionesco, donde el profesor traduce la palabra *cuchillo* y acto seguido se produce el asesinato de la alumna–; el poder de las palabras en “Acerca del eco” (97) es de tal envergadura, que se consideran las mismas pruebas científicas, negando la arbitrariedad del signo.

<sup>141</sup> En la cuadrícula del cuadrado mágico la suma de los números de cada fila y cada columna debe ser siempre constante.

viceversa<sup>142</sup>. Aquí, en cambio, el autor echa mano del *clinamen* patafísico y ofrece únicamente una lectura de “pena”, “enes”, “nena”, “asas” de izquierda a derecha y de arriba abajo, facilitándose el ejercicio:

P E N A  
 E N E S  
 N E N A  
 A S A S (287)

La igualdad de axiomas es la relación matemática por la que se construye la cadena de los cinco primeros textos que conforman la serie “Marxismas” (219-227). Si, como hemos visto, en “Marx and Angels” (221) se transcriben las palabras de Haydée Santamaría que confiesa haber creído que Marx y Engels es el nombre de una única persona con un apellido compuesto, en los textos que derivan del primero la relación entre el nombre y la existencia de una o dos personas, o incluso la presencia de hermanos siameses, puede expresarse con un sistema de equivalencias. Consideremos, por ejemplo, la siguiente simbología:

Un individuo: ○  
 Dos individuos: ○ ○  
 Hermanos siameses: ○○

Según esta propuesta, cada texto, que deriva de la confusión del anterior, puede sustituirse por los axiomas correspondientes. Así, “Marx and Angels” (221) ilustraría el esquema ○ ○ = ○, puesto que, según Santamaría, Marx y Engels son un único individuo. El segundo texto, “Ejercicio” (222), que se chotea de la confusión de la guerrillera cubana al proponer “Mirar con un ojo un retrato de Marx, con el otro el

---

<sup>142</sup> Obsérvese como ejemplo el primer recuadro mágico de palabras: la inscripción en latín encontrada en el año 79 en una columna en las ruinas de Pompeya donde, además del sentido de lectura propuesto por Cabrera Infante, se pueden leer de derecha a izquierda y de abajo arriba las mismas palabras que se encuentran en sentido inverso.

S A T O R  
 A R E P O  
 T E N E T  
 O P E R A  
 R O T A S

de Engels, mientras se piensa en Eng y Chang” (222), se sistematizaría así:  $\bigcirc \bigcirc = \bigcirc \bigcirc$ . De igual manera, en “Marx and Angles” (223), la confusión puede representarse por  $\bigcirc = \bigcirc = \bigcirc \bigcirc$ : “La señora puso sus ojos zarcos por delante, se ensartó una mecha ortiz a los rublos de su cabeza y exclamó: –¡Lo que es la anagnórisis! Hasta hace muy poco yo creía que Ortega y Gasset era una sola persona. Ustedes saben, como Eng y Chang, los hermanos siameses” (223). La siguiente variación titulada “Marx und Engelbild” (224) responde a la ecuación  $\bigcirc \bigcirc = \bigcirc = \bigcirc$ , pues en ella se lee “–Yo creía hasta hace poco que Eng y Chang eran una sola persona. Ustedes saben, como Ramón y Cajal” (224). Cerrando el círculo de igualdades, se encuentra el texto “Marx und Engelmacherin” (225) –desplegado a partir de esta última confusión–, que podría simbolizarse, por lo tanto, como el texto inicial<sup>143</sup>:  $\bigcirc \bigcirc = \bigcirc$ . Se trata del final de la serie, pues se desvía del ejercicio de lógica que lo precede al salirse del tema y ridiculizar aún más las palabras de Santamaría: “–¿Ustedes no saben que Marx & Engels eran una sola mujer barbuda de un circo?” (225). Por otro lado, “Marx und Engelmacherin” (225) abre camino a la multiplicidad de realidades patafísicas que pueden surgir gracias al segundo axioma –“Ante la dama barbada” (226) y “Otra dama barbada” (227)– pues, como se ha analizado en el apartado 1.4.1, la ‘Patafísica utiliza las irregularidades de las excepciones con el fin de explotar sus posibilidades.

Dicho esto, es necesario recordar que aunque los últimos ejercicios aquí analizados dificultan el empleo de operaciones aritméticas aplicadas a la literatura, la simple sustitución de una palabra por otra de forma sistemática concede al texto un carácter matemático. Por ejemplo, el “Epilogolipo” (293) copia el “Epílogo” de Borges de *El hacedor* aplicándole *constraints* oulipianas, pues reemplaza cada una de las palabras que contienen una *a* por sinónimos o giros equivalentes. Con este procedimiento, Cabrera Infante no solo utiliza material literario preexistente, sino que convierte el texto de origen en un lipograma –cf. *La disparition* de Perec mencionada en la página 180–<sup>144</sup>. Por lo tanto, no se trata de una sustitución que provoque el

---

<sup>143</sup> Siempre y cuando consideremos que “Marx & Engels” simboliza la unión de Marx y Engels en el ámbito comercial.

<sup>144</sup> Claudia Hammerschmidt ha considerado que la ausencia de la letra *a* en este lipograma alude a la *a* de la tierra lejana:

Así, Guillermo Cabrera Infante, este otro mago de las palabras, logra hacer coincidir las palabras y las cosas y escribir la pérdida que constituye su escritura eco-lógica. Ya que a todo el lipograma (y a toda la escritura del autor del exilio cubano) se inscribe algo que falta, la *a*,

aumento o la disminución del texto, puesto que dependerá del tamaño de los sinónimos o giros que el autor deba utilizar. He aquí el principio de “Epilogolipo” (293):

*Desea Dios que lo que de monótono tiene este potpourri (que el tiempo recogió, no yo, y que incluye ejemplos pretéritos que no quiero corregir, porque los escribí con otro concepto de lo poético) se muestre menos evidente que el disímil origen geopolítico o histórico de mis motivos. De los muchos libros con que se hicieron mis impresores, ninguno, creo, es mío propio como este coleccionario y en desorden digesto de diversos ejemplos, y esto es como es porque insiste preciso en innúmeros reflejos y en entreveros. Poco me ocurrió y mucho he leído [...] (293).*

como variante al epílogo de Borges:

Quiera Dios que la monotonía esencial de esta miscelánea (que el tiempo ha compilado, no yo, y que admite piezas pretéritas que no me he atrevido a enmendar, porque las escribí con otro concepto de la literatura) sea menos evidente que la diversidad geográfica o histórica de los temas. De cuantos libros he entregado a la imprenta, ninguno, creo, es tan personal como esta coleccionaria y desordenada silva de varia lección, precisamente porque abunda en reflejos y en interpolaciones. Pocas cosas me han ocurrido y muchas he leído [...] (1960: 155).

### **2.2.5.3 Simulación de un taller oulipiano**

Como se ha visto en el capítulo dedicado al OuLiPo, una de sus ventajas es que, al haberse consolidado como grupo, el número de posibilidades textuales ante una misma *contrainte* propuesta se ve multiplicado por la cantidad de participantes del taller. Puesto que, además, el trabajo en equipo permite desarrollar ejercicios de reescritura y componer nuevos textos a partir de las ocurrencias de los demás

---

que en su omisión circunscribe la falta existencial de la que todo emana, La Habana, la ciudad en que todo comenzó, hasta el alfabeto, el centro eterno del autor (2017: 83).

Es cierto que “Epilogolipo” (293) aparece tras la última viñeta del libro, “La Isla” (291) que, como hemos visto, dibuja la silueta de Cuba vacía de palabras. Por lo tanto, la carencia de *a* del último texto de *Exorcismos...* también podría interpretarse como la ausencia de la capital cubana por medio de la carencia de su única vocal, repetida cuatro veces: *La Habana*. No obstante, al añadir *LiPo* a *epílogo*, Cabrera Infante recuerda la potencialidad de la literatura que le hará desplegar a su manera la Habana lúdica.

miembros, Cabrera Infante se propone encarnar la figura de varios participantes de un taller. Así, al igual que en el capítulo “La muerte de Trotsky” incluido en *Tres tristes tigres* –explicado en las páginas 204-205– había ensayado siete maneras de contar el suceso por otros tantos autores cubanos, en *Exorcismos...* varios textos se conforman a partir de una técnica similar. “Naturellement à l’autel” (213), por ejemplo, se presenta como diálogo en el que alguien pregunta al personaje femenino<sup>145</sup> lo que ella habría contestado si le hubieran pedido matrimonio en diversas circunstancias. Así, Cabrera juega con el ingenio al desplegar las potencialidades del lenguaje, pues la protagonista va adaptando el sentido de la respuesta inicial –reproducida en el título– a cada circunstancia, manteniendo la similitud fonética:

–Pero, Sarah, si te hubieran hecho la pregunta en otra parte. Digamos en Suiza.  
–Naturalmente, a lo Tell.  
–Natürlich. ¿Y en los Madriles?  
–Naturalmente, a lo tal-para-cual.  
–Y si por teléfono, Sarah, ¿cómo habrías respondido?  
–Naturellement. Allô?... Tel qu’elle...  
–Perdóname, pero si por ejemplo tuvieras que escribir tu respuesta hoy en Francia, digamos, à la mode?  
–Naturellement: a lo *Tel Quel*.  
[...] (213).

La *contrainte* primera, por lo tanto, consistiría en adaptar un texto a la poética de otro escritor, a un contexto distinto o a una nueva voz con el modo de narrar diferente que esto conlleva, que desencadena la potencialidad del escrito inicial.

Ejemplo de ello es “Laertes escucha en silencio los consejos de su padre sentencioso –o si Brillat-Savarin, y no Shakespeare, hubiera escrito *Hamlet*” (32-34), en el que Cabrera Infante adapta el monólogo de Polonio –personaje de la obra del escritor británico– previo a la despedida de su hijo. En este caso, en vez de tratarse de una serie de consejos generales para que Laertes pueda comportarse correctamente en sociedad según las costumbres francesas, el padre hace hincapié en los hábitos culinarios y, por lo mismo, en la bebida que acompaña a cada plato, como si se tratara

---

<sup>145</sup> El personaje encarnaría, según Ortega Garrido, a la actriz francesa Sarah Bernhardt (2015: 2646).

de un texto escrito por el gastrónomo –y hombre político– Jean Anthelme Brillat-Savarin, autor de la *Physiologie du goût*.

Asimismo, “Los «Idus de marzo» según Plutarco... y según Shakespeare, y según Mankiewicz, y según el limpiabotas Chicho Charol” (35-37), plasma las palabras de este último al contar la trama de la película *Julio César* de Joseph L. Mankiewicz basada en la obra teatral de Shakespeare que, a su vez, ficcionaliza el asesinato del emperador romano narrado anteriormente por Plutarco, lo cual “es un buen ejemplo del recorrido que sufre un dato histórico a través del complejo camino de la transmisión del material clásico a lo largo de los siglos” (Ortega Garrido, 2015: 2642). El hecho de que sea un nuevo narrador quien reproduzca el suceso de forma oral, que ha pasado por varios soportes y géneros, condensa todas las creaciones anteriores como si de los miembros de un taller se tratara. Además, Cabrera Infante abre de este modo las puertas a lo popular, tan apreciado por él:

Bueno sosio la cosa e quéte tipo Sésal no quié sel rey pero sí quiere o no quié pero sí quiere la corona que no e pa tanto poque no ejuna corona deoro ni de plata ni con joya ni ná ni ná sino queé de yelba así como de gajo emata y no sé polqué tanta bobá –que si se la pone que si se la quita quetán neneso como un siglo. Pero bueno la cosa e quéte otro tipo Casio quetá echándole un ojo malo o Sésal le está echando un ojo bobo a la coronita [...] (35).

En su juego, Cabrera llega a hacer participar en su taller particular al personaje mitológico Eco, preguntándose en el texto “Consecuencias del amor de Narciso por Eco” (47) cómo podrían narrarse los efectos del amor que experimenta Narciso con su propia imagen. Teniendo en cuenta que la ninfa Eco fue condenada por Hera a repetir el último sonido emitido por su interlocutor, el autor necesita una voz primera para poder dar la palabra al personaje mitológico y adaptar así la narración de la leyenda a su característica particular:

Nada malo puede haber hecho el inocente Narciso.

*Sí hizo.*

¿Qué? ¿Ver si el agua su rostro desfigura?

*Es figura...*

¡Vamos, si no había en el río ni un dedalito!

*...de delito.*

¿Cuál fue su castigo por así haberse desahogado?

*Se ha ahogado.*

Pero, ¿quién ha causado tan trágico embeleco?

*El eco (47).*

Con este fin, recurre al uso de versos ecoicos que, como su nombre sugiere, permiten formar una nueva palabra con significado diferente a partir de los últimos sonidos transcritos. Así, la unión de las respuestas de Eco revela su punto de vista: “[Narciso] sí hizo [algo malo]. Es figura de delito. [Y, por eso] se ha ahogado. [Firmado:] El eco” (47)<sup>146</sup>.

Por medio de esta técnica constructiva, el autor multiplica la cantidad de posibilidades textuales ante un mismo planteamiento, como si se tratara de la obra de varios miembros de un taller. Así, además de la cantidad de ejercicios que le propone al lector, como veremos más adelante, exhibe una serie de tareas resueltas, como si fueran el resultado presentado por diversos individuos. Por ejemplo, ante “Haga un collage con una frase relativa a su oficio o profesión conteniendo el concepto de pluma” (201)<sup>147</sup>, plasma en las páginas siguientes cuatro modelos distintos que terminan con el siguiente “Aviso” (206): “Todas las colaboraciones son, por supuesto, bienvenidas. Naturalmente, se prefiere que estas se acerquen más a los tres primeros modelos que al último [...]” (206) invitando a enviar propuestas<sup>148</sup>:

#### MODELO A

(Remitido por el señor V. v. Gogh y compuesto, según propia confesión, “después de haber terminado mi volumen de cartas a mi hermano y regresado a mi caballete”.)

*Te dejo, pluma, para ceñirte, espátula (202).*

#### MODELO B

(Remitido por un escritor residente en Madrid, “muy dado a las discusiones de café en tono violento”.)

*Te dejo, pluma, para reñirte, ¡España! (203)*

---

<sup>146</sup> La trampa en el juego literario como guiño al autor cómplice, el *clinamen*, se observa en la tercera y la cuarta respuesta de Eco pues, así como las demás reproducen literalmente los últimos sonidos de las palabras anteriores desplegando un nuevo significado, aquí “dedalito” debería derivar en “de dalito” –y no “de delito” y “desahogado” en “es ha ahogado” y no “se ha ahogado”.

<sup>147</sup> En este texto reaparece, una vez más, el concepto de pluma, omnipresente en *Exorcismos...* por lo que permite reforzar la hipótesis de que este objeto es símbolo del estilo –*stylo*.

<sup>148</sup> Obsérvese el juego de Cabrera por el que burla las expectativas del lector, pues todas las respuestas no responden precisamente al ejercicio solicitado.



MODELO C

(Remitido por alguien –¿lector, lectora?– que se califica de “felino frívolo”.)

*Te dejo, puma, para ceñirte, espín* (204).

MODELO D

(Remitido por un lector anónimo que desea permanecer en él.)

*Te dejo, ¡puta!, para venirme, espuela* (205).

Si los miembros del OuLiPo utilizan en ocasiones textos preexistentes que recombinan en función de nuevas *contraintes*, Cabrera despliega su ingenio de una forma similar. Es decir, además de la utilización de temáticas sobre las que ya se ha trabajado –como veíamos en el caso de “Los «Idus de marzo» según Plutarco... y según Shakespeare, y según Mankiewicz, y según el limpiabotas Chicho Charol” (35-37)– y la adaptación de otros textos reconocibles –como en “Laertes escucha en silencio los consejos de su padre sentencioso –o si Brillat-Savarin, y no Shakespeare, hubiera escrito *Hamlet*” (32-34)– Cabrera Infante ensaya variaciones sobre poesías y otros escritos que no son únicamente reconocibles, sino que presentan fragmentos literales, como los ya mencionados “Safilipensis” (259-260) y “Epilogolipo” (293); así como “Ma poe” (261-267), que reelabora el *Cántico Espiritual* de San Juan de la Cruz recortando versos, uniéndolos de otro modo, repitiéndolos y recombinándolos dando paso a un poema distinto.

En esta línea, en *Exorcismos...* aparece tres veces el poema “Marine” de Arthur Rimbaud incluido en *Illuminations*:

Les chars d’argent et de cuivre  
Les proues d’acier et d’argent  
Battent l’écume,  
Soulèvent les souches des ronces  
Les courants de la lande,  
Et les ornières immenses du reflux,  
Filent circulairement vers l’est,  
Vers les piliers de la forêt,  
Vers les fûts de la jetée,  
Dont l’angle est heurté par des tourbillons de lumière (1960: 287).

Sin embargo, en *Exorcismos...* ha sufrido ligeras modificaciones causadas por hipotéticas características de los supuestos poetas que toman la palabra<sup>149</sup>. En este caso se presentan tres variantes caracterizadas desde el título, al que le sigue una explicación en francés entre paréntesis para marcar la *contrainte*. Así, si el supuesto autor del primer poema resulta ser un escritor tartamudo, “Marine” pasará a denominarse “Ma ma Marine” (257) y será alterado por dos elementos: el quinto verso, “Les courants de la la la lande” (257), despliega entonces el universo de la industria del cine de Hollywood tan admirado por Cabrera, pues “La La Land” es el apodo de Los Ángeles; las *comas suspensivas* del noveno verso que, como se ha explicado en la página 233, muestran la carencia de límite en el despliegue de soluciones imaginarias, se aplican aquí como premonición de la recreación de La Habana que se observa en sus *novelas del yo* –como estudiaremos en los capítulos siguientes–, pues se encuentra inmediatamente después de la palabra *jetée* ‘malecón’, sugiriendo la potencialidad de la capital cubana condensada en el elemento metonímico.

Por otro lado, si es un poeta maternal quien escribe el poema de Rimbaud, no solo se titulará “Mama Rine” (257), sino que en el séptimo verso se transforma rompiendo con el sentido esperado. Es decir, el verbo *filer* en “Marine” acompaña a *ornières* ‘estelas’ del verso anterior: “Et les ornières immenses du reflux,/filent circulairement vers l’est”; sin embargo, en “Mama Rine” (257), la similitud gráfica concede al verbo el valor de sustantivo con un sentido inapropiado en el texto: *fil* ‘hijo(s)’. Lo mismo ocurre con la palabra que concluye el texto de Rimbaud, ‘*lumière*’, que se descompone en *lui mère*<sup>150</sup>.

En el último poema, la supuesta posesividad extrema del hipotético escritor contagia la poesía al completo, llegando incluso a la incongruencia:

Mes chars d’argent et de cuivre  
 Mes proues d’acier et d’argent  
 Battent m’écume<sup>151</sup>,  
 Soulèvent mes souches mes ronces

<sup>149</sup> Como es habitual, Cabrera no menciona el nombre del escritor a quien pertenece el texto adaptado, apelando a la complicidad del lector culto.

<sup>150</sup> Queda por saber si Cabrera ha querido diferenciar las dos palabras –*lui* por un lado y *mère* por otro– o se trata de un error de lengua, confundiendo el adverbio *lui* –‘él’– con el posesivo *sa* –‘su’–.

<sup>151</sup> Error de lengua; donde se lee “m’écume”, debería leerse “mon écume” ‘mi espuma’.

Mes courants de ma lande,  
Et mes ornières immenses de mon reflux,  
Filent circulairement vers mon est,  
Vers mes piliers de ma forêt,  
Vers mes fûts de ma jetée,  
Dont mon angle est heurté par mes tourbillons de ma lumière.

Otro ejemplo de la multiplicidad de versiones de un texto preexistente son las siete fábulas que componen el principio de la sección titulada “Fábulas rasas”. Como su nombre indica, aunque los escritos se basen en material literario conocido y lo reutilicen para proponer creaciones nuevas, Cabrera se chotea de aquellos autores que aseguran crear literatura sin referente anterior –tabula rasa–; como, por ejemplo, los surrealistas, que pretenden encontrar en el subconsciente su esencia artística, donde se aprecia la misma burla de parte de los oulipianos frente al autor convencido de su aporte absolutamente personal–. Aquí, cada relato, que se presenta como una variación del original, parece modificado por la moraleja que lo concluye; es decir, un escritor a quien se proporciona el nombre y la lección de la fábula puede, a modo de taller, completarlo. He aquí únicamente los títulos y la enseñanza que los acompaña:

“El ratón de la ciudad y el ratón del campo”

Moraleja: *Para contar una fábula, como cualquier cuento, es necesario saber bien cómo termina antes de empezar* (165).

“El niño que gritaba: «¡ahí viene el lobo!»”

Moraleja: *El niño, de haber estado mejor educado, bien podía haber gritado “¡Ahí viene el Sr. Lobo!” y se habría ahorrado uno todas esas preguntas y respuestas y la fábula de paso* (166).

“El niño que gritaba: «¡ahí viene el lobo!» junto a un bosque donde había, al parecer, lobos”

Moraleja: *No se debe confundir esta fábula con la anterior* (167).

“La tortuga y la liebre”

Moraleja: *No intentes siquiera hacer lo que otros han hecho muy bien antes, a no ser que puedas hacerlo mejor que Lord Dunsany* (168).

“La cigarra y la hormiga”

Moraleja: *El crimen no paga, pero el ocio da derecho a un diez por ciento. No siempre, por supuesto: a veces es un quince por ciento* (170).

“La zorra y las uvas”

Moraleja: *La zorra es un animal que no tiene don de lenguas pero sí puede padecer de daltonismo* (171).

“La zorra y el cuervo”

Moraleja: *Las fábulas son inútiles, ya que nadie aprende nada con ellas, como se ve en esta última fábula. Solo una página más tarde un animal tan listo como el cuervo olvidó que las zorras no entienden una palabra de lo que dicen los cuervos* (172).

Aunque aparentemente parecen propuestas independientes las unas de las otras, como si fueran la creación de los miembros de un taller, Cabrera Infante hace un guiño a su lector al conectar los dos últimos textos. Es decir, en “La zorra y las uvas” (171) se lee “Un cuervo que andaba por allí, de paso hacia otra fábula” (171) refiriéndose a “La zorra y el cuervo” (172), cuento que concluye la serie; asimismo, en la moraleja de este último se alude al anterior pues “solo una página más tarde un animal tan listo como el cuervo olvidó que las zorras no entienden una palabra de lo que dicen los cuervos” (172) conecta con el final de “La zorra y las uvas” (171) ya que, aquí, cuando el cuervo habla a la zorra, el narrador añade: “La zorra no respondió tal vez porque no había oído, tal vez porque era orgullosa, pero seguramente porque las zorras no pueden conversar con los cuervos” (171).

#### **2.2.5.4 Solicitud al lector como jugador**

El lector de *Exorcismos...* es un jugador constantemente solicitado. Recordemos que quienes se acercan al taller oulipiano se convierten en creadores, pero también en descifradores de los mecanismos utilizados por el autor para crear su obra literaria: en los talleres, se propone una *contrainte* que los participantes aplicarán durante la reunión, o bien cada participante elaborará su texto en función de una restricción que los demás miembros no conocen y deberán adivinar. El lector-detective de *Exorcismos...* se convierte, en otros casos, en participante implicado en la

creación textual, pues se apropia de la restricción que se le ofrece explícita<sup>152</sup> o implícitamente para crear su propio escrito. Este juego doble se ve sugerido en “Definiciones” (93):

SEMIOLOGÍA. f. Semiótica.

SEMIÓTICA. f. Parte de la medicina, que trata de los signos de las enfermedades desde el punto de vista del diagnóstico y del pronóstico (93).

La semiología, además de significar ‘semiótica’, es la ciencia que estudia los signos en la vida social. No obstante, lo que aquí interesa al autor es presentarla con la acepción asociada a la medicina, pues le permite hablar de diagnóstico y de pronóstico; es decir, ‘recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza’ por un lado, y ‘predecir algo futuro a partir de indicios’ por otro. El diagnóstico, por lo tanto, equivale a la búsqueda de la *contrainte* escondida y, el pronóstico, a la incitación a producir un texto a partir de las instrucciones expuestas.

Diagnosticar las estrategias creativas que Cabrera Infante ha utilizado en su composición textual pasa, en primer lugar, por deducir la autoría de los numerosos escritos re combinados ya mencionados, así como las reglas que ha aplicado en su recomposición –por ejemplo, la conversión del epílogo de Borges en lipograma, ejercicio estudiado anteriormente–. En otros casos, se trata de deducir la *contrainte* oculta que ha motivado la creación del texto, sin tratarse previamente de literatura de otro autor, como la escena de “Cancrine” (25-26) conformada a modo de palíndromo explicada anteriormente, o de observar las múltiples lecturas de un texto.

La propuesta de que existan varias lecturas en vez de una sola se debe a la desconfianza del escritor patafísico frente a los criterios cerrados, por lo que prefiere desplegar situaciones nuevas formadas por todas y cada una de las realidades posibles e imaginables, ya que considera que los diferentes puntos de vista pueden ser complementarios y no restrictivos<sup>153</sup>. En la misma línea, Cabrera Infante propone

---

<sup>152</sup> Explícita es, por ejemplo, la *contrainte* de “Cogito interruptus” (180) indicada inmediatamente debajo del título entre paréntesis –“(aposiopesis)” (180)–, que anuncia la estructura del texto al que el lector va a enfrentarse.

<sup>153</sup> Despegarse de la lectura única para ampliar la multiplicidad de acercamientos a la realidad buscando estrategias compositivas es lo que Dédalo propone al Minotauro en “Tragicomedia en el centro del laberinto” (75-84):

algunos textos que sugieren varias lecturas, de las que el lector tendrá que percatarse para captar la totalidad significativa. Por lo tanto, en un texto como “El (c)<sup>D</sup>olor de la memoria” (110-111), que se pregunta por el color del recuerdo, se encuentran tres opciones de lectura si el lector sustituye la palabra *color* primero por *olor* y segundo por *dolor*. He aquí el principio del texto: “¿Qué color tiene el recuerdo? ¿Conserva los colores de la realidad inmediata o esa realidad mediata y por tanto fantástica, hecha irrealdad por la distancia, cambia de color con el tiempo?” (110). Se trata, entonces, de un trabajo de exploración por parte del lector, indagación por la que primero ha pasado el autor. De igual manera, como se ha comentado anteriormente, en “Que nos roban los objetos” (184) puede sustituirse la palabra *pluma* por *estilo* –gracias a la hipótesis elaborada en la página 228–, ensanchando así el significado del texto.

En otras ocasiones, la doble lectura está explícitamente expuesta en el propio pasaje, con lo que el lector solo tendrá que observar los dos escritos contenidos en uno. Es el caso de “La habanera tú” (41-42), subtitulada “Esticomedia cubana en dos actos –uno, público” (41):

–Miamiga! (Késalassión.)  
–Eee miemana! (Mecogió.)  
–Dichoso losojo. (Tanpesá.)  
–Lomimodigo. (Parejera.)  
–Tesevé mubién. (Fo kepette.)  
–Sindedorás lopresente. (Entí sinsuebba.)  
[...] (41)

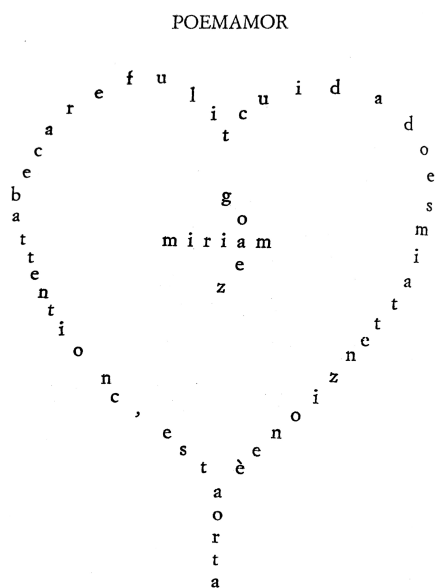
Como de costumbre, Cabrera Infante juega con las expectativas del lector, puesto que no se trata de una obra en dos actos sino en dos actitudes; la primera, como indica el título, pública, expresada después del guion; la segunda, privada: tras el punto que cierra cada intervención de la esticomitia –y no *esticomedia*, como señala el juego de palabras del enunciado– se encuentra un paréntesis que corresponde con el pensamiento de cada una de las dos interlocutoras, desmintiendo la participación hipócrita. Por lo tanto, si el lector solo tiene en cuenta lo expresado en el diálogo no

---

[...] Cuando el otro día le pregunté por qué si mi palacio es redondo son las paredes cuadradas, me dijo que mi impresión no era más que una ilusión óptica, que yo veía segmentos de cemento, así dijo, y me parecían cuadrados, pero que si yo pudiera ver una pared completa, que por lo demás no existe, me dijo, ya que debo quebrarlas para alejar los intrusos, me dijo, en ese caso yo podría ver que el edificio es circular o multígono (76-77).

estará frente al mismo texto conformado únicamente por lo escrito entre paréntesis, así como de ningún modo se tratará del mismo resultado que si considera “La habanera tú” (41) en su conjunto. De este modo, Cabrera propone, diversos textos encerrados aparentemente en uno solo, como Queneau había propuesto múltiples sonetos en *Cent mille milliards de poèmes*.

Otros ejercicios, como se ha estudiado en los casos de “Sextina” (285) y “Dédalo visto desde el Minotauro” (74), se plantean como compuestos crípticos que, en su juego, el lector debe descifrar; como, por ejemplo, “Poemamor” (280):



En este caligrama, en el que se observa el nombre de la mujer del autor dibujando una flecha en medio de un corazón formado por letras, la ruptura con la linealidad dificulta la lectura convirtiendo el poema caligramático en un texto críptico. Por culpa del ejercicio laborioso de indagación, Kutasy ha creído que la palabra *cuidado* repetida en cuatro lenguas no conlleva referente alguno:

Aparece nada más un advertimiento de cuidado en cuatro idiomas que terminan –tanto espacial como textualmente– en *aorta*, con el nombre de Miriam Gómez en el centro que forma tipográficamente una flecha. La multiplicación de las lenguas sugiere un mensaje universal, digno de ser traducido para hacerlo llegar a una mayor cantidad de receptores –sin embargo este multilingüismo aparece en un texto elíptico, donde se observa una máxima reducción de significados (apenas un advertimiento, pero prescindiendo de referente: no se llega a saber exactamente, a qué hay que tener cuidado) (2016: 116).

Si bien es cierto que la propia lengua es uno de los referentes de este texto, como se ha visto en el estudio de muchos extractos de *Exorcismos...*, no se trata en cambio de un caligrama elíptico; es decir, la flecha que dibuja el nombre de su mujer señala la sección derecha del corazón, en la que puede leerse en vertical *es mía*, siendo la *a* la primera letra de *attenzione*. Si se atiende a esta interpretación, la insistencia babélica se debe a la necesidad de abarcar todas las posibilidades lingüísticas con el fin de dejar claro al mundo la posesión de la amada. Atendiendo a otra opción de lectura, puede considerarse como segundo referente –que no anula el primero– “cuidado, Miriam Gómez es mi aorta”; es decir, la mayor arteria de su cuerpo, metonimia de su corazón. En este caso el mensaje no sería *es mía*, sino *es mi*, que debe conectarse con *è* en italiano y *c’est* en francés; todo ello unido con la aorta, transcrita y dibujada en la parte inferior del corazón.

En otros textos, el papel del lector está claramente explicitado desde el título; como, por ejemplo, en el caso del microrrelato “Dolores zeugmáticos” (57), donde la figura retórica cobra aspecto de adjetivo para calificar al sustantivo *dolores*, indicando que el jugador debe poner palabras a las dolencias calladas y, gramaticalmente, inconexas<sup>154</sup>. Sobre la utilización del zeugma, Violeta Rojo comenta “gracias a la intervención del lector, estas historias, narradas mediante un mecanismo de elipsis, son inteligibles como narraciones, ya que es precisamente lo implícito, lo no dicho, lo sugerido, lo que conforma la narración”; así, el jugador será el encargado de completar el sentido de este microcuento: “Salió por la puerta y de mi vida, llevándose con ella mi amor y su larga cabellera negra” (57).

Asimismo, en *Exorcismos...* se encuentran pasajes donde no solo se incita al lector a completar un determinado significado, sino que se requiere su colaboración para la resolución de tareas y ejercicios. Con este procedimiento, la reflexión sobre el estilo que inunda el libro no le corresponde únicamente al autor, sino también al lector, como puede observarse en la continuación de “La habanera tú” (41):

---

<sup>154</sup> Acerca de la cohesión disímil de conceptos, Francisca Nogueroles ha resaltado la gran utilidad de este tipo de elipsis en el formato del microrrelato: “El zeugma resulta, asimismo, muy utilizado por su capacidad para unir conceptos disímiles en el discurso literario” (2011: 11).



### Tarea

Traduzca el anterior diálogo al español.

### Ejemplo:

Las dos primeras líneas pueden leerse de esta manera:

–¡Mi amiga! (¡Qué desgracia!)

–¡Hola, mi hermana! (¡Atrapada!)

### Cuestionario

El autor llama a su diálogo *esticomedia*, palabra mechada de esticomitia y comedia.

¿Por qué?

Se implica además que hay un acto privado en el diálogo. Defínalo en dos palabras.

El título alude a:

(a) La mujer corriente de La Habana.

(b) Una melodía popular en ritmo de habanera llamada “Tú”, de Sánchez de Fuentes.

(c) El tuteo como forma de intercambio social.

(Subraye la respuesta que crea adecuada) (43).

Aquí, Cabrera Infante propone una tarea y un cuestionario que hacen hincapié en el juego de transcripción del español de Cuba<sup>155</sup> explotado anteriormente en *Tres tristes tigres* y plasmado también en *Exorcismos...* en “Levantarse para caer enseguida” (27-28) y en “Los «Idus de marzo» según Plutarco... y según Shakespeare, y según Mankiewicz, y según el limpiabotas Chicho Charol” (25-27), como Queneau había ensayado anteriormente con el francés oral en *Zazie dans le métro*; según su propio testimonio: “En *Exorcismos* amplié mi experiencia (no experimentación, una palabra que aborrezco ver aplicada al arte en vez de a la ciencia) con el habanés, el idioma de los habaneros, que tal vez podrían llamarse hablaneros o, conversadores totales” (Pichon, 1996: 71).

Este tipo de ejercicios siempre gira en torno a la reflexión sobre el lenguaje y/o el estilo utilizados, como se ha estudiado acerca de las “Consideraciones adicionales”

---

<sup>155</sup> Las particularidades del español de Cuba no solo están representadas en *Exorcismos...* por las transcripciones del discurso oral sino que en otros textos, como en “Metáforas cubanas” (63), se reflexiona sobre las expresiones autóctonas: “[...] Lo que es de veras difícil es ser amigo de un triunfador, de un poderoso, de un hombre en el macho, como dicen en Cuba. (También se dice “estar en la hembra” cuando se está debajo, caído. Lo que muestra el carácter eminentemente sexual de algunas metáforas –y de no pocas sacáforas– cubanas) (63). De igual manera, en “Los posibles riesgos del vértigo creador en el virtuoso” (120-122) Cabrera Infante ensaya sobre el imaginario cubano del vocablo *maraca*: “La palabra *maraca* siempre me intrigó. Quizá sea porque su versión cubana, la *maruga*, es uno de los primeros sonidos que oye un niño: este es el nombre que se da en Cuba al sonajero. Pero, como ocurre con los instrumentos musicales de América, la maraca suena a confusión. Nada de la nitidez histórica del piano o la súbita invención del saxofón [...]” (120).

(31) de “Disquisición” (30) y puede advertirse en el texto que sigue a “Levantarse para caer enseguida”<sup>156</sup> (27-28):

#### Ejercicio

¿Por qué se ha subrayado la frase “en un final” en el escrito anterior? Marque la respuesta que le parezca adecuada con una cruz.

- (a) Para dar significación dramática a dicha frase
- (b) Para hacer una digresión que el parezca metafísica
- (c) Porque es un dicho de pueblo cubano  (29)

así como en las “Preguntas” (101) que reflexionan sobre la composición mencionada “Uno, dos, tres” (98-101):

1. ¿Cuál es la diferencia *esencial* entre el primer texto y el segundo?
  2. ¿Por qué en el segundo texto aparecen unas palabras entre comillas o otras no?
  3. ¿Por qué en el tercer texto se han entrecorinado todas las palabras?
  4. ¿Por qué no aparece la palabra tres entre comillas, como tampoco aparecen los signos de puntuación?
  5. ¿Por qué en la primera pregunta de este cuestionario se ha subrayado la palabra esencial?
- (101)

En otras ocasiones, no se requiere únicamente del lector que responda ejercicios y realice tareas con el fin de reflexionar sobre el lenguaje y estilo utilizados en el texto anterior, sino que, como se ha estudiado en el caso de “Haga un collage con una frase relativa a su oficio o profesión conteniendo el concepto de pluma” (201), se le pide que se convierta a su vez en creador. A veces Cabrera Infante le da un voto de confianza, suponiendo que realmente entrará al juego proponiéndole, por ejemplo, una creación en cadena, en la que cada texto nuevo proviene del elaborado anteriormente. Así, en la siguiente serie –continuación de los ejercicios y poemas a modo de solución ya mencionados del texto “Que nos roban los objetos” (184)– se observa una sucesión de instrucciones intercaladas con ejemplos: “Leer un soneto de Quevedo pensando que lo escribió con una pluma de ganso” (191); “Leer de nuevo el soneto en prosa tratando de olvidar los tres poemas leídos (incluso el de Quevedo)”

---

<sup>156</sup> Obsérvese que Cabrera prueba diferentes formatos de cuestionario, pues aquí se incita al lector a marcar con una cruz la opción correcta, pero en el ejercicio anterior se le pide que subraye la respuesta elegida.

(192); “Componer títulos de película con este tema” (193); “*Vidas robadas. Las cuatro plumas*” (194); “Alterar el título con una coma y tal vez una inversión” (195); “Vida. Róbame una pluma” (196); “Componer cintillo de primera plana con estos elementos” (197) etc.

El atrevimiento en el juego con el lector alcanza su mayor expresión en “Página para ser quemada viva” (49-50), que se presenta como una hoja susceptible de ser calcinada según una serie de pautas de actuación que aparecen al dorso, como si se tratara de los bocetos, planos e instrucciones de uso de las máquinas patafísicas mencionadas en el apartado 1.5.1.2:

#### INSTRUCCIONES

1. Aplique un fósforo o cerilla/o a este extremo del papel.
2. Cerciórese de que el fósforo o cerilla/o esté encendido.
3. Mire fijamente a la llama consumir la página viva.
4. Haga ojos sordos a los ayes de la letra impresa.
5. [...] (50).

Tras las pautas de actuación, el lector se encuentra con los supuestos efectos que el fuego debería producir al quemar la hoja, incluyendo incluso una nota que certifica la devolución del precio pagado por la página, como si de una máquina se tratara:

Su imaginación le permitirá ver, mientras las verticales romanas arden, las más sugestivas o curiosas figuras: sombras chinescas, nubes-en-forma-de-camello (o camellos-en-forma-de-nube) y quizás arpas o liras.

(Si no logra ver ninguna de estas cosas o símiles, es que su imaginación bloqueada por las llamas no le permite ver absolutamente nada. En caso de que no pueda controlar el fuego y el libro arda como una pavesa o novela de Pavese [...] Si el papel quemado le hace daño a la garganta [...]).

NOTA: En caso de no quedar satisfecho, se garantiza la devolución del importe total de la página (50).

Con este gran atrevimiento de Cabrera, el lector será quien decida si desea convertirse en jugador temerario, subvirtiendo el papel tradicional del receptor de un libro o mantenerse atento al juego del autor sin entrar en él. Al respecto, Kutasy comenta:

[...] la página pone a prueba al lector: lo leído exige intervención de su parte, participación en la génesis de una obra de arte, y él se encuentra con el imperativo de decidir si quiere participar o no, pero con este acto necesariamente se autodefine y a la vez define también el libro que está leyendo. Si sigue con la lectura sin quemar la página, el libro no pasará más allá de ser un compendio de ensayos misceláneos sobre diferentes temas más o menos entretenidos y él se queda en el papel tradicional de lector de literatura de ficción. Sin embargo, si opta por quemarla, se convertirá en coautor de una obra de arte colectiva, negando (o por lo menos pasando por alto) al mismo tiempo el prestigio y las connotaciones tradicionales que el libro tiene en nuestra sociedad (2016: 139).

### 2.2.5.5 Reescrituras

Como se ha visto en el inicio de este capítulo, con el fin de preservar La Habana del efecto inevitable de la realidad histórico-política, y poder desplegar la ciudad potencial, Cabrera Infante apela a la multiplicidad creativa del juego. Suspendiendo momentáneamente la serie de *novelas del yo* iniciada con *Tres tristes tigres* —en las que un recurrente *alter ego* se pasea por la capital cubana—, el autor ejercita su escritura en *Exorcismos...* para convertirse en maestro de la potencialidad. Si, como se ha visto hasta ahora, cada texto puede ser abordado de manera autónoma como un ejercicio individual, el autor propone además un complejo significativo mayor conformado por la totalidad de la miscelánea. Así, al observar el conjunto de *Exorcismos...*, el lector descubre un entramado de vínculos entre sus textos que funciona como estrategia constructiva.

De este modo, unos escritos dialogan con otros constituyendo secciones enteras metaartísticas como “Minotauromaquia” (67-84), pero también interconectando las partes que componen *Exorcismos...* pues, por ejemplo, “Página para ser quemada viva” (49-50) hace referencia a otros dos textos, “S v a s t i k a” (288) y “¿Qué hacer” (141-142), de la sección “Carmen Figuranta” (269-291) el primero, y de “Ácido (p)rúsico” (135-162) el segundo. En efecto, en “Página para ser quemada viva” (49-50) puede leerse:

[...] En caso de que no pueda controlar el fuego y el libro arda como una pavesa o novela de Pavese, verá usted entonces lo que el Sultán Saladino, ese ladino, debió ver al arder la biblioteca de Alejandría, en 33 a.C. O, más modernamente, lo que los nazis y chinos vieron o

ven al contemplar piras de libros. Una svelta svástica vendrá muy bien sobre el hombro de este caso [...] (50).

De este modo, cuando el lector llega al final de la miscelánea y se encuentra con el caligrama “S v a s t i k a” (288), este le remite al texto mencionado; así como reconoce en “¿Qué hacer” (141-142) una divagación sobre las piras de libros aludidas en “Página para ser quemada viva” (49-50).

De igual manera, “Moby pig” (239) es un guiño al anterior “Melvilleano temor a las ballenas” (229), pues ambos reutilizan elementos de la novela *Moby Dick* de Melville; así como “Obras maestras desconocidas” (151-153) –“*Le Sacre du printemps*, dice usted?” “Sí.” “*Amontillado*, dice usted? ¡*Por el amor de Dios*, Montresors! ¿Se da cuenta de lo que está usted diciendo?” “Claro que sí, aunque mi nombre no es Montresors, sino Ravelli.” (153)– hace referencia al anterior “Venganza poética” (139) –“Volvió a silbar su divisa: *Nemo me impune lacessit!*” (139)–, y este a “Laertes escucha en silencio los consejos de su padre sentencioso –o si Brillat-Savarin, y no Shakespeare, hubiera escrito *Hamlet*” (32-34) –“en ese entonces debías insistir, si no cenas con los Montresor, en cuyo caso sería peligrosa semejante insistencia, en un amontillado, o un clarete [...]” (32)–, pues aunque en los tres textos se utilicen elementos del relato “The Cask of Amontillado” de Edgar Allan Poe, estos están sacados de su contexto original e insertados aquí con el fin de proveer una conexión entre unos escritos y otros. Igualmente, “Un filósofo feliz” (125-128) cuenta las peripecias del mencionado Brillat-Savarin.

Asimismo, “Vi(u)da de Sócrates. L(w)ife of Socrates” (44) hace referencia a la condena del filósofo griego ya mencionada en “Juicios pueden servir de prejuicios igualmente” (40); al igual que varios textos aluden a Francisco de Quevedo, como “Leer un soneto de Quevedo pensando que lo escribió con una pluma de ganso” (191), “La obra maestra ilegible” (241), “Que nos roban los objetos” (184) y “Maculoscopía” (144-147). No obstante, no es aleatorio que sean los personajes mitológicos Eco e Ícaro quienes se paseen con mayor frecuencia a lo largo de *Exorcismos...*, creando vínculos entre sus textos.

En efecto, estas dos figuras tienen un valor simbólico, pues la caída de Ícaro podría representar el fin de la ansiada libertad del pueblo cubano que, como este, tras haberse acercado demasiado a la liberación soñada, se ha quedado sin alas y ha caído

en picado. De igual manera, así como Eco está condenada al silencio, con la única capacidad de repetir los últimos sonidos de su interlocutor, Cabrera Infante denuncia la ausencia de libertad de expresión durante el régimen castrista, en el que los intelectuales solo tienen permiso para repetir el discurso uniforme del sistema. Así el autor, al describir el cuadro *La caída de Ícaro* de Brueghel el Viejo en “Dos museos belgas” (116-119), habla del *desastre eterno* frente al que se han cerrado los ojos:

[...] En el extremo inferior derecho del cuadro, como si fuera parte de un nadador inexperto, se ve una pierna luchando contra una zambullida desastrosa y, ya en el agua, el reflejo de otra pierna. Es Ícaro caído, acabado de caer, cayendo todavía, pero ahora en el olvido o, peor, en la ignorancia total. Todos en el cuadro lo han olvidado o pueden siquiera recordarlo porque no saben que existió. El único de los posibles espectadores de su caída que mira al cielo, el pastor, lo hace en dirección contraria y dándole la espalda al evento. Nadie sabe que acaba de ocurrir un desastre, más que histórico, eterno porque pertenece a la memoria humana, al mito, y volverá a ocurrir una y otra vez [...] (118).

Una vez extinguida la esperanza de la Revolución, La Habana queda sin “Ícaro, Ala ni Vida” (26), como se menciona en “Cancrine” (25-26); asimismo las plantas, protagonistas del cuento “El suicidio de los helechos” (232-233), quieren alzar el vuelo en busca de libertad, liberándose de la cuerda –no en vano de color rojo– que las sujeta pero, al lanzarse por la ventana, caen al vacío y mueren:

[...] Pero ahora, hace poco, buscando una palabra que, como siempre, olvidé antes de encontrarla, al paso de mi vista por el *Oxford Dictionary of English Etymology* tropiezo con la palabra *fern*, helecho en inglés. Entre las etimologías posibles –Old English, holandés medieval, bajo alemán– hay una constante sin embargo: todas apuntan al vuelo: ala, pluma, hoja. Y una duda me asalta, ¿será el helecho una encarnación vegetal enraizada de Ícaro? [...] (233).

Por otro lado, el discurso uniforme del régimen castrista que los intelectuales deben reproducir como si de un eco se tratara, se observa no solo en el juego de espejos ya mencionado, sino en textos como “Autorretrato” (21-23), “Consecuencias del amor de Narciso por Eco” (47), “Dédalo visto desde el Minotauro” (74) y “Acerca del eco” (97), en el que se insiste, como se ha visto, en el eco del hedor.

Dicho esto, debe observarse que el diálogo no se produce únicamente entre los escritos que conforman *Exorcismos...*, sino que el entramado de interconexiones abarca toda la obra de ficción de Cabrera Infante. Como se verá en el capítulo dedicado a sus novelas póstumas, el juego de reescritura permite que el lector acostumbrado a su obra viaje entre los libros pues, por ejemplo, la alusión a la canción del compositor cubano Eduardo Sánchez de Fuentes que da pie al texto “La habanera Tú” (41-42) se encuentra también en *La Habana...* (361) –cf. página 343 de esta tesis–; asimismo, en este último se chotea de la evolución que el término *Academia* ha sufrido desde Platón hasta el momento de escritura del libro, convertida en “Academia de la Rumba” (460) –cf. página 321 de esta tesis–, como antes había expuesto en “Pun no es onomatopeya” (55-56) de *Exorcismos...*:

La Academia (entre parientes (sic), creo que solamente en Cuba ha tenido esta palabra su merecido desde los días de su exaltada creación platónica: en La Habana una academia era un lugar de indudable amoralidad donde se iba a aprender a bailar danzones: los profesores eran, por supuesto, “mujeres de la vida”) olvida ignorante lo que Joyce redescubrió para los que creen en Cristo (55).

Asimismo, Cabrera Infante echa mano de las reflexiones sobre la evolución del español iniciadas en “Per-versiones cubanas” (64-65), para reutilizarlas de manera lúdica numerosas veces tanto en *La Habana...* como en *La ninfa inconstante*; así como el texto “Peri phalos” (87) se reelabora en *La Habana...* (94).

De igual manera, Cabrera reproduce juegos de palabras empleados anteriormente de manera similar –por ejemplo, “Triste tragedia trunca” (96) recuerda al trabalenguas del título de *Tres triste tigres*– o, incluso, de forma idéntica –la utilización lúdica de vocablos que conforma el texto “Erratum” (91), es decir, “El estupor del estupro” (91), también se ubica en *La ninfa inconstante* (68)–. Asimismo, en *Exorcismos...* el autor juega con fragmentos de otras obras, como la cita ya mencionada del Comte de Lautréamont en “Sueño y verdad del Doctor Ducasse” (24), que reproduce en *La ninfa inconstante* (24); al igual que el verso del poema XX de Neruda que aparece camuflado en “Un dramaturgo injustamente olvidado” (140) –“nosotros, los de entonces, ya no somos los mismos”– volverá a ser material lúdico tanto en *La Habana...* (172) como en *La ninfa inconstante* (186).

A modo de conclusión, podría decirse que en su variedad, *Exorcismos...* encierra textos de naturaleza variopinta que juegan, tanto individualmente como en su conjunto, con la multiplicidad de estilos, con el fin de abarcar la utópica totalidad estilística. En particular, Cabrera Infante deconstruye el lenguaje –herramienta del estilo–, para conocer y analizar sus fallas, disminuyendo su autonomía con la finalidad de apoderarse de él. De igual manera, el choteo como estrategia reductora será empleado tanto frente a la autoridad que marca los códigos estilísticos como con el propio estilo. Con estas estrategias, el autor de *Exorcismos...*, acompañado por su lector, ejercita la pluma para desplegar su Habana lúdica –propuesta de las *novelas del yo*.

Cabrera se sitúa en un papel de demiurgo, pero sin pretensiones de crear su obra desde la nada, por lo que recombina material previo. En otras palabras, reutiliza a su antojo el lenguaje plagándolo de juegos; somete el texto a estrategias constructivas que llevan a la metamorfosis de palabras, a la aplicación de conceptos matemáticos a la literatura, y a la reescritura tanto en el interior del propio *Exorcismos...* como a lo largo de su obra de ficción. Plantea este libro como un compendio potencial pues, además de contener una infinidad de opciones –como veíamos ya desde el análisis del título–, se diseña como ficticio cuaderno de ejercicios de un taller literario, en el que los participantes ensayarán cada uno de ellos haciendo gala de su propio estilo.



## **2.3 LA HABANA PARA UN INFANTE DIFUNTO (1979<sup>157</sup>)**

El análisis de los juegos de *La Habana para un infante difunto* que se presenta a continuación ha sido dividido en cinco grandes apartados. El primero gira en torno a las coordenadas espaciotemporales del libro; el segundo, a las particularidades de su lenguaje patafísico. El tercer apartado tratará de la poética del exceso; el cuarto, del empleo del choteo y, en el quinto, se estudiará la construcción del *game* de Cabrera Infante.

### **2.3.1 'PATAFÍSICA: COORDENADAS ESPACIOTEMPORALES EN LA HABANA PARA UN INFANTE DIFUNTO**

Como se ha estudiado en el capítulo inicial de esta tesis, el juego sumerge a los participantes en sus propias coordenadas espaciotemporales, abstrayéndolos momentáneamente de la realidad circundante. Cabrera Infante se sirve de la consideración lúdica del mundo, en especial la que la 'Patafísica le ofrece, con el fin de desplegar una infinidad de *soluciones imaginarias* a partir, por lo tanto, de un espacio y un tiempo imaginados, en los que el discurrir histórico se paraliza y el espacio habanero se extiende.

#### **2.3.1.1 La potencialidad del espacio**

Cabrera Infante inicia el relato hablando de la llegada de su *alter ego* literario<sup>158</sup> a la capital desde el pueblo y, más concretamente, de la escalera en espiral del edificio en el que vivirá con su familia. La fascinación que siente por la

---

<sup>157</sup> Según Miriam Gómez, actual viuda de Guillermo Cabrera Infante, el manuscrito de *La Habana para un infante difunto* está fechado entre 1973 y 1978.

<sup>158</sup> *La Habana...* participa de la noción de *novela autobiográfica* –concepto en el que me detendré en la página 358– pues, si se atiende a la biografía del autor, se observa que la vida del personaje –anónimo en este caso– concuerda en gran medida con la de Cabrera Infante quien, por otro lado, tiene potestad para ficcionalizarla, jugando así con los criterios de veracidad y ficción.

construcción en voluta se debe al acceso a la potencialidad que esta ofrece; es decir, a la multiplicidad de vidas que se esconden en los diferentes pisos del edificio de Zulueta 408, a las posibles situaciones y circunstancias azarosas por llegar, imposibles de vivir en el pueblo pero que, en La Habana, convertida en tablero de juego, tienen cabida. La espiral, que los miembros del Collège de ‘Pataphysique toman de la imagen de los intestinos de Père Ubu, el personaje de Jarry, y utilizan como símbolo de los caminos por los que la potencialidad puede llevarnos, se presenta en este principio de relato como marco de acceso a la multiplicidad de partidas que ofrece el juego de La Habana en el que se verá sumergido el protagonista por oposición a la vida en el pueblo:

Era la primera vez que subía una escalera: en el pueblo había muy pocas casas que tuvieran más de un piso y las que lo tenían eran inaccesibles. Este es mi recuerdo inaugural de La Habana: ir subiendo unas escaleras con escalones de mármol. Hay la memoria intermedia de la estación de ómnibus y el mercado del frente, la plaza del Vapor, arcadas ambas, colmadas de columnas, pero en el pueblo también había portales. Así mi verdadero primer recuerdo habanero es esta escalera lujosa que se hace oscura en el primer piso (tanto que no registro el primer piso, solo la escalera que tuerce una vez más después del descanso) para abrirse, luego de una voluta barroca, al segundo piso, a una luz diferente, filtrada, casi malva, y a un espectáculo inusitado (13).

El *espectáculo inusitado* que menciona en el primer párrafo del libro hace referencia a la multiplicidad de historias ajenas entrecruzadas por la falta de intimidad del falansterio, en el que una gran cantidad de gente comparte el cuarto de baño y la cocina, y donde las habitaciones quedan separadas del pasillo por cortinas. La falta de pudor en la aglomeración del edificio hace que el narrador se refiera incluso al lugar como una “escalera escatológica” (174), añadiendo la connotación gástrica de la *gidouille* de Jarry.

Puesto que, como se ha explicado anteriormente, la ‘Patafísica –ciencia de lo particular– se encarga de desplegar realidades complementarias con un fin utópico, observaremos a continuación cómo el narrador reconoce querer relatar la excepción a la regla que hacía de ese lugar hostil, accesible a través de la espiral, un espacio donde la felicidad tenía cabida: “Pero no es de la vida negativa que quiero escribir (aunque introducirá su metafísica en mi felicidad más de una vez) sino de la poca vida positiva

que contuvieron esos años de mi adolescencia, comenzada con el ascenso de una escalera de mármol impoluto, de arquitectura en voluta y baranda barroca” (16).

Con el fin de llegar a la utopía, es necesario hacer hincapié en los lugares que funcionan como símbolos patafísicos para acceder a lo otro. Así, en *La Habana...* abundan los pasajes, pasadizos y laberintos, espacios utilizados como medios para tener acceso a la realidad lúdica. Con este fin, la segunda casa a la que se muda la familia del protagonista –Monte 822–, situada en un pasaje, también esconde una escalera en espiral y, además, desde ella se accede a otro lugar privilegiado, tablero de juego de múltiples partidas del protagonista: un cine<sup>159</sup>.

Al plantear la ciudad de La Habana como tablero, Cabrera Infante propone en sus libros un escenario en movimiento en el que caben múltiples partidas. La imagen del foco de una cámara de cine, tan presente en toda su obra, define la *zona* voluntariamente delimitada que estructura su *game* como una ciudad *móvil pero en foco*; no *capturada* porque no le pertenece ni *estática* porque el recuerdo sea inviolable, sino transformada en tablero; es decir, la Habana lúdica no es inmutable como el diccionario, sino móvil como su propia utilización del mismo<sup>160</sup>.

La imagen del cine que relativiza el tiempo es utilizada en numerosas ocasiones a lo largo de *La Habana...* para reforzar la idea de suspensión de las coordenadas espacio-temporales en el lapso de la partida: “[...] la posición de los dos en el espacio mientras discurríamos en el tiempo acelerado de la película y el tiempo demorado del cine” (498).

En la esfera patafísica el espacio no es verificable con los códigos comunes sino que, teniendo en cuenta las excepciones a la regla, la visión individualizada del espacio se legitima; recordemos que Daumal definía un agujero como “una ausencia rodeada de presencias” (explicado en la página 128). Siguiendo esta lógica, el

---

<sup>159</sup> Pronto sin embargo encontró lo que era para ella un lugar ideal: un cuarto en una accesoria frente al Mercado Único en Monte 822. La accesoria estaba situada por lo regular en un pasaje. El pasaje era por supuesto un pasadizo que iba de una calle a otra pero con casas a ambos lados, mientras que el nombre de accesoria significaba que en vez de casas había cuartos a los lados del pasaje. Este cuarto nuestro [...] estaba situado a la entrada de la accesoria pero en una cuartería en el primer piso y se accedía a él por [...] una escalera de caracol de hierro mohoso. [...] El cuarto era interior pero tenía una ventana que daba a un cajón de aire, ¡sorpresa!, del cine Esmeralda (26-27).

<sup>160</sup> El siguiente ejemplo, que describe la visión del protagonista de una muchacha conocida, puede extenderse a todo el juego de La Habana que repite en sus diferentes libros: “Digo que la capté, no la cogí, porque hubiera implicado sorpresa pero también su atención a mi acción. La capté porque no soy una cámara sino una cámara de cine: de haber sido una cámara de foto-fijas la habría capturado, fijado para siempre. Ahora la había captado, la tenía móvil pero en foco entre columna y columna [...]” (386).

protagonista de *La Habana*... duda de su posición espacial, pues la reflexión entre su situación en la sala en la que se encuentra y el movimiento que quiere realizar para acercarse a una muchacha deshacen la concepción tradicional de espacio, y permiten que quepa la posibilidad de que ese movimiento se haya realizado con el simple hecho de imaginarse repetidas veces la acción –lo que el narrador llama el *futuro mediato*–: “creo que moví un pie. No estoy seguro. Me movía entre la imaginación del futuro mediato y el presente inmediato, tiempos que abolían el espacio” (54).

### 2.3.1.2 La potencialidad del tiempo

Jarry subraya en *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien* que la realidad depende del ángulo desde el que se la mire:

Pourquoi chacun affirme-t-il que la forme d'une montre est ronde, ce qui est manifestement faux, puisqu'on lui voit de profil une figure rectangulaire étroite, elliptique de trois quarts, et pourquoi diable n'a-t-on noté sa forme qu'au moment où l'on regarde l'heure ? Peut-être sous le prétexte de l'utile. Mais le même enfant, qui dessine la montre ronde, dessine aussi la maison carrée, selon la façade, et cela évidemment sans aucune raison; car il est rare, sinon dans la campagne, qu'il voie un édifice isolé, et dans une rue même les façades apparaissent selon des trapèzes très obliques (1980: 32).

Por consiguiente, no cabe duda de que las coordenadas espaciales pueden ser alterables si se tiene en cuenta que la ‘Patafísica se define como la Ciencia de lo Particular. De igual manera, el narrador recuerda constantemente en el libro que la temporalidad es relativa: “y para seguir con ella tuve que conseguir acariciarle los tímpanos con música de Debussy [...] –pero ese recuerdo pertenece al futuro y ahora hablo del presente, es decir del pasado” (172): *Ese recuerdo* (desde la temporalidad en la que los hechos son contados) *pertenece al futuro* (de la historia que va descubriendo el lector, puesto que se trata de una digresión), *y ahora hablo en presente* (de la historia narrada), *es decir del pasado* (desde el momento en el que el narrador está relatando). Con *es decir* el narrador demuestra la equivalencia de dos temporalidades, que pueden coincidir según se modifique la expresión del relato. Lo mismo ocurre al enfocar desde diferentes ángulos el momento relatado: “También Isabel Escribá me

proporcionó el acceso a una fuente de conocimiento: las revistas americanas. Ella tenía entonces (mejor debía decir todavía) un amigo que la visitaba [...] que trabajaba de camarero en el hotel Plaza, entonces un obligado paradero de turistas americanos” (48). Si los hechos se cuentan desde el presente como si se tratara de una secuencia cronológica del pasado, *entonces*, con sentido de ‘en aquel momento’, es el vocablo adecuado; pero si el narrador juega a romper la aparente linealidad cronológica e introduce en el relato lo que pasará posteriormente, podrá sustituir *entonces* por *todavía*. El ángulo desde el que se mira la realidad hace que esta sea relativa.

En definitiva, la esfera del juego contiene sus propias nociones espaciotemporales que no corresponden con las de la vida circundante, por lo que fuera de la actividad lúdica –como hace referencia la siguiente cita para el caso del juego del cine que se explicará más adelante– se pierde la referencia temporal: “Una noche (o tal vez fuera una tarde afuera) estábamos los dos sentados disfrutando [...]” (151). La relatividad temporal se observa también en la desigualdad que puede darse entre unos minutos y otros, alterando lo que la lógica común espera del reloj:

Me dispuse a disponerme a esperar. Entre las tres y media y las cuatro hubo un espacio que duró más de media hora. A las cuatro ella no llegó y yo no esperaba tampoco que fuera muy puntual [...]. Pero entre las cuatro y las cuatro y cuarto el espacio se hizo una separación. A las cuatro y media comencé a temer que no vendría [...]. Eran las cinco de la tarde y ella no había venido. Cada vez el tiempo se hacía más largo y al mismo tiempo más corto: ambigüedades del tiempo, hijo de la eternidad y del momento (390).

El tiempo –es decir, el juego entre el instante y lo eterno– se burla del protagonista, pero este intentará controlarlo y echarle un pulso, como el personaje del Docteur Faustroll de Jarry buscaba la eternidad por medio de ecuaciones que explicaran y superaran la existencia de Dios. El escritor francés reconoció la imposibilidad de alcanzarla, por lo que le fue necesario encontrarla por medio de otro procedimiento<sup>161</sup>:

---

<sup>161</sup> Noël Arnaud y Henri Bordillon han visto en el personaje de Dr. Faustroll la voluntad de alcanzar la eternidad situándose en una esfera ajena a la historia narrada, pues las realidades imaginadas se materializan y el personaje puede vivir en cada uno de esos universos en tres dimensiones:

Jarry associe l’homme et l’œuvre d’art en une volonté de dépasser le volume, simple livre, pour atteindre enfin à la réalité du volume : celle des trois dimensions, et volume aux multiples faces, existant alors dans un espace *autre*. Ainsi, et de par la grâce du docteur, chacun des univers mentaux visés prend la consistance d’une île, prétend à l’existence dans l’espace, devient ce qu’il a toujours espéré être: éternel de par l’écriture (1983: 175).

añadiendo una *h* a la palabra “eternidad”. Así, *éthernité*, por medio de una ortografía diferente, a medio camino entre éter (*éther*) y eternidad (*éternité*), despliega una realidad distinta: la posibilidad de la eternidad alcanzada en lo etéreo.

Asimismo, *La Habana...* desafía la eternidad a través del protagonista, que querrá poseerla gracias al acto sexual: “Di gracias por tener entre mis manos, entre mis brazos [...] a la que había anhelado un lustro, a la [mujer] que perseguí [...] por tanto tiempo y ahora estaba en mi espacio, verdadera pero increíble porque la poseía y pronto estaríamos en el momento sin tiempo, en esa eternidad a la medida humana que es el coito [...]” (411). La obsesión constante por llegar a lo eterno por esos medios lleva al epílogo, en el que el protagonista se ve absorbido por la vagina de su vecina de butaca y accede a un inframundo: *descendit ad inferos*, aunque sin quedar claro si existe un renacer posterior al situarse donde se localizaría un embrión, o la eternidad ha sido alcanzada. Esta escena, que empieza con el mismo tono lúdico, erótico después, de todos los capítulos del libro, cobra un tono escabroso e, incluso, escatológico, pues el osado protagonista pierde el anillo de bodas en la caricia de la vulva y se verá obligado a ir introduciendo progresivamente su mano, su brazo y su cuerpo para encontrarlo, hasta terminar sumergido en el cuerpo ajeno. La desagradable evocación de los gestos –“Rastreé la zona, rastrillé el terreno, escarbé” (503-504)–, el hedor –“el olor se hizo dolor: reacción ante el esmegma, estigma fétido” (504)– y los fluidos –“En desespero dramático me llevé las manos a la cabeza, usando su secreción secreta como vaselina [...]” (504)– hace pensar en la relación entre las dos acepciones de la palabra *escatología*: ‘Uso de expresiones, imágenes y temas soeces relacionados con los excrementos’ (DLE, 2017), pero también, ‘Conjunto de creencias y doctrinas referentes a la vida de ultratumba’ (DLE, 2017) –y, por lo tanto, eternidad *post mortem*–, que ya ha señalado Sébastien Simard en relación a *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien*:

Dans *Faustroll*, on peut de surcroît mettre en relation discours scatologique avec eschatologie, cette dernière étant l’étude des fins dernières de l’Homme; on entend par eschatologie un discours appartenant à la tonalité apocalyptique, dont l’écriture de Jarry offre d’innombrables résonances (2002: 62).

### 2.3.2 PARTICULARIDADES DEL LENGUAJE PATAFÍSICO DE *LA HABANA PARA UN INFANTE DIFUNTO*

*La Habana...* se presenta como una gran reflexión explícita sobre el lenguaje como medio de expresión y las particularidades del español –sin olvidar la mención a otros muchos idiomas: inglés, francés, alemán, griego o latín–, así como sobre la dicotomía presentada por la lengua individualizada –*parole*, según la terminología acuñada por Saussure– por oposición a la normativa –*langue*, según el lingüista suizo. La narración se va construyendo sobre el eje del lenguaje, que da pie al despliegue de historias. El propio protagonista reconocerá dejarse llevar por el *tremendum*<sup>162</sup> que supone la utilización de la lengua sobre otras emociones como, en el caso del ejemplo, los celos y el enfado creciente que siente ante el relato de su amada:

–[...] Me recordaba también cómo jugábamos a las casitas debajo de la casa por un, por un, ¿cómo se dice?

–Desnivel –siempre me pierden las palabras: no debía haber respondido pero también había comenzado a interesarme su historia: nunca se sabe dónde un cuento se puede transformar en literatura (456-457).

La reflexión sobre el lenguaje se elabora, en la mayor parte del libro, en torno a lo lúdico. Según el escritor Marius Serra, existen varios formatos de juegos lingüísticos: el expresivo, el expositivo y el enigmático; el primero “se limita a reproducir el hallazgo chocante más o menos elaborado” (20) y, según él, es utilizado por los publicistas, los escritores y los místicos; el segundo “rápidamente busca hallazgos paralelos participando del concepto artístico de la exposición de piezas notables” (20), y sería propio de los artistas, jugadores y pedagogos; y el último “oculta la asociación generadora del juego de palabras para activar la curiosidad del receptor e invitarlo a encontrar la solución” (20), lo cual correspondería al enigmista, que “monopoliza el formato de ocultar la información de una manera determinada para que después alguien pueda acceder a ella” (20). En el caso de Cabrera Infante, puede hablarse de los tres formatos, pues su escritura está plagada de hallazgos

---

<sup>162</sup> Noción explicada en la página 45 de esta tesis. Recordemos que Jean Duvignaud definía el *tremendum* como el vértigo provocado por la subversión momentánea de las estructuras: “De la tensión que resulta de ese desgarramiento entre la figuración establecida y el vértigo de un vacío provocado por la intuición de infinitas combinaciones posibles que implica el juego deriva probablemente la búsqueda de una forma” (1982: 84).

elaborados y derivados en otras ocurrencias llegando incluso al barroquismo y al exceso; además, la tendencia oulipiana de esconder, a modo de juego, una infinidad de textos que el lector deberá extraer del texto aparente, como se analizará más adelante, demuestra su carácter enigmático.

Dicho esto, es necesario añadir que sus múltiples juegos apelan a fallas en el sistema lingüístico; así, las constantes digresiones de la narración para revelar o resaltar las debilidades del español son los medios utilizados para elaborar su reflexión<sup>163</sup>, como puede observarse en el inciso entre guiones: “Luego ella irresistible desabotonó, zafó uno a uno los botones de la portañuela (no eran todavía los rápidos días del zipper, también llamado en ciertos cuarteles cierre de cremallera, que es una frase –una frase para un nombre– que siempre me hizo reír)” (166). En este caso, el protagonista incide en la poca eficacia de la lengua, que necesita de una frase para mencionar un objeto. En otros casos, la crítica se construye en torno a la pobreza en la utilización del idioma, pues existiendo términos más adecuados, se usan comúnmente otros que llevan a confusión, como se muestra en la digresión entre paréntesis: “Para entonces era muy amigo de nosotros [...] Haroldo Gramadié, compositor de música seria (para diferenciarla de la popular: supongo que los compositores de mambos y boleros se morían de risa al piano) y profesor de contrapunto y armonía en el conservatorio” (186).

Asimismo, la utilización errónea de una expresión o vocablo por parte de cualquier personaje del libro es resaltada y utilizada por el narrador para transmitir la comicidad de la situación que realmente está planteando quien comete el error, pues la incapacidad para transmitir determinado mensaje conlleva el despliegue de la información equivocada:

Carmina me advirtió que yo debía quedarme en la parada del tranvía y no acompañarla hasta su casa porque sus padres eran “enchapados a la antigua” –así dijo, enchapados por chapados, pero yo decidí olvidar lo oído por la visión presente de su belleza [...] ¿Cómo iba yo a imputarle que enchapara en oro viejo a sus padres con todos sus encantos, además de su cuerpo (184).

---

<sup>163</sup> Sobre la actitud de Cabrera Infante ante el lenguaje, Jolanta Bak explica: “Cabrera Infante desconfía fundamentalmente del lenguaje, pero lo hace a la manera de un glotón fascinado ante las posibilidades de la selección. De allí la presencia simultánea de diversas aceptaciones de una voz, de allí la busca de la palabra exacta, de allí los comentarios frecuentes acerca de los cambios del vocabulario habanero a lo largo del tiempo” (1991: 245).



El protagonista, ansioso por conquistar a cualquier mujer bella, se ve incluso superado y desmotivado paulatinamente en el caso de Carmina, que aunque tuviera unos labios preciosos cometía demasiados errores lingüísticos. En este caso, la crítica se extiende también a quienes deberían ser profesionales del lenguaje:

–Ya está todo irresuelto –me dijo. ¿Cómo no se daba cuenta de que esas partículas antepuestas a los verbos los negaban más que afirmarlos como ella evidentemente pretendía? Tal vez lo había cogido de esos locutores de radio que dicen intitulado por titulado. No sé por qué pero lo cierto es que resultaba, ¿cómo decirlo?, irritante (191).

Si el lenguaje tiene fallas, puede ser engañoso y además los usuarios no siempre encuentran la manera de utilizarlo para expresar el mensaje que quieren transmitir, Cabrera Infante, al igual que los miembros del Collège de ‘Pataphysique, se apropiará tanto de las construcciones gramaticales como del diccionario para conferir a determinados elementos lingüísticos el valor deseado. Así, los significantes pueden vaciarse de significado para rellenarse con el sentido que cada hablante les quiera conceder; es a lo que el narrador hace referencia con “dijo ella sin repetir mis palabras” del siguiente ejemplo:

–Bueno, pues nos vamos las dos, querido. Voy a pasar unos días en su casa y después me vuelvo a Caracas. Puedes llamarlo un viaje de despedida. Un adiós a la provincia.

–O una luna de miel –dije mortificado pero queriendo mortificar.

–O una luna de miel –dijo ella sin repetir mis palabras–. ¿Por qué no? Después de todo si le pidiera a ella que se fuera conmigo a Venezuela no lo dudaría un instante (480).

### **2.3.2.1 Ciencia de lo Particular: apropiación de la lengua en la novela**

#### **2.3.2.1.1 Desautorización del discurso institucionalizado**

Si la ‘Patafísica, como Ciencia de lo Particular, favorece que el texto posea la capacidad de modificar los referentes al tomar como norma la excepción a la regla, el

lenguaje institucionalizado será su primer contrincante. De manera similar, aunque el autor base sus asociaciones de elementos lingüísticos en las reglas del español, también es capaz de deshacer y reconstruir esas estructuras para conformar un idioma más coherente con su propia expresión<sup>164</sup>.

En el siguiente fragmento, el narrador califica de *cementerio de elefantes lingüísticos* al diccionario por oposición a los vocablos pasados por el filtro de lo personal e individual. Así, si él considera que *apropincuar* es el verbo oportuno para expresar una escena, no dudará en planteárselo al lector:

Siempre ocurría igual: era muy sensible al posible comentario vecino pero al mismo tiempo, como una compulsión, no podía evitar buscar a las muchachas en el cine, acercarme a ellas, apropiuarlas (dice el diccionario, ese cementerio de elefantes lingüísticos adonde van a morir las palabras, que esta palabra no se usa más que en sentido festivo, pero en mi pueblo era muy claro su sentido: arrimarse con segundas intenciones, que en mi caso, en esta época de mi vida, eran las primeras) y esperar anhelante sus respuestas (143).

De igual modo, el narrador critica el inmovilismo que pretende ejercer el diccionario sobre la evolución de la lengua, y resalta que en *La Habana...* los significantes asociados a los significados más nobles y puros pueden desembarcar en su opuesto vulgar como victoria sobre el diccionario apolillado:<sup>165</sup> “Todo parecía suceder al mismo tiempo y mientras Franqui hablaba con la matrona (palabra que había degenerado en La Habana de la ‘madre noble y generosa’ del diccionario en proxeneta que regentea un burdel) yo miraba el espectáculo” (232). En definitiva, a lo largo del

---

<sup>164</sup> Es interesante observar cómo, en la siguiente entrevista, Cabrera describe el borrador de *La Habana...* como un edificio de palabras, como si se tratara de una construcción a partir de significantes desligados de significados:

Con *La Habana* yo tenía un primer borrador que era mucho más lineal que el libro actual, pero que estaba atiborrado de datos, tanto es así que en la versión final, aunque yo soy un escritor que tiende a añadir más que a quitar, en la versión final, en el borrador final, limé ciento veinte páginas del libro. Entonces, este primer borrador a mí me servía como un andamiaje para construir mi edificio de palabras, en este caso una ciudad de palabras [...] (Alvarado, 2011: 126).

<sup>165</sup> En *La Habana...* son numerosas las referencias nostálgicas al lenguaje oral, vulgar y no recogido por el Diccionario de la Real Academia de la Lengua, como refleja la siguiente cita: “En otra parte he exaltado el carácter precioso del lenguaje habanero, tan vulgar, tan vivo, tan sentida su desaparición” (382).

libro se repetirá incesantemente que el lexicon frena y limita la capacidad de expresion en vez de servir como herramienta para expresarse.

### 2.3.2.1.2 Manipulacion de vocablos a su antojo

La manipulacion de los vocablos por medio de la Ciencia de lo Particular permite que el escritor se oponga en algunos casos a la norma academica, desafiando asi al diccionario. Por ejemplo, cuando el narrador relata las escenas en las que, siendo adolescente, leia novelas eroticas a su vecina, se permite describir la lectura en voz alta como *sexo oral*, pues si la norma lingüistica ya ha adjudicado al significante el significado de ‘practica sexual consistente en el contacto de la boca con el organo femenino o masculino’, el narrador utiliza el rasgo de la oralidad más próximo a su lógica, que es el de leer escenas de sexo: “Esta fue una de las novelitas que leí a Lucinda, tal vez la primera. De más está decir que yo me excitaba con el sexo oral – pero no como Lucinda” (118).

Del mismo modo, si el adjetivo *mujeriego* significa ‘aficionado a la mujeres’, Cabrera Infante introduce en su texto el calificativo *hombrieriego*, aplicado a un hombre aficionado al sexo masculino (75); si el *coto de caza* indica el ‘lugar acotado con permiso para cazar’, al identificar el protagonista el conjunto de butacas de cine donde conquistar a una muchacha, el narrador habla de *coito de caza* (142) por similitud fónica, del mismo modo que utiliza *coito circuito* (348) para mencionar un ‘coito interrumpido’. Asimismo, cuando se debilita la relación entre el protagonista y la vecina a la que este compra el periódico *El País* con sus T.B.Os, afirmará “[...] ni siquiera compartíamos el deleite dibujado de los comics que se habían hecho trágicos entre Trini y yo” (79). La similitud entre el adjetivo *cómico* y el sustantivo *comic* permite que el objeto cobre un humor diferente si se le aplica un adjetivo nuevo: igual que una situación puede resultar cómica o trágica, el *comic* puede volverse *tragic*.

La utilización personalizada de algunos vocablos permite que el autor pueda jugar con ellos en diferentes ocasiones confiriéndoles significados distintos. Si el *plexo solar* es, según el DLE, la ‘red nerviosa que rodea a la arteria aorta ventral, y procede especialmente del gran simpático y del nervio vago’ (2017), Cabrera Infante adaptará el término a su antojo jugando con la sonoridad de la palabra. De este modo,

el adjetivo *solar* puede incluir el conjunto de notas musicales para modificar su acepción que, según el juego del autor, corresponde más a la realidad inmediata que el simple término propuesto por el diccionario: “[...] llegué a alcanzar la pericia de un bailarín profesional sin saber siquiera dar dos pasos (no: ni siquiera uno: todo lo que hacía era mover mi plexus dorremifasolar contra las caderas de mi compañera de baile, si ella me lo permitía)” (312).

Otra utilización de *plexo solar* se observa en el siguiente ejemplo, en el que la palabra *solar* cobra el significado de ‘falansterio’ y es apoyada por *plexo*, fonéticamente similar a *sexo*:

Sin embargo hay que admitir que había algo en el edificio, en el aire del falansterio, que esparcía la luz ceniza, quizás a causa de la promiscuidad forzosa, tal vez el carácter cubano o lo que la canción llamaba el embrujo del trópico que predisponía a la pasión pública, al uso del sexo, a sus posibles variaciones (incluyendo el crimen) y lo hacían un plexo solar (98).

De igual manera, la manipulación de vocablos puede ser tal que un sustantivo se convierta en verbo o, para hilar más fino, un nombre propio sobre cualidad de infinitivo, como se observa en el siguiente fragmento: “Cuando la tarde terminaba y ella había acabado de estudiar *Las flores del mal* [...], de aprenderse de memoria a Baudelaire, cuando terminó de Baudeleer sugerí dar un paseo” (203). Así, el verbo inventado, que se aplica a la actividad de estudiar de memoria los textos de *Les fleurs du mal*, es construido a partir del nombre propio del autor del poemario, aprovechando su analogía fónica con el verbo *leer*. El juego morfológico implica, por lo tanto, un cambio semántico. Asimismo, el conjunto de una preposición y un sustantivo puede volverse adjetivo si el sentido buscado lo ordena: “¿Y tú empleas las noches solo para dormir?’. ‘Claro que sí’, me dijo ella, con Vicente, convincente. Pero le dije: ‘no te creo’” (283). De igual manera, Cabrera Infante juega con el cambio morfológico de las palabras al pasar de un adjetivo a un sustantivo con preposición, que permite la derivación en una frase hecha: “[...] persistiendo el malestar insidioso, sin Dios dirá” (85).

Además del cambio morfológico, el autor modifica la ortografía de las palabras siguiendo la misma lógica patafísica: teniendo en cuenta que la pronunciación de Walpurgis en español es idéntica a Valpurgis, y el cambio voluntario a la grafía V hace pensar en la mujer a quien asocia la noche de las brujas porque ella vive en

*Venezuela*, tiene los ojos *verdes* y fingió en la noche mencionada haberle metido *veneno* en la bebida, el resultado será un tautograma de cuatro palabras: “En una ocasión me dio la medida de su desesperación diciendo: ‘¡Debía haberte echado veneno de verdad en la bebida aquella noche!’, y por un momento tuve que hacer un esfuerzo nemotécnico para recordar su noche de Valpurgis venezolana: venenos verdes” (479).

En su afán por apropiarse el lenguaje y personalizarlo, Cabrera retoca incluso los refranes y las frases hechas para desplegar, jugando con el idioma, una realidad diferente o, a la inversa, traducir de manera más fidedigna la realidad que percibe, como puede verse en la siguiente modificación de “en cuerpo y alma”: “Ella, con su pelo partido al medio, para ser la más exacta versión de la Venus vienesa, hasta se había agenciado un millonario que la compraría en cuerpo y cara –porque alma nunca tuvo” (354).

### **2.3.2.2 Ciencia de las Soluciones imaginarias en la novela**

Cabrera se apropia del lenguaje y lo retuerce hasta expresar con él su propia percepción del mundo. Y, en sentido inverso, confiere a ese lenguaje personalizado la capacidad de desplegar el mundo utópico, base de la Ciencia de las Soluciones Imaginarias.

Así, en numerosas ocasiones, el protagonista recuerda al lector la noción de significativo desligado del significado tradicional, que podrá asociarse a él según avance la narración o, por el contrario, que generará un sentido nuevo en función de su implicación en la construcción del texto; buen ejemplo de ello es la diferencia entre las nociones de ‘nombre’ y ‘hombre’ expuestas en la siguiente cita: “Fui a la función con la seguridad de encontrar a Beba, pero lo que encontré fue la nota necrológica ofrecida alegre por Germán Puig de que Beba estaba ‘aparentemente enamorada’ de Juan Blanco, que no era entonces un hombre sino un nombre, pero me alarmó que Beba Blanco sonaba posible” (223). De esto se deduce que si un nombre propio no puede asociarse aún a un ser humano por desconocimiento de este, se trata de un mero significativo sin significado. Asimismo, el tautograma “Beba Blanco” suena bien y, por lo tanto, al protagonista le alarma la posibilidad de que Beba pueda casarse con ese

nombre seductor al oído. En otros casos, el narrador reflexiona sobre las diferentes maneras de llamar a un mismo objeto, por ejemplo, su apelativo en diferentes idiomas:

Ella no usaba nada encima de ellos [de sus senos], tal vez por pobreza, tal vez porque la pieza era tan rara, tan calurosa que hasta su nombre cubano es extraño: ajustadores. ¿Ajustar qué, cuentas o tetas? Siempre preferí, cuando la descubrí, la palabra venida de Estados Unidos *brassieres*, aunque la palabra sostén tiene una brevedad y un sonido que me gustan, pero vine a descubrirla más tarde y me es de uso ajeno. Más engorrosa es la palabra francesa, *soutien gorge*. Su corpiño, como todas estas palabras anteriores, estaba evidentemente ausente (114).

La última frase del extracto sugiere que los significantes son considerados individualmente como si hicieran referencia a objetos distintos, lo cual modifica el razonamiento lógico; lo mismo puede observarse en la siguiente cita, en la que las diferentes palabras utilizadas para nombrar una misma parte del cuerpo pueden adicionarse, desplegando una realidad conformada por la suma de todas ellas: “Me saqué la polla, la picha, la pinga y los numerosos nombres que tiene el pene en Cuba, todos curiosamente femeninos, mientras la vagina se llama bollo [...]. Intenté introducirle todos esos nombres [...]” (94). Asimismo, el significante que se le ha adjudicado a una determinada realidad puede imposibilitarla, como si existiera primero la palabra y el significado se creara posteriormente, idea sobre la que reposan los textos de los patafísicos: “[...] nadie conocía el exacto oficio o profesión de don Domingo, que dormía hasta tarde y salía todas las noches temprano y regresaba después de medianoche. Era imposible que fuera proxeneta (él no podía ser un mero chulo: la palabra le quedaba pequeña para sus ínfulas) [...]” (100).

Si al nombrar puede desplegarse una nueva concepción del mundo, el narrador dejará de lado la lógica lingüística tradicional para imponer sus propios parámetros de reflexión. Así, la frase “cogimos Calzada abajo” sugiere que la calle está en pendiente y los personajes bajan por ella; sin embargo, el protagonista modifica el orden lógico de pensamiento y añade que si las calles están nombradas por cifras y ese camino que emprenden les lleva por un recorrido de números ascendentes, no deberían decir “cogimos Calzada (sic) abajo”, sino “arriba”. En sus propias palabras: “Cogimos Calzada abajo (o más bien arriba) porque dejábamos detrás la calle Ocho para llegarnos hasta Diez en mi afán, y luego torcimos rumbo al mar [...]” (258). De igual manera, la elección del adjetivo *embarazado* en vez de *embarazoso* para hablar del

silencio no tanto ‘incómodo’ como ‘lleno de deseo sexual’ refleja la realidad que el autor pretende desplegar: “Dominica dejó de hablar y en ese mismo momento yo me callé y, por supuesto, no quedó entre los dos más que un silencio más embarazado que embarazoso” (54).

Asimismo, los tautogramas tan utilizados por los miembros del taller de literatura potencial serán un tipo de restricción muy utilizado por Cabrera Infante. Esta *contrainte* confronta al propio escritor al juego de su texto, en el que expresar una idea por medio de la selección minuciosa de fichas –un mismo sonido para el principio de cada palabra–, restringe los posibles movimientos. De este modo, en determinados casos el autor sintetiza su particular percepción de la realidad a través de algunas descripciones que parafrasean lúdicamente lo ya expresado, como por ejemplo: “No se lo iba a revelar yo, pero el sexo fatiga, sobre todo su clase de sexo. El conocimiento carnal cansa” (424), o “[...] lo que era más notable en su belleza era la perfección de sus labios, dibujados precisamente y al mismo tiempo llenos, yéndose por encima del dibujo en un borde plegado hacia su nariz, eran labios sensuales pero con un toque inocente, casi infantil, en los pliegues de la boca, no comisuras cosméticas sino diseño divino” (105).

En algunos casos, al tautograma se le añade una búsqueda aliterativa, recurso riquísimo para insistir en que los significantes tienen más poder para la creación de realidades paralelas que los propios significados; en palabras de Cabrera: “El protagonista principal de mis libros [...] es el lenguaje. El propósito primordial, el objetivo de mi escritura, es convertir a la palabra en objeto<sup>166</sup>” (Pichon, 1996: 77). Así, en la siguiente oración, la elección fonética de vocablos permite jugar con las descripciones al expresar la metamorfosis de un perro dálmata manso “que el clima de La Habana convirtió de can calmado en una fiera frenética feroz [...]” (355). No es lo mismo hablar de “perro tranquilo que pasó a ser salvaje”, que utilizar la restricción fonética con el fin de ponerse trabas de escritura y observar qué opciones le da el lenguaje para describir al animal incidiendo en la sugestión que provocan los sonidos y, por lo tanto, producir determinada imagen mental en el lector, técnica utilizada también en la siguiente cita: “El expreso desprecio de Trini se mostraba en que apretaba su boca y levantaba las ventanas de la nariz, inflándolas más de lo que la

---

<sup>166</sup> Obsérvese que Cabrera Infante utiliza la preposición *a* ante el vocablo *palabra* a modo de personificación, con intención de cosificar aún más el término al quitarle la *a* mientras se le convierte en objeto.

naturaleza la dotaba, y dejando el cuarto cuando yo lo visitaba, salía silbando, súbita sierpe” (79).

La aliteración, en otros casos, provoca la comicidad de la situación asimilando el sonido de dos realidades, como se observa en el siguiente ejemplo, en el que un grupo de jóvenes lleva en brazos a Beba hasta la orilla del mar con intención de gastarle una broma: “[...] la dejamos caer, haciendo un chasquido el chapuzón. Pero cuando Beba se recobró de la zambullida y salió sonriente del agua, el chapuzón se hizo chasco: todos los ruidosos retozones hicimos silencio súbito, paralizados por su presencia” (219). La primera realidad, el sonido del agua al caer el cuerpo al mar, se expresa con la misma aliteración que la segunda: la sorpresa de todos los muchachos frente a una mujer tan bella, la broma se ha vuelto en su contra.

Asimismo, el adjetivo tautogramático escrupulosamente elegido añade información sobre el sustantivo al que acompaña, desplegando una visión diferente de la situación presente, como en el caso de “senos soberbios” (385), “amanuense amante” (192), “momento memorable” (234), al mencionar el pene: “socio sucio” (50), “duros domos dorados” (60), “dudosa duquesa pero francamente fea” (55), “sífilis sibilante y secreta”, “Delia deliciosa” (65), “chasco chocante” (133), “presunto poderoso potente” (235), “sorda senil” (270) etc. De igual manera, la restricción tautogramática puede extenderse a construcciones lingüísticas más amplias: “[...] fue fuente fabulosa de fantasías eróticas para mí” (117); “[...] la conversación devino disturbio doméstico” (175); “Tal vez mi brazo pudiera pegarse por capilaridad a su codo, carne cálida, no callosa” (133).

En otras ocasiones, el exceso que caracteriza la prosa de Cabrera Infante se apodera de la fonética para formar oraciones enteras en las que determinado sonido es el eje de su construcción, aunque no se mantenga una estructura secuencial de palabras que comiencen por una misma letra, como puede verse en el siguiente ejemplo: “la noche cálida habanera calentando su cuerpo caminante [...]” (425). Así, determinadas descripciones están compuestas en su totalidad por el juego fonético. Un ejemplo evidente es el siguiente texto sobre la prostituta con la que se cruza el protagonista: la /p/ del sonido de su profesión abarca todo lo expresable: “Ustedes se preguntarán cómo había sabido yo que era una puta solo por su porte y una pregunta. Pero es que ustedes no la tienen a ella delante como yo la tenía. Su pregunta era un



programa, su postura una tarjeta de presentación, su cara unas cartas credenciales” (237).

Más allá de la repetición de sonidos, existen otras herramientas lúdicas que, siempre a través de similitudes fonéticas, permiten el acceso a realidades insospechadas. Por ejemplo, cambiar la acentuación de una palabra llana como “colon” en aguda, “Colón”, puede cambiar la idea narrada, desde una enfermedad anatómica “colon caído” hasta la derrota del conquistador de Las Indias: “Colón caído” (102); o utilizar el nombre de la joven amada como onomatopeya de las ruedas del tren provoca que la asociación quede unida al amor por el viaje en este medio de transporte: “[...] el sentimiento de amor que me embargó al momento del arranque estrepitoso del tren [...] y que me haría fanático del viajar en tren para toda mi vida, pensando rítmicamente en Chelo Chelo Chelo, el ruido de las ruedas haciendo eterno el viaje y mi amor” (102). De igual manera, la *contrainte* del anagrama confronta a Cabrera Infante con su propio juego, obligándole a buscar la selección de palabras que, al recolocar sus letras, servirán, en este caso, para hablar de la intensidad del dolor de muelas: “He padecido de mucho mal molar, peor que mal moral” (120).

Como comenta Bak, en *La Habana...* “las palabras dejan de ser transparentes y unívocas para volverse opacas y conflictivas. Su colocación en una *narración* no excluye las demás posibilidades de su uso; al contrario, las incluye, agregando un rasgo de flexibilidad y apertura a la frase” (1991: 245). Es decir, la utilización de determinada palabra con varias acepciones puede desplegar otras posibilidades de interpretación en función de la acepción que se quiera tener en cuenta. Así, al hablar de la proyección de una película en La Habana, el narrador no solo dice: “Ponían *El séptimo velo*”, sino que entre el verbo y el título del film añade un paréntesis que juega con los significados del verbo: “Ponían (ese es otro habanerismo: en el pueblo se decía que daban una película, allá regalaban el cine, aquí apenas lo prestaban) *El séptimo velo*” (135). De igual manera, cuando el protagonista conoce a una vecina que le da muestras de querer salir con él, explica “[...] demostrándose dispuesta a ser mi noviecita, no mi novia aunque ya ella era una muchacha hecha y derecha (no había heredado la joroba de su hermana)” (68), el doble sentido de la expresión juega con el lector, pues tras el primer sentido de ‘adulta y madura’, se le sorprende con el segundo: el sentido literal.

Asimismo, un sustantivo con dos acepciones puede producir comicidad por la utilización impropia de las mismas en determinada situación. Por ejemplo, en la siguiente cita, la asimilación de las sábanas al sudario se debe a la utilización de la expresión *muerta de miedo* en un sentido literal, que recrea una realidad diferente: “No dijo nada, embutida entre sábanas hasta la barbilla, envuelta en su sudario suave, inmóvil, mirando muerta de miedo a la pared [...]” (337). Como también el despliegue de múltiples realidades al pensar todas las posibilidades semánticas de una palabra le da un efecto cómico a la escena, como se aprecia en el siguiente ejemplo, en el que, tras un intento de acercamiento sexual a su prima frustrado por una hemorragia bucal y el súbito papel de escritor bohemio a punto de desangrarse que se apodera del protagonista, su padre le instiga a beberse un litro de leche preocupado por la pérdida de sangre:

Luego me explicó: “Lava la sangre”. Por un momento creí que se refería a la sangre de mis venas, después pensé que era a la sangre de familia que hacía de mi prima y yo uno, luego a la sangre de escritor que me había probado a mí mismo esa noche –pero quería decir solo la sangre del hueco de la muela que me había tragado, vampiro autárquico (122).

La *apertura* que menciona Bak en la cita anterior hace por lo tanto referencia a las realidades que pueden ir surgiendo por similitudes fonéticas o a partir de la consideración de la acepción no esperada, como puede apreciarse en el siguiente ejemplo:

Me pasé horas frente al edificio, esperando verla asomarse a una ventana, salir al balcón, tal vez entrando en su casa. En otra época aquella vigilancia que se hacía vigilia habría resultado peligrosa, pero eran tiempos tibios –aunque no para el tiempo. Septiembre se convirtió en octubre y comenzó a llover, unas lloviznas pertinaces por no decir impertinentes que dificultaban mi pesquisa (148).

En primer lugar, la similitud fonética entre *vigilancia* y *vigilia* permite que el relato sitúe al protagonista en una hora tardía del día, por lo que al decir que en otro momento habría resultado *peligroso pero eran tiempos tibios*, el lector entiende ‘tiempos con poca delincuencia callejera’; sin embargo, si en vez de pensar en la metáfora se tiene en cuenta el sentido llano de la palabra, se relacionará el adjetivo con el tiempo meteorológico: un clima más propio de octubre que de septiembre. Aquí

vuelve a entrar en juego el parecido fonético y las lloviznas *pertinaces* se vuelven *impertinentes*. De esta manera, van desplegándose imágenes sucesivas que construyen el relato.

En su desafío lúdico, Cabrera Infante utiliza a menudo una palabra con dos sentidos diferentes, que tiene como particularidad que tanto el primero como el segundo sentido fonético son necesarios para completar el significado del fragmento:

[...] *El satiricón* me produjo una sensación inquietante, nueva, deliciosa y lo guardé donde pudiera encontrarlo cada vez que quisiera leerlo, releerlo en mi refugio, el sitio más privado, incluso alejado de la casa: el excusado, entre las heces y las zetas de las moscas verdes, olvidado de las miasmas, ensimismado leyendo, releiendo, anotando las anécdotas increíbles de la Roma imperial [...] (35).

Por supuesto, la pronunciación seseante del escritor es necesaria para percibir el juego de palabras: el vocablo *heces*, coherente con el lugar de la casa del que habla el autor, cobra súbitamente el sentido de su homófono *eses*, para relacionarlo acto seguido con otra letra del abecedario, la zeta. Es decir, que si por un lado puede entenderse la frase como ‘heces’ más ‘movimiento en zeta de las moscas’; por otro, también se puede comprender que, en el excusado, las moscas vuelan en forma de eses y zetas. Lo particular de este juego de palabras es que la superposición de los dos sentidos conforma el significado de la escena.

Si los significantes tienen la potestad para desplegar la realidad, Cabrera utiliza con soltura esta herramienta de juego para la configuración de sus figuras. Es decir, hasta que determinado ente no es nombrado, el personaje no se concretiza. Ejemplo de ello es la escena en la que el protagonista acompaña a una muchacha a su casa: “Salió a abrir su abuela. Ahora sé que era su abuela pero en ese momento fue solo una vieja que abría una puerta mientras ella, muchacha bien, decía ‘mi abuela’” (176), hasta que la nieta no explicita de quién se trata, el personaje no está configurado. Otro ente que, como la “vieja que abría una puerta”, es solo una descripción hasta el momento en el que sea nombrada y, así, quede materializado como personaje, es la joven sentada frente al protagonista en la biblioteca del Centro Asturiano y que le sorprende con una pregunta: “—¿Qué lees?— [...] dijo Virginia, que todavía no se llamaba Virginia y era solamente una muchacha de estatura mediana (eso lo vi al levantarse pero sentada se veía más bien pequeña), rubia, un si es no es fea” (195); unas líneas más adelante,

añadirá: “Sospeché que era mi turno en interesarme por lo que leía Virginia que aún no se llamaba Virginia” (195). Asimismo, en la siguiente cita otra muchacha se materializa cuando el protagonista oye su nombre por primera vez, como indica el indefinido *se llamó* por oposición al imperfecto *se llamaba*, que habría indicado su existencia previa al nombramiento: “‘Él fue quien me presentó a Carmina, que se llamó en ese momento Carmen Silva’. ‘Nombre para bailar’, le dije yo, pero ella misma sugirió que la llamara Carmina. ‘Como todos mis amigos’ –y así se llama desde entonces” (183).

Si al nombrar se conforma el personaje, de igual modo una palabra elegida conforma el relato por venir, al tener en cuenta lo que sugiere el vocablo empleado. Por ejemplo, en la siguiente escena Margarita relata la terrible historia de su hermana, viuda porque un hombre mató a su marido, que la intentó defender de los piropos groseros del primero: “Este salió a defender su honor y el otro tipo le clavó un puñal en el corazón” (422). Ante la narración de la mujer, el protagonista explica: “Aquí no hizo Margarita una pausa sino la hago yo ahora para reflexionar sobre su uso de la palabra puñal. Un poco más y dice una daga y hace de la narración una tragedia renacentista. ¿Por qué no había usado una palabra más usual como cuchillo, que fue posiblemente el arma que usó el agresor?” (423).

Como puede observarse en la cita, el que Margarita emplee el término *puñal* para referirse a ‘cuchillo’ provoca que el narrador explique a modo de digresión la utilización de cada una de las palabras que podrían pensarse sinónimos pero no son tal, y cada una despliega una realidad diferente. Por esa razón cuando, más adelante, el protagonista se recrea en lo terrible de la escena y la percibe como una narración de tragedia renacentista probablemente inventada, utilizará el término *daga*, y no *cuchillo* ni *puñal*:

Quizá ella temía que había una daga destinada al corazón de su compañero, venida desde el fondo de la memoria para hacerse realidad en la herida. Pude conjeturar sobre ese destino más tarde, otras veces. Ahora me apenaba la suerte de su hermana, condenada por su belleza. Pero a veces, luego y sobre todo ahora, tiendo a pensar que todo fue una dramatización de Margarita y que nunca ocurrió ese drama simétrico de la belleza, la posesión de la belleza, la lujuria por la belleza, la muerte por la belleza, la condena por la belleza (423).

En algunos casos, la segunda esfera no emerge hasta que la idea pensada se plasma en palabras: “Por el momento pensé en cogerle una mano pero mi timidez me lo impidió. Iba pensando todo el tiempo en cómo cogerle una mano, pensando con tal intensidad que llegué a pensar indistintamente en el verbo coger y en el nombre mano. Tanto pensé en manos que eché mano a su mano [...]” (203-204).

Lo que demuestra este ejemplo es que la idea confusa toma forma una vez que se representa con palabras distintivas y puede incidirse en los significantes. Un ejemplo similar es la larga digresión del narrador al descomponer el vocablo *rodilla*, que corresponde a la idea de posar su mano sobre la ‘rodilla’ de su vecina de butaca de cine y que, gracias al mismo procedimiento, posibilita la acción:

Miré tanto su rodilla que empecé a pensar en la palabra rodilla, en sus siete letras mágicas, en que lo mismo podría llamarse redondilla, en por qué se llamaría rodilla y no peñón o domo de yodo o balón sólido, pensé en la rodilla platónica y en las veces que había encarnado en muchedumbre de mujeres muertas, en multitud de muchachas vivas, en la rodilla metafísica y finalmente regresé feliz a la rodilla física, a aquella rodilla, a su dueña, en ella y en mi mano y su rodilla, mi mano en la rodilla, y de pronto pasé de la teoría a la práctica y le puse una mano en la rodilla, mi mano en su rodilla –y ella no dijo nada (497).

En la misma línea, Claudia Hammerschmidt comenta acerca del nombre de los personajes de *TTT*:

[...] en la dimensión semántica de las palabras, [Cabrera Infante] busca su coincidencia con las cosas a través de una pretendida relación intrínseca entre las palabras y lo que designan. Esta remotivación de lo que se sabe arbitrario la intenta encontrar en los nombres, que desde el Crátilo de Platón fomentan todo intento de motivar las palabras para que traduzcan la esencia de lo nombrado (2015: 38-39).

Al igual que los nombres propios de *TTT*, los antropónimos de *La Habana...* tienen relación semántica con la personalidad o el físico de los personajes a quienes acompañan, como por ejemplo: “[...] aunque beso leve, beso de Beba” (165), así como Carmina es quien, no por casualidad sino por similitud con su nombre, le deja un beso estampado en el pañuelo (184) y el narrador reconoce más adelante estar deseando que ella le “devorara con su boca de labios de Carmina” (189). Más explícita es la explicación del nombre de Trini: “Diferente resultó su hermana Trini,

obviamente llamada Trinidad, que aludía a las tres personas que vivían en el cuarto, pero no formaba con su hermana Beba una Binidad” (76). No solo las mujeres poseen nombres asimilados a su personalidad, aunque cuando el escritor juega con un personaje masculino, lo hace porque este ostenta un antropónimo femenino, impidiéndole ejercer autoridad sobre la familia: “Pero el pobre Amparo era apocado, como determinado por su nombre, superado numéricamente por las chinas de su casa, de su cuarto, comendadas por su mujer, que se llamaba Celeste: ese extremo oriental era el imperio de Celeste y sus hijas” (62).

Queda claro, pues, que en la prosa de Cabrera Infante los significantes tienen la capacidad de crear mundo. Pero también puede darse la situación inversa. Es decir, si las mujeres que rodean al protagonista tienen nombre propio, una vez alcanzada la meta del juego y conquistada la presa, el ser amado será nombrado de manera diferente, puesto que su esencia ya no es la misma. Así, el personaje de Violeta pasará a ser Margarita en el momento del acto sexual y Dulce Espina se llamará Rosa Espina.<sup>167</sup> Este renombrar, que siempre deriva de algún juego fonético, permite hacer digresiones utilizando los diferentes apelativos. Por ejemplo, si en la intimidad Violeta prefiere que se apague la lámpara de la habitación, el narrador, hablando de la luz, exclamará: “Otro sol para marchitar a Margarita” (450).

De igual manera, en el relato relativo a Dulce, juega con los hechos acaecidos antes y después del acto sexual, plasmando entre paréntesis la noción temporal que tiene como referencia el cambio de esencia de la amada y, por lo tanto, el nombre nuevo: “Ella se llamaba Dulce (a quien yo llegué a llamar Rosa) Espina” (302); “Cuando fui a cobrar el dinero por mi trabajo tenaz casi al final de Galiano, sorprendido me encontré en las oficinas a Dulce (a quien todavía no podía llamar Rosa) Espina: ella también trabajaba para la firma de *surveys*” (304). Por otro lado, cuando el protagonista cree haberle ganado la partida del juego a Violeta del Valle al haberla convertido en Margarita, es esta misma quien, al marcharse a Venezuela y dar

---

<sup>167</sup> [...] le puse una mano en la cabeza. Era la primera vez que lo hacía y sentí mis dedos pasar sobre una peluca perversa, barata y tosca: su pelo era su espina.

–Mi Rosa Espina –se me fue, realmente, créanme, no lo dije: no suelo ser cruel con las criollas.

–Dulce –dijo Dulce ratificando su nombre como su identidad.

–No, Rosa. Para mí eres mi Rosa espina –tenía que justificar con flores mi desfloramiento de su sexo y de su ser (343).

fin a la relación de amor entre ellos, le envía un telegrama firmado como Violeta del Valle (481), concluyendo así el juego a su favor, es decir, ganando la partida.

Este fenómeno no solo se da con los antropónimos, sino que cuando un objeto cambia de esencia, aunque mantenga su forma, debe nombrarse de manera distinta: “Otras veces volví al cuarto en que Chelo reposaba en su cura, pero no volví a sentarme en su cama, nunca más estuve a punto de sobar sus senos, que se convirtieron en eso: senos: dejaron de ser tetas íntimas y se hicieron ajenos” (103). En este caso, el apelativo nuevo comparte sonoridad con *ajenos*, término que describe la nueva realidad.

En definitiva, la utilización de los significantes desligados de su significado original es el resultado de la observación de las fallas del lenguaje. De hecho, incluso cuando es el propio escritor quien redacta su historia y, por lo tanto, otorga nombres a sus personajes, insiste en las contradicciones del lenguaje: “La gloriosa Delia (ella debió llamarse Gloria y no su horrible hermana)” (65) y propone una solución patafísica a la incapacidad lingüística por medio de elegir apropiarse del lenguaje y concederle el valor que se desee: “[...] María la Asturiana, madre [...] de Severa, no que no tenía nada de severa. O mejor, era Severa a su modo” (107).

### **2.3.2.3 El juego con las equivalencias**

Al igual que Jarry jugaba con las palabras con el fin de indagar en el mundo de las equivalencias, siempre tan desconcertantes, Cabrera Infante también buscará inquirir en los contrarios, instalar la duda de qué realidad impera, así como equiparar situaciones al encontrar algún rasgo de similitud entre unas y otras. Si los fenómenos circundantes son equivalentes, la vida adquiere una condición burlesca que permite al protagonista situarse por encima de ella, modificándola a su antojo. Como queda explicado en la página 128, la realidad depende del ángulo desde el que se la mire y de la excepción a la regla que se quiera tener en cuenta: si, como explicaba Daumal, “Un agujero es una ausencia rodeada de presencias”, ¿por qué no decir que mirar un rascacielos desde su base provoca “vértigo invertido” (29)?

Con el fin de equiparar situaciones, Cabrera Infante utiliza a menudo el proceso de concatenación, pues así las ideas se metamorfosean sin alteraciones bruscas: la segunda imagen deriva de la primera con suavidad, manteniendo buena parte de los referentes comunes. Es decir, al utilizar determinado vocablo, puede desplegarse una realidad paralela gracias a la sonoridad de este, como se percibe en el siguiente ejemplo: “Allí estaba Julieta y fue la vez que advertí que más que blanca era dorada y fue adorada” (242), en primer lugar se percibe algo, luego se pone en palabras y se elige una de ellas, cuya sonoridad se explota con el fin de asimilarla a otra y, así, desplegar una segunda realidad. Lo mismo puede ocurrir con realidades en cadena: “—¿Y usted qué lee? —pregunté yo con esta actitud al parecer pedantesca, dantesca en las relaciones humanas que siempre me ha impedido tutear a una persona inmediatamente, aun a una beata Beatriz, aun a una actriz” (195). Del adjetivo *pedantesco* se pasa a *dantesco* por similitud fonética y, al mencionar a Dante, se despliega el mundo de sus textos, por lo que la adorada Beatriz emergerá y, por similitud fonética con el nombre, la profesión de actriz.

En varias ocasiones, el narrador cuenta la historia al lector y, tras haberse ganado la confianza de este, al que ha llevado por el terreno de la supuesta narración fidedigna a lo largo de unos cuantos párrafos, le hace dudar sobre la veracidad del discurso: si el protagonista cuenta cómo de adolescente soñaba con su vecina Beba y que incluso una vez que él estaba enfermo ella se acercó a su cama a hablarle al oído, cuando un tiempo más tarde entabla amistad con Franqui, novio de Beba en aquel entonces, dirá: “Tampoco le conté [a Franqui] la historia de su visita incógnita a mi cama de enfermo: ésa permaneció secreta entre Beba y yo —hasta ahora. Y después de todo, esa aparición bien pudo haber sido un sueño” (85), recordando al lector que nada es certero y que existen un sinnúmero de posibilidades equivalentes. Con este mismo fin, desde el primer párrafo del libro Cabrera establece la teoría de los contrarios, resaltando que a toda realidad le corresponde un opuesto, pues nada es verdad (apréciese el final de la cita): “Con mi acceso a la casa marcada Zulueta 408 había dado un paso trascendental en mi vida: había dejado la niñez para entrar en la adolescencia. Muchas personas hablan de su adolescencia, sueñan con ella, escriben sobre ella, pero pocos pueden señalar el día que comenzó la niñez extendiéndose mientras la adolescencia se contrae —o al revés” (13).



El derecho y el revés pueden ser equivalentes, las diferentes realidades coexisten y, en algunos casos, incluso se complementan pues, según la ‘Patafísica, ningún fenómeno es superior a otro. En el siguiente ejemplo, los dos amantes no pueden ser más contrarios, pues el hombre “[...] era pequeño, de una fealdad sobrenatural: su calva, cabeza de domo, y sus ojos saltones más su minúscula barbilla lo hacía parecer un marciano de Wells. Ayudaban a esa impresión sus cortas piernas, su delgadez extrema y la característica de sus facciones borradas que hacían imposible saber su edad” (104) y, la mujer: “[...] una de las mulatas más grandes que he visto: no solo era alta sino que era corpulenta, pero empezando su corpulencia desde la cintura. Arriba apenas tenía tetas, mientras que abajo desplazaba unas caderas anchas [...] y grandes nalgas que formaban un culo enorme y muslos y piernas elefantiásticas que hacían juego al conjunto gigante” (104). Estos dos cuerpos tan dispares resultan complementarios, la disparidad conduce a la armonía: “Los dos componían una pareja tan desigual que resultaba armoniosa: la masiva mulata prieta y el viejecito minúsculo y pálido” (104). Igual de complementarias pueden ser dos realidades que se presenten como el opuesto la una de la otra. Así, el protagonista se refiere al dibujo animado las aventuras de Gulliver que ve en el cine con las siguientes palabras: “[...] me interesaba tanto porque era la contrapartida de una fábula favorita –Pulgarcito, diminuto vencedor de gigantes– y aquí era el gigante quien tenía que ser astuto para vencer a los enanitos belicosos [...]” (130).

En un afán de chotearse del discurso supuestamente realista que, aunque plagado de juegos de palabras que remiten a realidades paralelas constantes, mantiene la verosimilitud, Cabrera Infante sorprende al lector con un epílogo propio del terreno fantástico<sup>168</sup>. Tras un desenlace coherente con todas las historias narradas, el escritor plantea una vuelta a uno de los múltiples juegos propuestos: la sala de un cine, para ofrecer una partida muy distinta a las vividas anteriormente. Se trata de una versión –

---

<sup>168</sup> Sobre el repentino cariz fantástico que cobra la historia en el epílogo, construido sobre una leyenda que le había relatado el escritor Virgilio Piñera de la mujer *andrófaga*, Cabrera Infante explica en una entrevista concedida a Vicente Molina Foix:

[...] al incluir dentro del “cuento” de Virgilio Piñera un texto de Julio Verne, yo estaba de cierta manera convocando a la literatura fantástica como rescate para tanta literatura aparentemente verista que había venido antes. Aunque yo creo que el lenguaje, es decir, la parodia, el uso de la aliteración, la paronomasia que hay en todos los episodios, subsanaba ese supuesto realismo, interrumpiendo constantemente las situaciones con comentarios al margen que desmintieran un poco la veracidad absoluta de la narración que yo, por supuesto, nunca pretendí (2016: XVI-XVII).

técnica oulipiana– del capítulo “Amor trompero”, que se plantea como “¿qué hubiera pasado si las reglas de este juego fueran otras?”. Teniendo en cuenta que la ‘Patafísica equipara las realidades, plantea que ninguna es superior a otra y que todo es posible según la percepción individual de los fenómenos, la inclusión de una versión formará parte de la actividad lúdica propuesta por el autor. Se trata de una leyenda popular de la bajada a los infiernos, en la que el hombre es absorbido por la vagina en el acto sexual. En este caso, el mito de la *vagina dentata* cobra sentido tras el ahínco del protagonista por conquistar a todas las mujeres del libro. Al respecto, el propio autor confiesa que en *La Habana...*:

muchas mujeres que tienen voz y voto los usan como balas, sobre todo ayudadas por esa arma poderosa, prohibida, que es el sexo, del que el narrador está siempre tan hambreado, del que esa serie de mujeres en serie se sirven para manejar al héroe hasta devorarlo literalmente. Tales andrófagas vienen, es claro, del cine, donde se ven enormes, pero también están en la vida, que es diferente (García, 2002: 231).

Este epílogo participa de todos los tipos de juego que se enumeran en este estudio: juego de equivalencias, choteo, Ciencia de las Soluciones Imaginarias, idea de la versión oulipiana, juego con las expectativas del lector y juego de pistas.

### **2.3.3 POÉTICA DEL EXCESO**

Como se ha sido expuesto, lo mutable, lo inacabado y la potencialidad caracterizan la obra de Cabrera Infante, rasgos que ya se observaban en el carnaval medieval y que formaron parte del posterior grotesco, de la *commedia dell’arte*, del barroco y la ‘Patafísica, como se ha estudiado en el tercer capítulo de la primera parte de esta tesis. La percepción antiestática del mundo que comparten estos géneros necesita de una lengua propia para ser expresada, como observaba Bajtín al analizar las características del carnaval: “Esta visión, opuesta a todo lo previsto y perfecto, a toda pretensión de inmutabilidad y eternidad, necesitaba manifestarse con unas formas de expresión dinámicas y cambiantes (proteicas) fluctuantes y activas” (1998: 13).

En busca de ese dinamismo, la sucesión hiperbólica de adjetivos, así como las listas, las nomenclaturas y las acumulaciones de sustantivos para nombrar un mismo objeto se suceden a lo largo de los diferentes géneros mencionados. Al respecto, Moulin-Civil computa en el *Pantagruel* de Rabelais trescientos tres adjetivos para nombrar los genitales (1995: 846), lo que concede un toque hiperbólico al texto. De igual manera, en el texto que nos ocupa Cabrera Infante insiste y se recrea en las diferentes palabras para llamar al órgano sexual masculino. Sirva este fragmento a modo de ejemplo del relato de dos páginas:

[...] buscó entre mis calzoncillos hasta encontrar mi cosa, ese independiente instrumento del deseo que tiene en La Habana tantos nombres, todos incongruentes femeninos [...], algunos tan esotéricos como levana, sonido y furia sexual que no significan nada, palabra sin duda inventada porque aun las palabras más exóticas, como pinga, que el diccionario admite como nombre de una percha y añade que es voz usada en Filipinas, sin saber que quizá sea más usada en La Habana que en Manila pero no como percha ni pértiga, pero ¿de dónde viene la voz de levana, que tal vez se escriba lebana, para envidia de las lesbianas? Mientras, ella estaba buscando mi apéndice ciego si no ciclópeo, polifenómeno<sup>169</sup> [...] (166-167).

Con un fin amplificador, en *La Habana* se percibe la insistencia del autor en determinados objetos o conceptos que este define y reitera con otras palabras añadiendo intensidad: “[...] no hay peor tarrudo, cornudo, hombre engañado, que el que lo es no por una mujer sino por dos” (485), así como la sucesión de adjetivos que, por acumulación caen en la exuberancia, como en el caso de la descripción del pecho de una mujer: “urbes ubérrimas ubicuas: regadas por todo su pecho, lechosas, pálidas, palpitantes” (103).

Como queda expuesto, lo carnal forma parte íntegra de la tradición carnavalesca, grotesca y patafísica, en la que la intimidad se vuelve exhibicionista y su carácter excéntrico y exagerado provoca comicidad. En esta misma línea, el protagonista del libro, con su rocambolesco uso del lenguaje, relata cómo al inicio de su pubertad sintió un deseo súbito por una vecina y temió que Elsitá, una niña del vecindario a la que ayudaba a descolgarse los dientes de leche, le sorprendiera excitado:

---

<sup>169</sup> Lo cual hace referencia, por supuesto, al cíclope Polifemo de la mitología griega.

[...] la irrupción [...] de Elsitita a destiempo, a tiempo para ver mi tienda de campaña y preguntar: “¿Qué es esa cosa?”, y descubrir el sexo justamente cuando le salían los dientes de hueso, su sacamuelas de leche también descubridor de la pubertad en su verdadero sentido: cuando se es capaz de concebir: impúber, púber a través de mi pudenda: muestra del miembro que alimentaría su futura envidia del pene: asta y pavés que se había desplegado ante Dominica con la presteza, si no con la destreza de un adulto adúltero (55).

La desmesura en la exposición de lo impúdico que produce comicidad es recurrente en todo el texto de *La Habana*, y su expresión a menudo se debe a algún juego lingüístico: “[...] sabía lo deseable que era su hermana y vigilaba a Nela. [...] Hasta la monumental Angelita, angelical en su euforia, tenía un ojo en su hija, como un monóculo sobre su culo único, joya a la espera de una estereotomía, protuberancia preciosa, jiba donosa –mientras mantenía el otro ojo en sus innúmeros motivos de risa” (93). Ese distanciamiento irónico entre las sensaciones íntimas y el narrador permiten que se pueda recurrir al exceso, como comenta Moulin-Civil: “À l’égale de l’inversion, la dérision est l’étape obligée vers la carnavalisation et instaure une distance entre le modèle ou l’objet de la raillerie et celui qui la pratique. L’ironie qui y préside fonctionne comme une manipulation du sens et recourt à l’exagération (comme dans l’hyperbole) [...]” (1995: 846).

No obstante, frente a la comicidad expuesta, en algunos casos el exceso de intimidad tan patafísico produce desagrado e, incluso, rechazo, pues una escena plagada de hipérbolos y detalles acumulativos puede durar varias páginas; pongamos por caso la narración de la masturbación en el cine (166-168).

#### **2.3.4 EL EMPLEO DEL CHOTEO**

El distanciamiento mencionado también permite desmitificar el objeto de burla, degradarlo y rebajarlo, como queda expuesto en el capítulo dedicado a *Exorcismos de esti(l)lo*; así, cualquier elemento que se merezca un mínimo de respeto será susceptible de ser choteado. A la inversa, el choteador es venerado por oposición al individuo serio, incapaz de enfrentar con la risa las situaciones desagradables. El choteo, como subclase del humor, es una herramienta de salvación que actúa a muchos niveles. El propio protagonista de *La Habana*... lo utiliza para librarse de la violencia

de los compañeros de su Instituto; en el siguiente fragmento se observan diversas manifestaciones del choteo:

[...] cuando hubo pasado el primer año inexperto en la escuela primaria en La Habana, salvado de milagro de los abusadores del colegio, entré al bachillerato y al poner el primer pie en el Instituto [...] evité estar entre las víctimas de los violentos a fuerza de ingenio, con una broma aquí, con un chiste allá, una parodia grotesca acullá, haciéndome el gracioso aunque formaba parte en un principio de los que eran considerados los débiles, los estudiosos, esos filomáticos odiados por los duros, los violentos [...] (407).

Los personajes de *La Habana* nos dan la clave: el narrador expresa desde las primeras páginas del libro la admiración que siente por su madre y el descrédito que le merece su padre; a la primera se la percibe como una mujer fuerte y choteadora, así como la figura paterna es representada como un hombre pusilánime y triste. Uno de los primeros ejemplos en los que se observa esta dicotomía es el malentendido que se produce al confundir una casa de citas con un hostel, donde se instala la familia del protagonista para pasar la noche: “Al otro día abandonamos el hotel bien temprano. Mi padre estaba contrariado pero mi madre parecía divertida. Es más, se estaba riendo. Ambos sentimientos y reacciones de mis padres estaban dirigidos no uno al otro sino al edificio: mi madre se reía del hotel, mi padre estaba molesto con la fachada” (23).

En este libro, buena parte del humor de Cabrera oscila sobre el eje del choteo. Así, se encuentran numerosas referencias a personajes literarios que, por alguna característica, son admirados, a los que se desmitifica y rebaja de manera cómica. De este modo, el conquistador por antonomasia Don Juan Tenorio del dramaturgo Tirso de Molina es aquí utilizado para ridiculizar el poco éxito del protagonista de Cabrera reduciendo al seductor irresistible a un *amor trompero*, añadiéndole incluso el adjetivo de *burlado*: “Al principio no era muy discriminante y me iba detrás de una muchacha que años después ni siquiera miraría. Pero por esa época yo era un amor trompero, un donjuán burlado” (130); de igual manera, cuando el narrador de *La Habana* reconoce que un día aquella muchacha perfecta de la que estaba enamorado se descubrió corriente y vulgar, este recurre al ideal de perfección de amor platónico de Alonso

Quijano, Dulcinea, pero colocándole al dorso a Aldonza Lorenzo, la representación terrenal de la mujer amada<sup>170</sup> (23).

Con el fin de rebajar lo admirado a lo más carnal, el autor hace constantes referencias al sexo, utilizando la comparación con personajes de ficción de obras de renombre que, al colocarlos en un determinado contexto, se ven desautorizados. Ejemplo de ello es la escena en la que, tras una felación, se opera un cambio en la muchacha en cuestión, que el narrador expresa de la siguiente manera: “Mientras que mi apresante (yo soy sin duda su presa) se hizo una mujer alrededor mío, la Dra. Jekyll transformada en Mrs. Hyde al beber mi brebaje” (168). La novela de Robert Louis Stevenson es utilizada como ejemplo en varios momentos de *La Habana* para hablar del cambio brusco de personalidad, hasta el punto de que el narrador hace un guiño al lector –su cómplice en el juego– explicándole por qué utiliza repetidas veces la misma metáfora: “[El daiquirí es una] poción del Dr. Jekyll habanero que después de ingerirla varias veces se convierte en ubicuas versiones criollas de Mr. Hyde, también llamado el Señor High. (Hay diversas alusiones a Jekyll y Hyde en mi libro y es seguramente porque la fábula del intelectual y la bestia es una metáfora sexual disfrazada de dilema moral)” (400).

Si los personajes literarios que encarnan un ideal son desmitificados, también los escritores y su obra pueden recibir el mismo tratamiento al jugar Cabrera Infante, como de costumbre, con la sonoridad de las palabras: “Fui por primera vez a un prostíbulo. Me llevó Carlos Franqui, quien pensaba que no había mucha diferencia en iniciarme de Faulkner a fucking” (231). De igual manera, *Les fleurs du mal* de Baudelaire, que ya ha sido mencionado con respeto, es materia de burla unas páginas más tarde: “Aunque el parque estaba limpio era un lugar poluto, tal vez por las eyaculaciones, y no me extrañaría que se viera un condón usado sobre la yerba, como una flor si no del mal por lo menos maloliente” (205).

El respeto a la autoridad intelectual se ve resquebrajado también cuando se trata de filósofos, como puede apreciarse en la escena en que el narrador y el personaje Titón observan atónitos un cartel situado en el portal de una casa en el que

---

<sup>170</sup> “[...] donde un día, muchos días, haría guardia erótica debajo de un balcón, esperando a tener siquiera un atisbo de Gloria Graña, la extraña trigueña de ojos azules, ella tan desdeñosa que se convertiría en mi primer amor lejano en La Habana, mi ideal amoroso, hasta el día vengador en que la vi vulgar, Dulcinea llevando a Aldonza Lorenzo al dorso” (22-23).

se puede leer “Academia de la Rumba”, pues hasta ese momento habían pensado que se trataba de un baile que no podía ser enseñado como una asignatura:

Además, agregué, hay varias asignaturas en el currículum: Rumba Columbia, de ritual para iniciados, Rumba Abierta (para toda la compañía) y Rumba de Salón. Pero no pude por menos imaginar qué diría Platón de esta akademia de rhumba, helenizado el nombre para que lo comprendiera mejor la sombra del filósofo de anchas espaldas que tenía en común con muchos músicos negros habaneros el ser conocido por su apodo: Chori, Chano Pozo (460).

Si al principio de la reflexión parece que el narrador hace referencia a la autoridad al suponer la indignación de Platón que observara el apelativo “academia” para nombrar algo tan alejado de la erudición de la Academia de Atenas, el párrafo termina rebajando todo el saber matemático, científico y retórico de la institución al baile en cuestión, alegando que los apodos igualan a las personas.

Asimismo, el narrador rebaja la Teoría del conocimiento de Kant a la utilización común del término “conocimiento” –‘acción y efecto de conocer’–; a ‘saber algo’. Cuando la mujer de la que está enamorado el protagonista le dice que al día siguiente va a quedar con alguien, él responde:

–¿Con quién?

Me miró como reprochándome que me mostrara tan inquisitivo, tal vez posesivo.

–Con una persona –dijo.

–Con una persona, por supuesto. No ibas a salir con un fantasma –dije aludiendo al cementerio al eludirme ella.

Se sonrió.

–¿Para qué lo quieres saber?

Teoría del conocimiento, le iba a decir. Es el problema de nuestro tiempo. This age of Kant. Pero le dije:

–Para saberlo (419).

El choteo no va sino en aumento cuando unas líneas más tarde ella reconoce que ha quedado con alguien con quien tuvo relaciones en el pasado y el narrador exclama “This age of Cunt<sup>171</sup>!”, aprovechando la similitud fonética entre la última palabra y el apellido del filósofo.

---

<sup>171</sup> ‘Apelación vulgar del aparato genital femenino’, según WordReference English Dictionary.

La irreverencia no se aplica únicamente a personas de renombre, sino a todos y a cada uno de los seres humanos que por edad, condición o actitud serían susceptibles de recibir respeto. Así, describe una residencia de ancianos desalojada como una “fuga de fósiles, viaje de viejos” (216); y se burla del pudor de unas madres de familia que descubren cómo una muchacha masturba al protagonista en el cine, al lado del servicio de mujeres:

[vimos que] estábamos rodeados de señoras, de madres patrias, de miembros (perdón, palabra culpable) de familia que llevaban sus hijos a la matinée, y que hemos ofrecido, nosotros dos, un espectáculo alterno, teatro arenga, tableau vivant, ayudados por la luz del letrero que dice (si los letreros hablaran) casi irónicamente “Damas” ahí al lado (168).

De igual manera, el padre imponente de las vecinas con las que el protagonista juega en su pubertad es primero calificado de “ogro oblicuo”, “terrible” y “peligroso” (42-43), pero cuando el narrador escucha una conversación en la que el hombre, preocupado, advierte a su madre del peligro que significa que un chaval pase tanto tiempo con muchachas por miedo a que se afemine demasiado, este le pierde todo respeto, y la figura del padre de familia es choteada: “Recuerdo que aun entonces pude preguntarme qué pasaría si este hombre temible, ogro didáctico, supiera qué juegos realmente jugaba yo con sus queridas hijas” (44).

Así, la mitología sufrirá la misma suerte: cuando Carmina, tras un juego de pistas para que el protagonista adivine lo que le iba a contar, revela por fin que le han concedido una beca para estudiar en la escuela de cine de verano, este comenta: “La esfinge producía una revelación” (189). Para expresar sus dudas en cuanto a que alguien haya ayudado a Carmina a preparar el dossier de solicitud de la beca, declara “La esfinge con secretario” (189); y cuando cae en la cuenta de quién ha podido ayudarle a escribir la crítica de cine para la selección, asevera: “De pronto (juro que ocurrió súbitamente) tuve una revelación: la esfinge desvelada: Affan era su amanuense” (192).

La Historia será motivo de burla en numerosas ocasiones, desde la famosa locución latina *veni, vidi, vici* de Julio César transformada en derrota –“[...] me juré que tan pronto regresara a La Habana me iba a acostar con ella, costara lo que costara –y volví, vi y fui vencido” (264)– hasta la metáfora de la Primera Guerra Mundial



para describir una escena en la que, siendo adulto, el protagonista se burla de su propia adolescencia:

[...] cada vez que intentaba una aproximación más allá del límite del cerco de metro y medio aparentemente imaginado pero muy real para ella, que no solo se controlaba sino se reservaba. Lo más lejos que llegué fue a escurrirme hasta esta línea Maginot y extraer mi Bertha poroso y mostrar mi miembro formidable desde mi punto de vista a Lucinda, casi para su inspección: tumefacto, morado, de aspecto adolescente: mi cañón tan imaginario como su frontera (118-119).

La Iglesia también será objeto de choteo –“[...] lo que luego supe que se llamaban orgías, palabra pronunciada por mí con el acento en la o, como en BORGÍAS” (35)– así como la muerte –define la morgue como un “cuarto de papas” (19)–, la ideología –hablando de su padre dice “no era hombre de citas en casa de citas por razones marxistas, es decir económicas” (24)– y la erudición, con fragmentos como el que sigue, que comienza con las variaciones de ojo, demostrando conocimiento en distintas disciplinas y diferentes idiomas, pero termina rebajando la divagación a la burla:

Le enseñé a Titón un cartel de una adivina que se anunciaba con un ojo verde enorme –mal de ojo, el ojo ubicuo, el ojo del mundo: mauvais oeil, the evil eye, malocchio, frases que no se acercan remotamente a la latina fascinatío: la fascinación del mal– sobre su puerta pintada de color vino, indicando con el ojo que ella lo veía todo: el pasado, el presente, el porvenir, y al mismo tiempo exorcizaba al enemigo malo que vigila siempre, vil vigilia, el ojo que no duerme [...] No franqueamos la puerta cerrada porque temiéramos al conocimiento que encerraba, sino porque un letrerito escrito a mano con letra casi analfabeta decía que la vidente había ido al médico [...] Dedujimos a dúo que tal vez estuviera en el oculista: padecía de vista corta (460).

### **2.3.5 CONSTRUCCIÓN DEL *GAME***

Si todos los elementos anteriormente analizados en este capítulo responden a la construcción del juego cabreriano de *La Habana...*, los tres apartados siguientes se centran en el estudio de su *game*; es decir, en aquellas actividades lúdicas altamente regladas que cuentan con ganadores y perdedores.

### 2.3.5.1 Conversión de elementos culturales en material lúdico

Chotearse de la erudición no es más que desmontar lo culto en favor de lo popular. No obstante, para chotearse de la cultura hay que conocerla, adueñarse de ella antes de rebajarla; en definitiva, hay que ser erudito para poder burlarse del conocimiento. Por lo tanto, la defensa de la cultura popular en la que Cabrera Infante insiste en las entrevistas –Cf. Páginas 246-247– forma parte de su juego: él saca de contexto lo elevado y lo reutiliza en un ámbito popular<sup>172</sup>. Así, se observa en su obra una enumeración exhaustiva de referencias mitológicas, pictóricas, escultóricas, arquitectónicas, bíblicas, históricas, musicales y literarias que demuestran su saber enciclopédico, pues no se trata de una dicotomía entre lo culto y lo popular, sino que, por medio de la conversión en elemento lúdico de los diferentes ámbitos culturales, estos pasan a constituirse en material de juego.

Dicho esto, no es posible entender el juego con la erudición de Cabrera Infante sin conocer el papel que juega el lector en *La Habana...* En este libro, en absoluto se presenta como mero espectador, sino que se descubre como partícipe de cada una de las estrategias que utiliza Cabrera, llegando incluso el autor a esbozar un *tiempo muerto* para explicar al lector determinada regla del juego. Ocurre, por ejemplo, con la infinidad de vocablos habaneros que quizá el receptor desconozca y le impidan jugar con conocimiento de causa. Si cabe la posibilidad de que esto ocurra, el narrador detiene la partida por medio de un paréntesis:

Tengo que mencionar de pasada cómo cambiamos el mobiliario ad hoc de Monte 822 por el juego de cuarto (ineludible frase comercial habanera que designaba una suerte de tresillo compuesto de armario –llamado escaparate en La Habana–, coqueta –otra palabra habanera para designar una suerte de consola-tocador que mi madre acogió encantada, ya que como mujer política era muy emancipada y eso significaba en el pueblo la audacia de pintarse el pelo, untarse colorete y usar creyón de labios– y una cama camera) (47).

En varias ocasiones, el protagonista llega incluso a asegurarse de que su equipo sigue preparado para la siguiente jugada. Así, de vez en cuando le recuerda las

---

<sup>172</sup> A lo largo del libro insiste en su intento de limitarse a la exposición de lo popular pero reconociendo que, en su intento, lo culto emerge en cualquier momento: “[Carlos Franqui] anteriormente me había dado el dinero necesario para ver mi primer ballet: lo digo al pasar pues me he propuesto no hablar de cultura pero es inevitable que lo apunte” (178).

anteriores, por si las digresiones le han hecho perder el punto de mira. Buen ejemplo de ello es la escena en la que el personaje sorprende dormida con la puerta abierta a la prostituta que vive en su mismo edificio: en la primera casilla el alter ego de Cabrera Infante observa que esta tiene la puerta entreabierta y yace desnuda sobre la cama, en la segunda casilla se acerca a ella para comprobar que no está muerta y en las casillas siguientes el texto se detiene en la descripción de su cuerpo, para ello no dudará en recordar al lector la escena inicial, por si acaso resulta necesario volver a ella:

Debo intercalar aquí que tuve cuidado, al ver a Etelvina desnuda en la cama, de cerrar la puerta a mis espaldas: tal vez lo hice para que no la vieran desnuda desde el pasillo, tal vez fue otra acción de la timidez, pero nunca tuve intención de crear una intimidad: Etelvina era para mí el mal y además estaba muerta, ¿recuerdan? (59).

Aunque el protagonista recuerde a menudo al interlocutor que es su cómplice narrativo, cuando se trata de elegir entre este y los recuerdos, no duda en traicionarle. No hay que olvidar que la utopía de la ciudad de La Habana se construye con la herramienta de lo lúdico a partir de recuerdos, por muy aproximados y traducidos que estos sean. Apoyándose en esta teoría, el narrador se somete a la memoria como si realmente esta dictara su relato, sirviéndole de escudo si el lector pone en duda su jugada, lo cual recuerda a la condición de *immune* o casilla *casa* de muchos juegos de mesa:

Hoy se veía bella, con su melena corta, rubia y lacia (sí, ya sé: me contradigo: antes dije que tenía permanente, pero es con el pelo corto y lacio como yo la recuerdo esa segunda vez que la vi: tal vez nunca llevó permanente, tal vez nunca tuvo el pelo lacio, pero tengo que ser fiel a mi memoria aunque ella me traicione) y me saludó con una sonrisa contenta, casi alegre (20).

No obstante, en muchos casos el lector se convierte en contrincante del autor, pues este le echa un pulso al primero planteándole juegos relacionados con elementos culturales a los que no podrá jugar si no posee la erudición necesaria.

Buena prueba de ello la ofrecen las múltiples menciones mitológicas. Por ejemplo, la escena en la que, de adolescente, el protagonista sirve de recadero para todas las vecinas del edificio, sobre todo para América, a quien describe con gran comicidad:

[...] América que era tonta y a la vez hipocondríaca, con sus sucesivas cirrosis y colon caído y hernia del hiato, pero que nunca fue ciega: tenía un ojo certero para verme pasar rumbo a la calle frente a su puerta encortinada y llamarme en el momento preciso en que creía haber salvado aquel estrecho erizado de mandados, Caribdis un vecino, Escila América (64).

Si el lector no sabe que Escila y Caribdis son monstruos marinos de la mitología griega que se situaban en las orillas de un río para que los marineros, intentando evitar a uno, se hicieran devorar por el otro, no será partícipe del juego de apelativos propuesto. El mismo efecto ocurrirá cuando el protagonista describa la actitud de las desconocidas a las que se acerca en la calle con una leyenda ampliamente explotada en *Exorcismos...*: “A veces conseguía que me contestaran, otras veces solo me respondía el silencio, Narciso sin Eco, o una mirada matadora o una frase de desdén habanera, que es la peor forma del desprecio” (129). En el juego del narrador, Narciso es el protagonista solitario, a quien no se devuelve el saludo siquiera en forma de eco.

La falta de erudición volverá a situar al lector como contrincante si no sabe que la mitología griega divinizó a la memoria, Mnemósine<sup>173</sup>, situándola como madre de todas las musas: “[...] no pude anotar su dirección, desprovisto de lápiz y papel, y la confié a la memoria, madre de las musas pero ahora traidora personal” (106). Siguiendo la misma lógica, Cabrera aparta al lector de su juego si desconoce que Vesta es la diosa de la fidelidad y Terpsícore, hija de Zeus y Mnemósine, la musa del baile: “las bailarinas<sup>174</sup> [...] son en realidad vestales de Terpsícore, casadas con el ballet como las monjas con Cristo, devotas de la danza” (302).

Las similitudes fonéticas tan utilizadas en los juegos lingüísticos de Cabrera también participan de la utilización de elementos culturales. Así, observamos cómo Febo –apelativo de Apolo, dios de la luz<sup>175</sup>– puede asimilarse a *feto* cuando el protagonista se encuentra con Margarita y su hermana –que supuestamente va a abortar– en la sala de espera del ambulatorio. Entonces, su amada le sugiere ir a darse una vuelta y volver pasada una hora, a lo que el narrador replica con la reflexión: “[...] qué iba a hacer yo durante esa hora: ¿pasearme por el Malecón hasta derretirme, feto de Febo?” (477). Sin saber quién es Febo, el lector no entenderá el vínculo entre

---

<sup>173</sup> En algunos casos, se la conoce como Mnemosina o Mneme.

<sup>174</sup> El narrador utiliza el apelativo inglés para referirse a las bailarinas únicamente de ballet.

<sup>175</sup> Luz solar, pero también luz figurada (la verdad, la lucidez, la brillantez).

el calor del Malecón a esa hora del día y la reutilización de la palabra *feto* que se deriva de la escena anterior.

Dicho esto, es necesario añadir que Cabrera no solo se limita a mencionar elementos de la mitología grecolatina sino que realiza referencias, por ejemplo, a una leyenda escandinava: “Recuerdo todavía sus exactas palabras: ‘Te buscamos. Yo pregunté: ¿Han visto ustedes a un muchacho bajito? Pero nadie del cine ni del Carmelo te había visto’. Lo que me dolió no fue que nadie hubiera notado mi ausencia, sino que Catia, cara Catia, por toda descripción de mi persona escogiera el adjetivo bajito” (180). A este fragmento, el protagonista añade “Yo no soy alto pero tampoco Catia una valquiria” (180).

La erudición del autor no se percibe únicamente en sus conocimientos de mitología, sino que otros campos son abordados. Así, la pintura será uno de los ámbitos más nombrado, desde el arte flamenco hasta el español, pasando por la escuela veneciana: “Su cadera era alta y redonda: era la cadera de nada menos que toda una mujer, y aunque no era gorda tenía la suficiente carne para mostrarse más ideal de Rubens que de Velázquez” (451-452). La *Maja desnuda* de Francisco de Goya aparecerá numerosas veces en *La Habana* desplegando un juego distinto con el lector en cada ocasión; para tomar dos extremos opuestos: la mujer del cuadro puede asociarse tanto a una prostituta barata –“[...] vivían en el cuarto que me reveló a Etelvina, la puta precoz, la fletera<sup>176</sup> sifilítica, mi maja desnuda” (115)– como a la mujer con la que el protagonista se acuesta por primera vez, pues al verla desnuda exclama : “menos maja que mujer” (280).

La pintura italiana también será utilizada como material lúdico, ya que *Mona Lisa* sirve para describir el aspecto de una muchacha atrevida que, aunque estática, sugiere muchas cosas: “[...] con su inmovilidad y su cara de Mona Licenciosa, yo me cobraba todos los gestos” (119); y, también como herramienta descriptiva, la mención a las mujeres rubias de Ticiano estará presente: “admirada de todos, *innamorata* mía (y si uso el italianismo es porque su pelo, largo y sedoso y del color de la miel, la señalaba como una rubia de Ticiano)” (351). Sin olvidar otro gran pintor renacentista, en este caso alemán, Lucas Cranach: “Cuando finalmente se quedó desnuda me dejó pasmado: era un cuerpo de una perfección rara, con las largas piernas perfectas y el culo calipígico que siempre tienen las negras: alto parado, luego las téticas de totem

---

<sup>176</sup> La *fletera* es en Cuba la prostituta que recorre las calles en busca de clientes.

que la hacían casi el negativo de una Venus de Cranach” (238). Así, la prostituta negra que describe el narrador se parece, efectivamente, a las Venus del pintor alemán en lo que a las piernas largas y los pechos pequeños se refiere pero contrasta con su blancura: de ahí que se hable de *negativo* de los cuadros del pintor renacentista.

De igual manera, existen múltiples referencias al arte escultórico –en cuanto al apoyabrazos de las butacas de un cine, el narrador relata con ironía “era el brazo izquierdo suyo, el brazo derecho mío, es decir el que me pertenecía por derecho: esas preferencias en el cine las aprendí bien temprano, ya que desde mi pueblo solía haber discusiones y hasta peleas sobre a quién tocaba cuál brazo, y mi vecina no era una Venus de Milo” (130)– y arquitectónico –describe la cuartería de Monte 822 como “toda ella guarnecida de columnas más toscas que toscanas” (29-39). Una vez más, si el lector no comparte la erudición del autor, no será partícipe de los juegos propuestos.

Otros ámbitos de saber como los personajes ilustres, el conocimiento bíblico o el musical serán expuestos en el libro: ejemplo del primero es la referencia a Margarita, amada del protagonista, como la Reina Margot (429), apodo de Marguerite de Valois con quien el personaje del libro comparte, en efecto, el nombre; o la referencia a Alexander von Humboldt, gran geógrafo: “Ese domingo dulce lo que salió de los labios de Margarita fueron recriminaciones después que insistió una vez más [...] en que debía acompañarla en su viaje de regreso a Caracas, yo Humboldt” (478-479); en cuanto al saber bíblico, consideremos el siguiente ejemplo: “Ella se llamaba Gloria Antolitía y parecía tan italiana como su apellido, aunque tal vez fuera una falsa italiana. En todo caso Juan Blanco llegó –tal vez extenuado por la persecución, ella una Dalila incansable tras este Sansón del sexo– a casarse con ella” (125); si el lector no sabe que el personaje bíblico femenino insiste en conocer el secreto de la fuerza de Sansón hasta que este le revela la verdad, no entenderá la comparación con Juan Blanco.

La erudición musical se apreciará en numerosos momentos del libro. A veces como simple mención irónica, y otras como material de juego. Así, cuando el narrador dice haber conocido a un joven abogado cubano, que había sido campeón de trampolín unos años atrás pero que recientemente había compuesto “una piececita titulada *Canción triste*, más Lecuona que Schubert” (125), se está refiriendo al parecido con el intérprete cubano Ernesto Sixto de la Asunción Lecuona Casado, alejado de la “alta cultura” encarnada por el compositor austriaco; muy irónica resulta la escena en la que

el narrador relata la gran angustia que sufrió cuando, de adolescente, acudió a la consulta de un dentista y, unas horas después, se vio en la necesidad de expectorar sangre abundantemente: “tuve que levantarme a escupir lo que era una evidente hemorragia pero para mí parecía una hemoptisis chopiana” (121), haciendo referencia a la enfermedad del compositor franco-polaco. Con la misma ironía, pero añadiendo un juego de palabras fonético, llama “Conciertos de Branlyburgo” (418) a aquellos momentos en los que su amigo Branly toca la guitarra para enamorar a las muchachas, haciendo referencia a los Conciertos de Brandeburgo de Johann Sebastian Bach.

No obstante, el ámbito cultural más explotado será el literario. Así, la literatura griega será aludida varias veces –como, por ejemplo: “He visto muchas muchachas y mujeres después, gente profesionalmente bella, como actrices y coristas y modelos, en todas partes, y ninguna se aproximó a la belleza de Elena –Elenita para mí, lo que atenúa los paralelos homéricos y la hace más actual” (105), haciendo referencia a Helena de Troya, personaje de la *Iliada* y la *Odisea* de Homero–; así como el terreno de la literatura latina y sus autores –de adulto, el protagonista cuenta con ironía cómo de adolescente creyó estar desangrándose hasta morir por escupir sangre y se compara con Petronio, que se suicidó dejándose morir desangrado tras ser condenado injustamente por haber conspirado contra Nerón mientras dejaba testimonio: “Ya yo había escrito uno o dos primeros cuentos y ahora sabía que iba a morir de seguro y antes de desangrarme, como Petronio, tenía que dejar un último mensaje, comunicación de una importancia extrema, testando” (121).

De igual manera, la literatura en lengua inglesa será utilizada en múltiples ocasiones como material lúdico. Ejemplo de ello es la escena en la que el protagonista juega con los personajes del drama pasional *The Tragedy of Othello, the Moor of Venice* de Shakespeare: él se compara con Iago, el confidente de Othello, por quien siente unos celos terribles: “la mera idea de que ella pudiera ya no dar sino sentir placer con alguien que no fuera yo resultaba intolerable: era yo Yago de mi Otelo. Ocelo” (429), y por similitud fonética con el nombre, añade *Ocelo* (*joh celos!*). Sus nociones de literatura italiana saldrán igualmente a relucir, y el protagonista se referirá a Julieta, de quien está enamorado, como “Laura de todos los sonetos, Beatriz de todas las comedias” (266), amores platónicos de Petrarca la primera y de Dante la segunda; asimismo, describirá una escena en la que el personaje de nombre Orlando siente un enfado supremo: “[...] con estas palabras me lo describió Orlando, furioso, una noche

de confianza y confidencias” (249), haciendo referencia al *Orlando furioso* de Ludovico Ariosto.

El material lúdico formado gracias a elementos de la literatura alemana también será abundante: tras una excursión fallida propuesta por Becker, amigo del protagonista, este último exclama “[...] dejamos de lado las féculas, el hostel inhóspito y la incomodidad de esa excursión impuesta (Becker nunca fue Baedeker)” (222), refiriéndose a Karl Baedeker, escritor alemán que inventó en el siglo XIX la guía de viaje moderna; asimismo, en el fragmento “alguien propuso una excursión a Topes de Collantes, un pico cercano donde había un sanatorio para tuberculosos (versión tropical de *la montaña mágica*) comenzado años atrás y dejado sin terminar” (218) *La montaña mágica* aparece en minúsculas, como si realmente se tratara de una elevación del terreno, pero el lector se percatará de que se trata de una mención a *Der Zauberberg* de Thomas Mann. Este mismo autor aparece en varios párrafos del libro, pues Cabrera Infante demuestra su saber relativo a la literatura en diferentes idiomas: “[...] quiero notar mi extrañeza ante lo poco que aparece en la literatura algo tan presente en la vida como una neuralgia molar: no recuerdo más que tres novelas, *Ana Karenina*, *À Rebours* y *Los Buddenbrook*, donde el dolor de muelas es un mal siniestro” (119-120); por cierto, del ruso Leon Tolstoi la primera, del francés Joris-Karl Huysmans la segunda y de Thomas Mann la tercera.

Si es cierto que Tolstoi es mencionado más de una vez en *La Habana*, Chejov es el otro gran autor ruso que Cabrera Infante utiliza en sus juegos; “Un día ella dijo que le gustaría leer una novelita y pensé en Maupassant, pensé en Chejov pero no pude pensar en Corín Tellado” (117); a su vez, la literatura francesa será a menudo usada como material lúdico: “-¿Qué te parece Baudelaire? -me preguntó. Hoy podría decirle: “Me interesa más su carnal Nadar” y salir así del paso de tan tremenda pregunta” (197), juego ajeno al lector si no sabe quién fue Félix Nadar, fotógrafo de personalidades del siglo XIX -de ahí el adjetivo *carnal*-.

No obstante, el autor no solo demuestra su conocimiento de literaturas de diferentes culturas, sino que juega también con elementos lingüísticos de diversos idiomas, dando por hecho que el lector comparte sus conocimientos. Así, el francés es utilizado regularmente cuando considera que no existe un equivalente exacto en español a lo que desea expresar. Por ejemplo, una expresión como *à la rigueur*, que suele traducirse como ‘en última instancia’:



[...] declaró ufana: “¿No es verdad que luzco radiante?” –y este acto Silvio Rigor, en su amor ciego y sordo, se negaba a reconocerlo como cursilería. Fue solo cuando ella anunció su compromiso contraído con un hacendado –prácticamente dueño de la Hacienda y no de una hacienda– que Silvio à la rigueur admitió: “Patricia es lo más cursi que he visto y oído. Ofende a la pupila y al tímpano. Además” (453).

con lo que Cabrera Infante no duda en colocarla en la frase sin resaltarla entre comillas, normalizando la mezcla de idiomas; además, funciona como variante lúdica del apellido de Silvio por parecido fonético: *Rigor*; así, en este libro, el francés se presta a múltiples juegos de palabras: si el protagonista afirma “quiero decir que miró en mi dirección pero su mirada atravesó mi cuerpo, me hizo aire, invisible, y ni siquiera notó mi presencia intrusa: el foco de mi mirada [...]” (385), más adelante, cuando vuelve a cruzarse con la muchacha que le había mirado, exclama: “Le pregunté que si no se acordaba de mí (¿cómo iba a acordarse del éter, no de l’être?)” (386). Así, la utilización de *être* en vez de *ser*, además de ser un guiño a obras literarias como *L’Être et le Néant* de Jean-Paul Sartre, comparte una similitud fonética con *éter*; de igual manera –integrando la lengua francesa en el discurso sin comillas– juega con la fonética: “Rine me llamó el bufón de la bufanda y Silvio Rigor le fou du foulard” (443): si en español *bufón* comparte con *bufanda* las tres primeras letras, el juego se amplía al francés igualando la estructura –*fou* y *foulard*–.

Del mismo modo, Cabrera juega con el alemán, el inglés, e incluso con etimologías latinas, griegas y vascas. En cuanto al primero aparece, igual que el francés, sumergido en el texto en español sin comillas ni cursiva: cuando el protagonista habla de la actitud que adoptan los alumnos en el instituto para ser aceptados y respetados por los compañeros de clase exclama: “No dijo que tenía que estudiar porque sabía que ése era el único verbo verboten en el Instituto: si lo pronunciabas era una condena sin veredicto [...]” (207-208); *verboten*, ‘prohibido’ en alemán, contiene en su grafía la palabra *verbo*, además de reforzar la intensidad de la noción de prohibición provocada por el imaginario de la cultura de la autoridad nazi, de ahí su utilización por el narrador.

Los apellidos de los personajes serán a menudo utilizados como herramienta lúdica: cuando Beba Far demuestra su desinterés por el protagonista, esta pasa a ser nombrada Beba *far from mí* (225), ‘lejos de mí’ en inglés; incluso los nombres de

personajes exteriores a la narración pueden colarse en el texto para formar parte del juego: el asesino en serie Jack el Destripador (*Jack the Ripper* en inglés) será material lúdico, pues el mito y su nombre podrán ser manipulados en función de la descripción real del protagonista: “Fue entonces cuando salí de mi escondite, envuelto en sombras, y avancé hacia ella. Ella se llevó el susto de su vida, tomándome por un asaltante, Jack the Rapist cuando era en realidad Jack the Wretch [...]” (431), así, si ella piensa que se trata de ‘Jack el Violador’, él es en realidad ‘Jack del Desdichado’. Otro tipo de juego de palabras viene dado por la explicación lúdica de la etimología de un término: “Pero por fin pude darle un breve beso, un mero contacto con su lipstick, que es la palabra perfecta para el carmín, ya que participa de la condición de labio y pegajoso” (311), aunque *lipstick* provenga de una acepción de *stick* diferente: ‘barra’ (‘barra de labios’).

El juego de palabras se observa en muchas otras lenguas. Por ejemplo, el latín se convierte en material lúdico: el narrador protagonista relata la escena en la que, al principio de la adolescencia, habla de la masturbación con su vecina Etelevina, prostituta: “Por un momento temí –pero también deseé– que ella fuera a hacerme una demostración allí mismo. *Quod Eros demonstrandum* [...]” (60), en vez de *quod erat demonstrandum*, locución latina utilizada por los matemáticos (‘lo que se quería demostrar’). Más sutil es la utilización de *Per aspera ad amor* (219) por *Per aspera ad astra*, dejando de lado los astros para centrarse en el amor, puesto que le precede la mención oculta al *Camino de perfección* de Pío Baroja (o al *Camino de perfección* de Santa Teresa de Jesús que este parodia), así como a *El Arte de amar* de Ovidio: “Esa noche sucedieron dos hechos no conectados entre sí pero relacionados, aunque no tienen nada que ver con mi camino de perfección del arte de amar: son mera diversión: *per aspera ad amor*” (219). Pero no solo el latín, sino también el griego y el vasco serán motivo de juego. En el siguiente ejemplo, Margarita ofrece una bebida alcohólica al protagonista que ella no prueba, y este describe la escena así: “Era una mirona y sacaba placer en verme beber hasta la borrachera. Escoptofílica de dipsómanos –los griegos tienen palabras para todo” (436), puesto que *escoptofilia* significa ‘voyeurismo’ y *dipsómano* ‘que padece alcoholismo’, la descripción de Margarita corresponde con el placer de observar cómo el protagonista va emborrachándose; el vasco aparecerá también en el texto por similitud fonética con *agorero*: “Extraña la renuencia habanera a decir adiós porque podía implicar una

despedida definitiva, una separación y acaso la muerte, y era sustituido por el hasta luego en situaciones que no se esperaba volver a ver a la persona a que se dirigía este agur agorero” (332).

En definitiva, Cabrera Infante, en nombre de –y a pesar de– su defensa constante de lo vulgar, demuestra a lo largo del libro su saber enciclopédico, que utiliza como material lúdico desafiando el conocimiento de su lector. El siguiente fragmento de *La Habana* da la clave del juego.

Nada me complace más que los sentimientos vulgares, que las expresiones vulgares, que lo vulgar [...] Dijo Schopenhauer que uno debe escoger entre la soledad y la vulgaridad. Schopenhauer odiaba a las mujeres, yo odio la soledad [...] En el teatro, [...] prefiero la menor comedia de Shakespeare a la más empinada (ese adjetivo me lo sugieren los coturnos) tragedia griega. Si algo hace al Quijote [...] imperecedero es su vulgaridad. Sterne es para mí el escritor del siglo XVIII inglés, no Swift, tan moralizante o, montada en el fin de siglo, Jane Austen, *so proper*. Me encanta la vulgaridad de Dickens y no soporto las pretensiones de George Eliot. Dado a escoger, prefiero *Bel-Ami* a *Madame Bovary* [...] (381-382).

### **2.3.5.2 Características e instrucciones de los juegos de la Habana potencial**

Como se ha explicado anteriormente, el tablero de juego de *La Habana*... es la propia capital cubana que, tras el viaje sin retorno del exilio, permanece omnipresente en la mente del autor, como sugieren numerosas citas del libro<sup>177</sup>. Por lo tanto, si la Habana es el tablero de juego, tiene que poseer sus propias características y particularidades como, por ejemplo, su propia luz: “Pero la fosforescencia de La Habana no era una luz ajena que venía del sol o reflejada como la luna: era una luz propia que surgía de la ciudad, creada por ella, para bañarse y purificarse de la oscuridad que quedaba al otro lado del muro” (20).

Para que el lector pueda ser jugador activo, el narrador le explicará detenidamente la esencia de la capital cubana. Con este fin, a lo largo de tres páginas

---

<sup>177</sup> “Desde esa curva del Malecón se veía toda la vía, la que da al paisaje de La Habana, de día y de noche, su calidad de única, la carrera que recorrería después tantas veces en mi vida sin pensar en ella como ámbito, sin reflexionar en su posible término, imaginándola infinita, creyéndola ilusoriamente eterna [...]” (20); “La etapa de Zulueta 408, más que un tiempo vivido, fue toda una vida y debió quedar detrás como la noche, pero en realidad era un cordón umbilical que, cortado de una vez, es siempre recordado en el ombligo” (126).

podrá leerse una descripción minuciosa de las particularidades de La Habana como si el lector, al igual que el protagonista, hubiera llegado a ella desde otro lugar y no pudiera entenderla sin explicación (14,15,16). En esa introducción, el narrador explica las normas de actuación en La Habana: las instrucciones del juego necesarias para que se pueda entrar en la esfera lúdica, en el espacio y tiempo de la capital cubana. Una de las normas clave será adoptar el vocabulario habanero:

No solo era mi acceso a esa institución de La Habana pobre, el solar (palabra que oí ahí por primera vez, que aprendería como tendría que aprender tantas otras: la ciudad hablaba otra lengua, la pobreza tenía otro lenguaje y bien podía haber entrado a otro país: tiempo después, cuando llegaron las etimologías, aprendí que solar era una mera degradación de casa solariega, la palabra cortada, el edificio transformado en falansterio) sino que supe que había comenzado lo que sería para mí una educación (14).

Sin embargo, una vez iniciado el juego, los vocablos nuevos deben ser utilizados de manera cronológica, siguiendo el propio aprendizaje del protagonista. Por esta razón, usar una palabra habanera antes de tiempo se considera hacer trampa<sup>178</sup>: “Por lo menos en el cuarto del solar (estoy adelantándome lingüísticamente: en mi vocabulario todavía no existía la palabra solar: ya me he adelantado antes, pero era la introducción, mientras que ahora estamos *in media –sic– res*) dormíamos en dos camas” (23).

Puesto que el espacio lúdico determinado por la *zona* que conforma La Habana posee sus propias leyes y normas de actuación, cuando una palabra penetra en el terreno geográfico habanero, se personaliza: el término *wagons* utilizado por la ocupación americana, pasa a ser *guagons* y, de ahí, *guagua* (16); así como Eloy Santos, el amigo del padre del protagonista, máximo representante de la amistad de la capital, se refiere a Lord Byron como Lor Birion (19). Por lo tanto, para poder ser jugador en la actividad lúdica de La Habana, el protagonista insiste en tener que aprender las instrucciones locales y desechar lo aprendido en el pueblo. La amalgama de nuevas expresiones y nuevos vocablos conforma las reglas del juego habanero y, por lo tanto, la idea de *zona* de juego diferente de la realidad conocida hasta ese momento por el protagonista, lo cual se refleja en la siguiente cita con el adjetivo

---

<sup>178</sup> Recordemos la noción de *clinamen* expuesta por Jarry y explicada en el apartado 1.2.3.2 de esta tesis.

*exótico*: “Esta era una verdadera belleza, con un cuerpo menos curvilíneo (ésa era otra palabra que aprendí en La Habana, donde tuve que aprender tantas, tanto que el español se me hizo exótico) era más escultural (otra palabra nueva) y tenía una palidez que debía de haber heredado de su abuelo chino [...]” (63).

En definitiva, para jugar al juego de La Habana en el que la finalidad será conquistar a las muchachas, el protagonista necesita imperantemente conocer las instrucciones y normas de la actividad lúdica en cuestión, empezando por el lenguaje, herramienta fundamental. Así, al poco de llegar a la capital, cuando oye que una vecina muy joven al discutir con su madre exclama: “Lo que yo debía hacer es irme a vivir con Pipo” (75) interpreta la realidad según sus códigos del pueblo, y solo cuando asume las reglas del juego habanero puede fijarse en la muchacha e iniciar la actividad lúdica:

Recuerdo mi reacción excesiva, con mi moral de pueblo, escandalizado porque esta muchacha, casi una niña, amenazaba a su madre con fugarse con su novio –al menos debía de ser su novio por el cariño con que pronunció la palabra Pipo. Pasó un tiempo antes de que saliera de mi error con ira y descubriera que Pipo era el nombre que ella daba a su padre, forma muy corriente de decir papá en La Habana y que yo nunca había oído antes. Pero esto me hizo notar a Beba, iluminada por el falso crepúsculo y la falsa noción [...] (75-76).

Una vez conocido el vocabulario de La Habana que le invita al juego, el protagonista lo utilizará como herramienta lúdica. Para que el lector entienda la comicidad que se propone el narrador, este debe primero explicarle el término usado en la capital: “[...] Ella era bastante sata, palabra habanera que quería decir coqueta pero de una manera que lindaba con la putería, sin significar putaísmo ni oficio de meretriz, sino mera salacidad –es decir, satería” (93) para, seguidamente, dar paso al juego de similitudes fonéticas “Nela era más sata que santa y no había otra cosa que hacer que saturarla, desatarla” (93). La Habana, su nombre y esencia, será entonces motivo de múltiples juegos de palabras, como tautogramas –“Malecón milagroso, maravilla del mar y el muro” (478)– y variaciones fonéticas con el topónimo –“[...] una muchacha con quien se podía conversar y que no era cursi o pretenciosa, cosa curiosa en La Habana, llamada a veces La Vana” (172)–.

Puesto que, como se ha mencionado en la página 42 de esta tesis, Curutchet plantea la noción de *zona* como el espacio que ocupa la actividad lúdica, “no tanto un

espacio físico sino una situación” (120), esta representa el tablero de juego, físico o conceptual, donde podría desencadenarse una actividad lúdica si la situación la propicia. Según este concepto, no resulta difícil identificar las *zonas* que completan la narración de *La Habana...*, que el propio Cabrera Infante describe varias veces a lo largo del libro como un *ajedrez amoroso*. Como en todo juego, la finalidad es ganar, habiendo superado una serie de obstáculos y cumpliendo una serie de normas previamente delimitadas. En el texto de este escritor, el juego final –la conquista de la mujer amada– se divide en varios tableros de juego representados por cada uno de los capítulos que lo conforman. A su vez, cada uno de ellos cuenta con sus propias reglas y su propia meta y está compuesto por múltiples partidas, relacionadas todas con las mujeres aunque la temática difiera en cada caso.

A veces, la comparación explícita por parte del narrador entre el acto de acercamiento a la muchacha y las estrategias utilizadas en un juego de mesa resulta cómica por la imposición excesiva de normas y pautas poco aplicables en las relaciones humanas:

El próximo movimiento mío en este ajedrez del amor sería ponerle una mano en un muslo: peón del rey a dama. Pero no lo ejecuté porque aunque ella era asequible seguía viéndose modosa. Lo que hice fue hablarle. Todo este tiempo, desde el mismo momento que recorrí el tablero y me senté a su lado en un gambito<sup>179</sup> de juego de azar, yo estaba consciente de lo que me rodeaba, de la gente alrededor, de los vecinos próximos, que eran para mí el enemigo o cuando menos la oposición [...] (143).

De forma mucho menos explícita, Cabrera Infante plantea en el primer capítulo las instrucciones necesarias para que se inicie el juego: el tablero será la casa a la que acaba de mudarse su familia del pueblo a La Habana, y la casilla en la que se sitúa el jugador –el protagonista– es el punto de partida para el inicio del juego: “con mi acceso a la casa marcada Zulueta 408 había dado un paso trascendental en mi vida; había dejado la niñez para entrar en la adolescencia” (13). Cada una de las jugadas consiste en enfrentarse a múltiples contrincantes que habitan el mismo edificio (niñas,

---

<sup>179</sup> Según el Diccionario de la Real Academia, *gambito* es ‘en el juego de ajedrez, lance que consiste en sacrificar, al principio de la partida, algún peón u otra pieza, o ambos, para lograr una posición favorable’; no obstante, podría verse un juego de palabras con el término *gamba* que, en italiano, significa ‘pierna’, puesto que acaba de hacer referencia al muslo de la muchacha.

adolescentes, mujeres adultas e incluso hombres homosexuales), en un proceso de descubrimiento del sexo, cuyo único fin es ennoviarse.

El capítulo “Amor propio” tiene como contrincante la falta de experiencia con su propio cuerpo y, como meta, el orgasmo logrado por la masturbación. Se trata, por lo tanto, de un juego mucho más fácil que el de las conquistas amorosas y, por ende, de un texto mucho más breve, que no por ello deja de abrirse con la presentación del tablero de juego oportuno: “No voy a hablar del desmedido aprecio por uno mismo sino del amor bien entendido que, como la caridad, empieza por casa, por la casa del propio cuerpo: ese campo de batalla sexual en el que tuve tempranos triunfos y en el que no sufrí una sola derrota” (127).

Mucho más largo y complejo es el capítulo “Amor trompero”, compuesto por múltiples jugadas en una zona dada: una sala de cine<sup>180</sup>. Uno de los atractivos del juego está, precisamente, en esa capacidad de repetición de las partidas, pues aunque las reglas sean las mismas las jugadas posibles son inagotables hasta llegar a la meta. Es decir, aunque el protagonista cambie de cine y de objeto de conquista, las instrucciones de la actividad lúdica obligan a repetir el rito de localización de la mujer contrincante en la penumbra de la sala, el acercamiento a la butaca contigua así como la seducción sigilosa con palabras y gestos, lo cual ilustra la inmutabilidad del material de juego por oposición a la infinidad de partidas. En otras palabras, queda demostrado que los jugadores pueden ser más astutos, más hábiles o tener más suerte; no obstante, para el cumplimiento de las reglas del juego solamente cuenta el número de jugadores y no la persona que se esconde tras el título de “jugador”. Aunque el protagonista, enfrentado a numerosas muchachas, sea siempre perdedor, en algunos casos el juego cambia de color y el papel del contrincante está representado por un peón aún más fuerte y demoledor; piénsese en la mujer sádica que le clava un alfiler en el codo (156) o en el japonés homosexual que intenta un acercamiento con él (152-152).

En este capítulo la exposición de las instrucciones de la actividad lúdica se hace en muchos casos de manera sutil pero, en otros, la mención se hace explícita, aunque sea en sentido figurado: “‘Aquí llegamos’, y se levantó como si fuera el fin de

---

<sup>180</sup> Las zonas de juego están muy bien elegidas para aumentar el *tremendum*. El cine, concretamente, contiene ya en sí mismo la fascinación similar al juego, por lo que será un tablero idóneo: “A todos estos cines iba buscando el entretenimiento, el sortilegio del cine, la magia blanca y negra pero también me conducía un ansia de amor” (151).

la tanda. No entendíamos ni mi hermano ni yo. ‘Es una función continua’, explicó Eloy Santos. ‘Hay que irse.’ ‘¿Por qué?’, preguntó mi hermano casi fresco. ‘Porque la película se repite.’ ‘¿Y eso qué tiene de malo?’, quiso saber mi hermano. ‘Son las reglas del juego’” (25). Por ejemplo, la siguiente escena recuerda las penalizaciones de los juegos de mesa tradicionales: pasar una ronda sin jugar o, lo que es peor, volver a la casilla de inicio: “Muchas veces después de iniciado el contacto [...] la dama se movía al extremo de su asiento o, lo que era peor señal, abandonaba su sitio y se iba a la luneta vecina o se mudaba unas filas más allá” (133). Las estrategias de juego se mencionan numerosas veces: “Había una técnica que consistía en acostumbrar los ojos a la oscuridad del interior del cine [...]” (132), “[...] me senté como por casualidad (nada pasaba por azar con las mujeres en el cine, era todo técnica) junto a [...] (134)”, así como los posibles movimientos de las fichas: “[...] el cine era teatro de raros gestos: extraños movimientos, permutas, tropismos [...]” (152).

Si podría pensarse que al final del capítulo el protagonista es por fin vencedor de la actividad del cine, pues consigue finalmente besar a una de sus adversarias, el episodio concluye con la derrota absoluta –fin de partida– al salir de la proyección y advertir que

[...] la princesa se volvió cenicienta: no era una versión vertiginosa de Rita Hayworth: era todo menos bella. Su pelo estaba cortado a la moda por las horquetillas. Su nariz no era, como creí en el cine, respingada a la manera de Judy Garland, pero chata: no era una nariz, era una ñata. Sus ojos no se parecían a los de Gail Russell: no eran feos pero lo que salía de entre ellos no era hermoso: su mirada era torva. Su boca se veía demasiado fina y ahora embarrada por el creyón corrido [...] (169).

En el capítulo “La plus que lente”, el protagonista relata la época de su adolescencia en la que frecuentaba un grupo de amigos, todos malabaristas del lenguaje, con los que –y contra los que– jugaba a retarse lingüísticamente<sup>181</sup>: a veces jugadores del mismo equipo contra otros miembros del grupo, a veces contrincantes todos de todos, siendo coronado como el más ingenioso el que ganara cada una de las partidas<sup>182</sup>. El juego del capítulo gira también en torno a los títulos de las melodías<sup>183</sup>

---

<sup>181</sup> Jacobo Machover ha visto en el personaje de Roberto Branly el “digno émulo del Bustrófedon de *Tres tristes tigres* en el arte de jugar con las paronomasias” (2001: 57).

<sup>182</sup> Aunque los juegos transcritos por el autor no sean repeticiones de palabras, el narrador se referirá a ellos como *ecolalia demente*: “[...] Finita, la abuela de Olga, una viejita como de noventa



y a los nombres de sus compositores. Entre los miembros del grupo se encuentra Catia Bencomo, el rival más débil –menos sagaz, lingüísticamente hablando–, por lo que el protagonista iniciará la conquista de la muchacha y, una vez más, será perdedor; aun así, el premio de consolación llegará cuando, años después, se cruce con ella, desmejorada por los años: “Al principio me costó trabajo descubrir debajo de esa habanera el vals más lento” (182).

Si en la égloga X de las *Bucólicas* Virgilio afirma que “*Omnia vincit amor et nos cedamus amori*” –‘el amor todo lo vence, démosle paso al amor’–, en el capítulo “Todo vence al amor” la finalidad del protagonista es demostrar la falacia de la cita. Él, personificación del amor, debe luchar contra Todo, la infinidad de contrincantes reunidos en un pronombre. Para ello, en el capítulo se suceden tres fracasos amorosos –Carmina, Virginia y Beba– que, a su vez, se plantean como juegos, cada uno con sus propias reglas de actuación.

En “Mi último fracaso”, título del capítulo siguiente que Cabrera Infante toma prestado del bolero de Pedro Infante que reza “tú serás mi último fracaso, no podré querer a nadie más”, el jugador tendrá que “pasar de la adolescencia a la adultez, alcanzar la hombría” (228). El juego se dividirá en dos partes, claramente delimitadas en la exposición de instrucciones (228). Una vez superada la primera prueba, el protagonista fracasará en la segunda: acostarse con una prostituta. Tras varias partidas perdidas –varios intentos con diferentes prostitutas– en las que el rival es su propio cuerpo, incapaz de seguirle en su intento, se verá obligado a darse por vencido y concluir el capítulo con la letra del bolero: “tú serás mi último fracaso” (240).

El juego de “La muchacha más linda del mundo” consiste en que el protagonista alcance el amor de Julia que, según cree, pasará por acostarse con ella; la multitud de partidas posibles, de etapas frustradas y actos reales, cada uno con un desarrollo diferente, llevarán al jugador a la casilla final en la que, tras haberse considerado ganador, se da cuenta de la burla del sexo: no por haber tenido intimidad con Julieta esta se ha enamorado de él, lo cual le sitúa en el papel del perdedor: “Yo no sabía aún si estaba o no enamorado de Julieta, pero ahora acababa de saber que yo

---

años, alerta, que todavía fumaba y, a veces, venía a participar de nuestra conversación, viva, interesada en nuestra ecolalia demente [...]” (174). El término puede entenderse aquí en sentido oulipiano como el ingenio de versionar un chiste o una frase, añadiendo múltiples sentidos cómicos a la historia inicial, así como a la repetición de sonidos que hace avanzar la historia.

<sup>183</sup> No hay más que observar que el título del capítulo hace referencia al vals de Claude Debussy.

era poco más que un pene de más de una erección: para ella el Homo erectus, criatura del pleito obsceno” (285).

El capítulo “La visión del mirón miope” gira en torno a las posibles jugadas del mirón<sup>184</sup>. Para delimitar la actividad lúdica y, así, marcar sus características e instrucciones, el narrador empieza por descartar tableros similares: las visiones placenteras de algunas mujeres desnudas, en la distancia o de cerca. Aquí se trata de observar el edificio de enfrente con unos prismáticos y, tras haber marcado las pautas de actuación, cierra la presentación del juego: “Ésas eran las reglas del juego –mejor dicho, los preceptos del arte de la mirada” (292). El narrador expresa asimismo el *tremendum* que este juego provoca con las siguientes palabras: “Curiosamente esto era lo más excitante de la caza visual: aguardar a que se produjera un desnudo, no importaba si parcial o total, ofrecido a la vista, era más excitante que la presencia del cuerpo desnudo” (291) y, más adelante, “Si mis espejuelos eran una extensión de mis ojos, los anteojos se volvieron una proyección de mi cuerpo, haciendo la mirada táctil. Podía tocar a las prisioneras de mi mirada y al desnudarse ellas era yo quien les quitaba con mis dedos extendidos la prenda cuya ausencia las convertiría en preciosas” (297-298).

Como se ha estudiado anteriormente, el tiempo de la actividad lúdica no es equivalente al real, por lo que al considerar el narrador que el mirón es un tipo de jugador, afirmará: “Una noche –no se puede medir la duración del tiempo para el mirón– vi salir a esta mujer del cuarto [...]” (293); además, el protagonista explica la esencia de su juego indicando que el azar no tiene cabida, pues la táctica adoptada es la clave (293); asimismo, recuerda que, como en todo juego, una vez expuestas las instrucciones, cada partida será una aventura con múltiples características: “no hay dos miradas a una mujer desnuda iguales, no hay dos desnudeces exactas, como no existe la misma ave a cazar, aunque haya sido cazada antes, escapada y vuelta a cazar en el mismo sitio, el momento las hace diferentes” (293).

En esta actividad lúdica, se pueden conseguir elementos que ayudan al jugador como los binóculos (294); existen casillas prohibidas, como los pisos de sus amigas; la trampa puede entrar en juego: “violentando las leyes estrictas del voyeurismo” (297), y se perderá la partida cuando las expectativas sean burladas, como por ejemplo, con

---

<sup>184</sup> “La palabra mirón señalaba al que miraba mucho o insistentemente, pero nunca al *voyeur*, eso que en inglés tiene el cómico nombre dos veces legendario de *peeping tom*, y en los manuales de sexología se llama escoptofílico” (291).

la visión de una mujer mayor desnuda, flácida (294) o cuando descubre a Helena, a quien conoce y observa de lejos con un supuesto cinturón de castidad como los diseñados por Goya que, se entiende, se trata de un aparato ortopédico (301). Como todo *game*, esta actividad potencial en la que las vidas de los personajes observados cobran vida dentro de la esfera del juego será transferible a otros jugadores; así, la última frase del capítulo deja clara su continuidad: “[el binóculo,] Poco después lo heredó mi padre” (301).

“Falsos amores con una ballerina” es el título del siguiente capítulo, pero también su conclusión: la resolución del juego y el reflejo de la condición de perdedor del protagonista. Es decir, en las primeras páginas se expone que, para ingresar en el juego, es necesario sentir amor por una mujer que dice haber sido *ballerina* (insiste en que no puede tratarse de una mera bailarina, sino de una muchacha que responda al italianismo), y desmentirla será la finalidad del juego, lo que califica de “Amores con una falsa ballerina” (302). Cada una de las partidas girará en torno a descubrir mentiras y falsedades de su contrincante que, supuestamente, inventa su pasado; sin embargo, al final del capítulo descubre que todas sus afirmaciones eran infundadas y erróneas, que la muchacha realmente había sido *ballerina* y que, para más inri, en el fondo él no estaba enamorado de ella: “falsos amores con una ballerina”.

En los primeros párrafos de “Casuales encuentros forzados” el amigo del protagonista, Rine Leal, le explica las estrategias que puede utilizar para ser ganador del juego, consistente en conquistar a una muchacha por la calle en varias etapas. Las dos resoluciones posibles tras las distintas fases son que la mujer se escape o que él la deje escapar. Las diferentes jugadoras tendrán sus propias características y, en cada uno de los casos, un detalle que las particulariza y que el contrincante debe tener en cuenta en su juego: una cicatriz (351), unos tacones sonoros (352), unos zapatos rojos y pies preciosos (354), rasgos asiáticocubanos (359), rubia y con un niño (360). A medida que avanza el juego, el narrador irá explicando las diferentes estrategias utilizadas y cómo llega incluso a hacerse un experto en la materia (360). Con la última muchacha se ve obligado a modificar su técnica hasta tal punto que ya no puede hablarse del mismo *game*, pues las reglas del juego han cambiado, ya que el paso del tiempo ha hecho que la actividad lúdica se quede antigua y obsoleta:

Verdad que eran casi mediados los años cincuenta ahora y la habanera tú<sup>185</sup> había cambiado mucho desde los días en que la cantó Sánchez de Fuentes. En apenas cinco años había pasado la habanera de la pasividad y la sumisión a la moral machista a una actividad sexual marcada por el número de ellas que viajaban solas, iban al cine solas: salían solas y aceptaban invitaciones instantáneas de un extraño que ya no era el enemigo, para pasear, para comer [...], para ir a beber y a bailar en los más recónditos night-clubs, movimientos que conducían a lo peor (o a lo mejor, según se mire) y una posada ya no era la antesala del averno (361).

El último capítulo, “La amazona”, que supera con creces la extensión de los anteriores, se presenta como el juego final, meta y culminación de todos los anteriores, planteando el sexo sin tregua y el primer amor real del protagonista. Aun así, el lector va observando cómo, jugada tras jugada, el narrador va perdiendo la cualidad de ganador; por esa razón, podría pensarse que se trata de la peor partida, la más dolorosa. Pero aún quedará el epílogo. Para plantear el juego de “La amazona”, el protagonista parte de la premisa de que “vulvar es vulgar: las dos palabras de seis letras. Verbalizado el amor (palabra de cuatro letras) se convierte en una narración de vulgaridades variopintas” (380) pero, sin embargo, no se debe enmascarar sino ser plasmado en el texto con las palabras adecuadas, y divaga sobre las diferentes manifestaciones del sexo en literatura y los distintos términos empleados para ello en numerosos idiomas, lo que le permite justificar la actividad lúdica que conforma el capítulo<sup>186</sup>.

Tras esta digresión, buscará el tablero adecuado para la creación de su juego: el teatro<sup>187</sup>. Así, describe los diferentes grupos teatrales en los que participa o a los que observa en su “juego errático” (384) hasta dar con el escenario adecuado. A lo largo de esta búsqueda y una vez delimitado el tablero, la jerga del juego, aunque utilizada en sentido figurado, aparecerá recurrentemente: “[él] admiraba mi capacidad de juego para perder” (384); “un ardid que dio resultado, otra trampa para mi presa” (401) y, puesto que la trampa funciona, exclama “trick and tits” (401) literalmente ‘truco y tetas’, que hace referencia al *trick or treat* de la fiesta de Halloween: “era una regla

---

<sup>185</sup> Hace referencia a la canción “Habanera Tú” del compositor cubano Eduardo Sánchez de Fuentes, título sobre el que se construye el texto “La habanera Tú” (41-42) de *Exorcismos...*

<sup>186</sup> Sirva a modo de ejemplo el siguiente extracto: “La palabra más a mano, pene, que parece pertenecer a la jerga médica, significa en latín rabo, y el uso de la palabra vagina para el sexo femenino viene de una vulgar comedia romana y quiere decir, sin asombro ni imaginación, vaina –que según el *Diccionario de la Real Academia* describe también, en sentido figurado y familiar, a una persona despreciable” (381).

<sup>187</sup> Obsérvese la similitud con el personaje teatral de Jarry Père Ubu, vulgar por excelencia.

del juego ofrecer mis disculpas” (401); “Era hora de poner las cartas sobre la mesa: “el ajedrez devenía mero póker: decadencia del juego del amor” (405); “¿tendría ella un as oculto?” (405); “Aún hoy me pregunto cómo tuvieron tanta fuerza sus movimientos contra mi posición ganadora, una reina en jaque que daba jaque mate. Pero yo había perdido el juego desde el principio. Bajé los escalones, abandoné mi casilla y la dejé pasar” (432), etc. El capítulo termina con la noción de múltiples partidas y, por ende, con una técnica frecuentemente utilizada por los miembros del OuLiPo: tras asumir la condición definitiva de perdedor, el protagonista se acuesta con la hermana de la mujer amada, “versión” de esta por el gran parecido que guarda con la primera, que es a su vez una versión morena de la actriz Gene Tierney y una de las versiones de su “aversión sexual [...] una viuda” (492).

La primera frase del epílogo es “La vi, la volví a ver años después [...]”, por lo que el lector puede pensar que el narrador va a explicar cómo fue ese encuentro con el amor de su vida, su rival más fuerte; sin embargo, el hecho de que el colofón se titule “Función continua” –‘proyección de película en bucle’– no es vano: esa primera frase no hace referencia a Margarita sino a otra muchacha, una nueva jugada del protagonista años después. Esta vez, la partida toma un rumbo inesperado, las posibilidades patafísicas se despliegan: en su acercamiento a la mujer de la butaca contigua, el tono deja de ser realista para participar de lo fantástico. Como ya señalamos, el protagonista pierde su anillo de casado dentro de la vagina acariciada; al indagar para encontrarlo, introduce la mano entera y le desaparece el reloj; acto seguido, introduce en la búsqueda todo su brazo, su cuerpo entero y la *vagina dentata* lo engulle por completo.

Si el juego consiste primero en intentar recuperar lo suyo, a continuación se tratará de intentar salvarse de su contrincante pero, como el Faustroll de Jarry, termina atrapado en un viaje por otra realidad: “¿Es a la derecha o a la izquierda que está la salida a la realidad del cine?” (507). En definitiva, si el lector pensaba que el capítulo final representaba la peor jugada posible, se dará cuenta aquí de que aún existía una derrota mayor: perder de tal manera que nunca se pueda volver a jugar. La meditación sobre el lenguaje, como en todo el libro, dará la clave de la situación: “Decidí reflexionar sobre mi situación y mi derrotero –más que nada porque tenía miedo a moverme de allí. Derrotero suena más a derrota que a ruta y derrotado hice lo que hacen todos los vencidos que no creen en el cielo: miré al suelo” (507).

Gracias a esa mirada puede jugar su última carta: descubre un libro que contiene probablemente la clave de la salida, instrucciones que constituyen el principio del nuevo juego, en este caso, de pistas y enigmas, cuya clave se encuentra en adivinar las iniciales AS. Desorientado en el laberinto sin opción de escape, señala: “La A bien pudo significar Ariadna y tal vez me ayudara a salir de esa trampa teatral el tomo. Pero ¿y la S qué significaba? ¿Sodoma, sonda, solo?” (511): el juego que él mismo ha creado le convierte, pues, en perdedor eterno.

Tras esta revisión a la actividad lúdica de los capítulos, es necesario resaltar que cada uno de ellos puede jugarse de manera independiente, pues si bien es cierto que la historia se presenta en orden cronológico, el objetivo que persiguen es independiente. Por lo tanto, el lector que se acerque por primera vez a *La Habana...* y decida iniciar la lectura por un capítulo cualquiera e ir leyendo todo el libro en desorden, no se perderá en nada la esencia de este.

### **2.3.5.3 Ejercicios de naturaleza oulipiana**

Como ha sido explicado en el apartado 1.5.3 de esta tesis, “el autor oulipista vendría a ser una rata que construye un laberinto a su alrededor, y el largo proceso de salida de ese laberinto es la escritura. Naturalmente, laberinto aquí es sinónimo de estructura y estructura de constricción. Mediante sus constricciones los oulipistas ponen obstáculos a la escritura para cambiar los parámetros de su fluidez” (Serra, 2000: 77). Así, jugarán con la multiplicidad de posibilidades; es decir, con la potencialidad del relato provocada por la utilización lúdica del lenguaje. *La Habana...* participa del espíritu oulipiano, pues utiliza las mismas técnicas que los miembros del taller.

De hecho, el juego lingüístico permite la apertura hacia otras opciones; por ejemplo, cuando el protagonista y su amiga llegan en su paseo a un lugar en el que el lenguaje puede entrar en juego, el relato dependerá de la opción elegida para continuar su camino: “[...] ya que parados en una esquina del Centro Asturiano se nos abrían las múltiples posibilidades en O de Obrapia, Obispo y O’Reilly” (197); de igual manera, la *V* del nombre y apellido de Violeta del Valle, de su país –Venezuela–, y de sus ojos –verdes– la acompañarán a lo largo del relato dando paso a la potencialidad: “Una

actriz amante del Verfremdungseffekt o V-Effekt, en el que V significa vagina, veterana, Venezuela” (414), pues no puede perderse de vista el parecido entre V-Effekt y Ou-X-Po, fórmula utilizada por los oulipianos para desplegar todas las posibilidades de la X, razón por la cual más adelante el protagonista afirma: “Todos estábamos serios en ese momento: yo, ella y sus ojos que se veían luminosamente verdes. Pensé en el color verde y el mar, en el verde y el mal, ¿me vería ella verde con sus ojos? ¿No estoy demasiado verde para morir? (436); “verde que te odio verde, verde de muerte [...]” (437).

El parecido con OuLiPo se observa también en las múltiples lecturas de un mismo texto. Por ejemplo, en el caso del relato del crimen cometido en el edificio del protagonista, cada frase objetiva tiene su complemento entre paréntesis, que va añadiendo las pistas para que el lector cómplice pueda ir imaginándose e intuyendo lo ocurrido (95-96), con lo que dos lecturas son propuestas: con paréntesis o sin ellos. Asimismo, algunos elementos del texto parecen guiños a los miembros del taller. Es el caso de la cita “venturas, desventuras, aventuras”, que recuerda al título de la antología oulipiana de 1973 –*Oulipo: la littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)*–, así como de la propia estructura del primer capítulo de *La Habana...*, descripción minuciosa de cada uno de los vecinos de Zulueta 408<sup>188</sup>. En ella, la “arquitectura de colmena depravada que tenía el edificio” (14) hace pensar en *La vie mode d’emploi* del oulipiano Georges Perec<sup>189</sup> publicada solo un año antes que el texto del cubano, por lo que podría hablarse más de una confluencia de intereses que de una influencia directa. En cualquier caso, es evidente que las técnicas empleadas por Cabrera para construir su relato participan de las técnicas oulipianas pues, como comenta Serra:

Si Oulipo se ha mantenido vivo tantas décadas es justamente porque no se trata de ninguna escuela literaria, sino que se limita a funcionar como una feria de métodos y estrategias en la que cada miembro monta su *stand* y recibe satisfecho la visita ocasional de sus colegas. Oulipo se constituye con el ánimo de llegar a ser [...] un almacén de recursos lingüísticos de donde el

---

<sup>188</sup> Es interesante observar que el recorrido por el interior del edificio se hace en este primer capítulo en tres dimensiones y, en cambio, en “La visión del mirón miope”, el procedimiento será similar, pero el recorrido se efectuará en forma bidimensional.

<sup>189</sup> En el cómic, existe una larga tradición anterior a las publicaciones de Perec y Cabrera Infante en la que se describe la vida de un edificio seccionado con numerosos personajes en el interior de cada piso, como *Una casa en Nochebuena* de Joaquim Xaudaró de principios del siglo XX, *School for girls* de Will Eisner, o *13, Rue del Percebe*, de Francisco Ibáñez.

escritor podrá extraer nuevos caminos de creación que le permitan reformar la poética de sus narraciones, novelas, poemas, ensayos... [...] (2000: 77).

Dicho esto, es necesario resaltar la gradación en el juego con el lector, tan similar a los textos oulipianos estudiados en el capítulo quinto de la primera parte de esta tesis: si, por un lado, el autor en ocasiones detalla las reglas de la actividad lúdica a la que somete a su interlocutor, en otras el lector debe percatarse del truco del texto. En la mayoría de los casos lo oculto es un verso, el título de una obra o el nombre de un autor que se encuentra tan bien disfrazado en la narración que solo el jugador más hábil será capaz de desentrañarlo. Por lo tanto, la intertextualidad escondida, más allá de demostrar el conocimiento cultural del autor, se presenta como el mayor juego de *La Habana...*<sup>190</sup>. Por esta razón, discreparía de Charlotte Lange que, respecto a *TTT* afirma: “[...] Cabrera Infante a menudo avisa de forma directa al lector de que va a introducir sus juegos paródicos. Consecuentemente, el autor cubano aumenta la complicidad con el lector cuando nombra explícitamente al autor o la novela en que se basa su parodia, para que el lector sea consciente de la introducción de la dimensión literaria” (52-53). Sin embargo, parece más apropiado pensar que cuanto mayor sea la dificultad del juego propuesto, mejor estima tendrá el autor del jugador experto, capaz de cuestionarse sobre cada proceso de escritura.

Esta actividad lúdica podría dividirse en dos grupos: por un lado, aquellos casos en los que el lector no se percatará de que en la narración se encuentra un intertexto; por otro, los fragmentos en los que el interlocutor será consciente de su limitación en el juego. Ejemplo del primer caso es la versión de un verso de Neruda del poema XX de los *Veinte poemas de amor y una canción desesperada* –“Nosotros, los de entonces, ya no somos los mismos”–, introducida en la narración de tal manera que esta resulte verosímil sin necesidad de pensar que se trata de un elemento externo: “Como Olga, ella era inteligente y capaz de conversar con nosotros los de entonces, que siempre éramos los mismos, haciendo chistes constantes y juegos de palabras [...]” (172); otro verso escondido es el de Mallarmé “La chair est triste, hélas! et j’ai lu tous les livres” que introduce el poema “Brise marine”: “Pegué mi cuerpo al suyo y sentí todo su esplendor táctil [...] de su cutis, de su piel extendiéndose a lo largo de mi

---

<sup>190</sup> Esta actividad lúdica se aprecia ya desde el título pues, como comenta Sáenz, “parodia en primer lugar una conocida obra musical de Maurice Ravel (1875-1937), *Pavana para una infanta difunta*, en la cual el compositor francés evoca una elegante recepción en la corte de España donde una grácil infanta danza al son de una pavana” (93).



cuerpo y llegué a la conclusión de que, si bien no había leído todos los libros, ay, sabía que la carne no es triste: al contrario, es alegre, grata, exhilarante [...]” (410-411).

De igual manera, la localización de los títulos de obras literarias formará parte del juego más elaborado de Cabrera Infante: en “[...] Germán, a punto de irse a París, a consolidar la Cinemateca de Cuba por la Cinémathèque Française, y para su educación sentimental” (439) se cita *L’Éducation sentimentale, histoire d’un jeune homme* de Gustave Flaubert; en “[...] ahora se hacía patente que ella me había convocado solamente para que yo leyera el poema y conociendo su carácter [...] no traté de llevar mi visita al terreno baldío del sexo” (246-247), puede leerse una alusión a *The Waste Land*, pues unas líneas antes el narrador ha mencionado a T. S. Eliot; cuando el protagonista se queja de la cantidad de viajes que debe hacer en el día entre puntos alejados de La Habana, afirma: “Entonces yo era tan pobre que hacer todos esos viajes casi era la vuelta a mi mundo en medio día y significaba la ruina, aunque cada viaje costara nada más que cinco centavos” (271), lo cual hace referencia a *Le tour du monde en quatre-vingts jours* de Jules Verne; y, cuando el personaje principal sale a la plataforma de un tren, atormentado por el desamor, explicará: “[...] por la noche salí a la plataforma a pesar del frío que se hizo intenso después de Cumbres, para mí borrascosas” (222) lo que, aunque se refiera a la reserva natural Mil Cumbres, de la provincia de Pinar del Río, recuerda la novela de Emily Brontë *Wuthering Heights*. Cada una de estas menciones se encuentra integrada en el hilo conductor de la narración de tal manera que no perturba la lectura.

Las particularidades físicas de escritores y pintores también serán motivo de juego: en una pelea entre dos personajes el narrador exclama “Vicente le dio de trompadas a Paul y en la trifulca Paul mordió una oreja a Vicente [...]” (286), lo cual hace pensar en la oreja que Vincent Van Gogh se cortó en su psicosis; asimismo, choteándose de Miguel de Cervantes y de su pseudónimo de *Manco de Lepanto*, el protagonista comentará: “[...] bajarme con un bulto entre las piernas que ni siquiera la mano en el bolsillo (lo que complicaba bajarse del vehículo teniendo una sola mano libre, falso manco del levante) disminuía su grosor” (312).

En el segundo tipo de juego el lector se percatará de que existe un enigma que no consigue dilucidar, pues la referencia externa no se encuentra integrada en el discurso del narrador: “Los burros conocían su pueblo como un pesebre y nos llevaron a las afueras, a recorrer las murallas o los tramos de una muralla en ruinas. Todo iba

muy bien, yo sobre mi burro, jinete Jiménez, cuando apareció un niño [...]” (216-217). El jugador desorientado caerá en la cuenta de que el apellido *Jiménez* no aparece por casualidad, pero quizás no perciba el juego con el relato *Platero y yo*, de Juan Ramón Jiménez.

Siguiendo esta técnica, la utilización de diferentes títulos de obras literarias llevará al discurso con frecuencia al juego intertextual. Resaltando el protagonista su cualidad de invisible a los ojos de las mujeres, afirma: “Julieta me vio y se sonrió sorprendida: sabía que yo no tenía nada que hacer por esa parte de La Habana Vieja – al menos eso pensé que ella pensaba, viéndome por transparencia, hombre de vidrio que soy, licencioso vidriera” (244), en similitud fonética con *El Licenciado Vidriera*, novela ejemplar de Cervantes, que acompaña la asociación *transparencia > vidrio > vidriera*; de igual manera, Jean-Paul Sartre es introducido sin razón aparente en la narración: “Ella había sido una vedette célebre y se convirtió en actriz entre las manos sucias de Sartre” (391), lo que hace referencia a la obra de teatro *Les mains sales* del autor francés; el siguiente fragmento, que podría parecer una hipérbole desmedida, recuerda al título de Verne *Vingt mille lieues sous les mers*: “el temblor táctil de su carne en tinieblas, el Braille de su piel y su cuerpo con suavidad de esponja abisal, me hundieron en ella a veinte mil leguas de viaje subcutáneo” (425).

Existen ejemplos aún más crípticos, como la introducción abrupta de unos versos<sup>191</sup> de la “Sinfonía de Cuna” de Nicanor Parra que puede dejar al lector poco hábil preguntándose por la petición de Margarita al despedirse: “Querido, dime algo. Dime que me vaya bien, que me arrolle un tren” (480); o el final de la frase “Ahora Margarita miraba la vegetación ordenada pero aparentemente salvaje de los alrededores con sus ojos verdes: verde sobre verde: todo verdor padecerá” (474), referencia al sufrimiento posterior del protagonista enamorado de Margarita que recuerda el extracto de “Profecía sobre Moab” de la *Biblia*: “Las aguas de Nimrim serán consumidas, y secárase la hierba, marchitáranse los retoños, todo verdor perecerá” (Isaías 15: 5) y la novela homónima de Eduardo Mallea (1941). El arte pictórico será también motivo de juego con referencias como “era una ascensión carnal –mujer vestida subiendo una escalera” (424) por el cuadro “Mujer desnuda subiendo una escalera” de Joan Miró, o la escultura de Salvador Dalí del mismo

---

<sup>191</sup> Que le vaya bien  
Que la pise el auto,  
Que la mate el tren.

nombre; así como “Pero como no la había visto desnuda, como no sabía de su anatomía más que lo que dejaba adivinar la ropa (más revelada cuando más lejos del sexo, como cuando subía la escalera toda vestida, Marguerite Duchamp) [...]” (429) juega con “Nu descendant un escalier” de Marcel Duchamp, como refleja el parecido lúdico entre *Marcel* y *Marguerite*.

En algunos casos, Cabrera se recrea en las variaciones de una misma actividad lúdica. Es decir, si el título del poema de Mallarmé “Un coup de dés jamais n’abolira le hasard” aparece integrado en el texto una primera vez como “golpe de dados para abolir el azar” (245), reaparecerá en otras ocasiones como “un golpe de faros nunca abolirá el pesar” (431), “un golpe de Dédalo que no abolirá el bazar” (504) e, incluso, “un golpe de teatro [...] que aboliera el azar” (396). Asimismo, el título del libro de Cabrera Infante *Un oficio del siglo XX* será integrado en la narración y sometido a variaciones, que funcionan como numerosos guiños al lector: “[...] le dije que había una preview de una película japonesa y, como de costumbre cuando se trataba de ejercer mi oficio del siglo, no la llevaba al cine” (390) y “nada del siglo XVII para este ofidio del siglo XX que me tentaba con su sabiduría sexual” (452); de igual manera, parafraseando a Blaise Pascal –“le coeur a des raisons que la raison ne connaît point”–, el narrador observará: “las mujeres tienen una razón que el corazón no comprende” (425), así como más adelante: “Ella tenía razón. La razón tiene sus razones que el corazón desconoce” (476), retando al lector repetidas veces para darle, por un lado, opción a percatarse del juego si no lo había hecho anteriormente o vencerlo si cae en la trampa; lo mismo ocurrirá con una cita de otro pensador, Karl Marx: “una historia de amor siempre se repite: primero como comedia, luego como tragicomedia” (177) y “quien ha enamorado a más de una mujer se ve condenado a repetirse: la primera vez como drama, la segunda como farsa” (405), que recuerda al siguiente extracto de *El 18 Brumario de Luis Bonaparte*: “Hegel dice, en alguna parte, que todos los grandes hechos y personajes de la historia universal se repiten, para decirlo de alguna manera, dos veces. Pero se olvidó de agregar: la primera, como tragedia, y la segunda, como farsa” (Marx, 2005: 17).

No obstante, al igual que los miembros del taller del OuLiPo, Cabrera proporciona en ocasiones la clave del juego haciendo explícita la razón de determinada mención –“Como Catia y Olga estaban siempre juntas Branly las bautizó the Andreu Sisters, que para cualquiera que oyera *swing* en los queridos cuarenta era

una sonata a trío, [...]” (174)– e, incluso, especificando entre paréntesis la acepción con la que el protagonista utiliza determinado término: “Yo caí en el grupo manchevique (éramos minoría) de los que se enamoraron de Catia” (174). Cuando el narrador se propone ayudar al lector en el juego oulipiano llega incluso a adelantarse a su búsqueda de fechas y autores: “[...] se llamaba con un nombre que todavía no tenía ninguna connotación ulterior: Lolita. Además ella no era una niña y yo no era Humble Humble<sup>192</sup> [...]” (369), en vez de mencionar simplemente el nombre de la muchacha menor de edad.

---

<sup>192</sup> Omar Granados explica el hecho de que el autor llame al personaje Humbert Humbert de *Lolita* “Humble Humble”:

El nombre del personaje de Nabokov aparece citado incorrectamente en un juego de palabras que se destina describir la escena. El narrador de *La Habana para un Infante difunto* no tiene “modestia” alguna por su deseo sexual por esta Lolita, que fue una mulata, criolla, obsesionada con la cultura de las novelas radiales, y que también dominaba a su Humbert Humbert con sus favores sexuales (2012: 142-143).

## 2.4 OBRA PÓSTUMA: *LA NINFA INCONSTANTE* (2008), *CUERPOS DIVINOS* (2010) Y *MAPA DIBUJADO POR UN ESPÍA* (2013)

“A mí más bien me desagrada la política. Considero la vida una novela y creo, como Stendhal, que la política en una novela es como un pistoletazo en medio de la misa” (Cabrera Infante, 2013: 171).

En su afán por proteger La Habana del peso de la Historia, Cabrera Infante toma las riendas del devenir de la ciudad, convirtiéndola en tablero de juego que contempla sus propias nociones espacio-temporales. Su juego máspreciado consiste en la reescritura de la capital prohibida que, en cada libro, cobra una forma distinta. Por lo tanto, no se trata de reproducir miméticamente lo que le dicta la memoria, sino de insertar elementos del recuerdo<sup>193</sup> en la *zona* autorreferencial de juego; por esa razón, Omar Granados observa en los libros de Cabrera Infante una “lógica interna que se crea para el texto en cuestión, donde la ficción anterior es la única relación causal que puede servir como un testimonio verificable, un dispositivo que obliga la escritura a la continua autorreferencialidad” (2012: 129).

Puesto que la actividad lúdica se da de forma voluntaria, el autor se hace dueño del recuerdo obsesivo para modificarlo cada vez que lo inserta en un texto nuevo y, por medio de este proceder, recrear un espacio estático en el que pueden desplegarse una infinidad de Habanas cabrerianas paralelas, como plantea en el prólogo “Tres en uno”, de *Delito por bailar el chachachá*:

La literatura repetitiva trata de resolver la contradicción entre progresión y regresión al repetir la narración más de una vez. Se trata de un juego de narraciones que quiere superar la contradicción entre realidad y ficción. Los fragmentos son autónomos y de igual valor, pero el

---

<sup>193</sup> Sobre su obsesión por desligar el recuerdo de la capital cubana del acaecer histórico que la oprime, Cabrera Infante reconoce:

Oui, c’est vrai, La Havane est une obsession. Non pas La Havane comme endroit précis et déterminé. Je pourrais retourner à La Havane sous certaines conditions, mais cela ne m’intéresse pas du tout. J’y suis déjà retourné en 1965 et j’ai pu constater que la ville était entièrement détruite. On pourrait me répondre qu’il s’agit là de la destruction du souvenir de La Havane. D’accord, mais c’est ce souvenir-là qui m’intéresse, non celui de La Havane réelle actuelle (1985: 50).

autor se reserva el derecho de ejercer un cierto determinismo narrativo. Las cosas no son, suceden, pero en literatura la autoridad viene de su autor (1996: 9).

La actualización constante del pasado y del futuro –la *contradicción entre progresión y regresión*– planteada en su juego de reescritura coincide con la lucha temporal de Alfred Jarry, que Karl Pollin explica con las siguientes palabras:

Là où la science des solutions imaginaires affirmait qu'elle avait pour fonction de "décrire un univers que l'on peut voir, et peut-être que l'on doit voir à la place du traditionnel" (*Faustroll*), on peut maintenant comprendre qu'elle s'emploie avant tout à réfuter la linéarité du temps, en procédant à l'actualisation ininterrompue des virtualités passées et futures contenues à l'intérieur du présent (2013: 144).

Así, en el presente de la narración se condensan tanto los elementos del recuerdo como su potencialidad al ser sometidos al juego. Asimismo, las versiones que nacen de su reescritura se solapan para desligar la memoria de la noción de veracidad, creando de esta manera el mundo paralelo de la eterna Habana ajeno al paso del tiempo. De forma similar, Jarry buscaba las coordenadas espacio-temporales precisas que le permitieran la creación de simulacros, versiones y maniobras para acceder a lo eterno/etéreo:

Dans quel espace-temps faut-il se situer pour vivre l'Être à l'instant présent, générer des effets de surface, façonner des simulacres et se reconstruire ainsi dans le creux des événements ? Un même projet semble gouverner les deux récits les plus ouvertement pataphysiques d'Alfred Jarry<sup>194</sup>. Ce projet consiste à repenser la notion de temporalité sur des bases nouvelles, en vue d'accéder immédiatement à une «éternité» [...] (2013: 137).

El concepto de *éternité* de Jarry –explicado en esta tesis en las páginas 141 y 297– corresponde en la obra del autor cubano a la suspensión temporal producida por el efecto de la *zona* de juego, sobre la que se desprenden infinitas posibilidades en vertical, es decir, infinitas partidas que funcionan como versiones del relato. Esto se consigue por medio de la reescritura constante, la clonación, la repetición y el

---

<sup>194</sup> Se refiere a *Les Jours et les Nuits, roman d'un déserteur* (1897) y a *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien* (1898).

rediseño de la narración situada en La Habana<sup>195</sup> que, como se estudiará más adelante, recurre a diferentes tipos de juego con sus respectivas gradaciones como herramienta de construcción del relato. Así, cada nueva narración es una versión de otro fragmento que, por un lado, recupera y corrobora elementos de este y, por otro, lo desmiente reinventándolo, jugando siempre con las expectativas del lector pues, como comenta Nivia Montenegro, La Habana de Cabrera Infante es una “geografía imaginada que se sitúa entre la descripción gráfica (lo que se ve) y la persuasión retórica (lo que debe ser visto)” (2017: 60).

Como estudiaremos más adelante, el juego entre realidad y ficción burla la confianza del lector, que encuentra en cada libro pasajes relatados en otros, personajes que le resultan familiares, lugares que vuelven a ser descritos y emociones similares, aunque siempre versionados. Por lo tanto, si por un lado el autor se propone narrar a lo largo de su obra las vivencias de un mismo personaje –*alter ego* suyo– en diferentes momentos de su vida e insiste en la importancia de la memoria para hacerlo, por otro confiesa al lector que su producción literaria es un gran juego entre veracidad y ficción. Por ello, tras el estudio de *La Habana...* veremos en este capítulo en qué medida la reescritura del recuerdo permite elaborar textos diferentes en los que el estilo y la intensidad de lo lúdico varían en función de la cantidad de elementos históricos narrados. Con este fin, nos centraremos en la obra póstuma de Cabrera Infante: *La Ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos divinos* (2010) y *Mapa dibujado por un espía* (2013). Utilizaremos el término *libro* para referirnos a los textos analizados, pues él mismo reivindica el apelativo frente a *novela* en una entrevista a Jacobo Machover: “¿Por qué tú no los llamas libros? / Porque la etiqueta de ‘novelas’ es la de mis editores. A mí me incomoda mucho, realmente, pensar en esos libros como novelas” (Machover, 2001: 227).

---

<sup>195</sup> Claudia Hammerschmidt ha empleado el término *escritura meta-final* –adjetivo extraído del texto homónimo de Cabrera Infante (1970) que divaga sobre el eterno retorno a la isla a través del texto– para referirse al impulso obsesivo de repetición de Cabrera Infante provocado por la ausencia de La Habana, que permite la existencia eterna de la Isla: “Fue esa ausencia la que marcó su existencia en Europa; fue la falta de la isla, Cuba, La Habana, la que se hizo su eterno punto de referencia; y fue esta misma ausencia la que desde entonces impulsó la literatura de Guillermo a un movimiento perpetuo, la que la estructuró, y la que siempre hizo volverla a lo mismo, en una escritura meta-final, eterna, que no conoce límites” (2017: 8).

#### 2.4.1 LA REESCRITURA DE LA CAPITAL CUBANA EN LA OBRA PÓSTUMA

En numerosas ocasiones, Cabrera Infante hace hincapié en la falta de autoridad sobre la memoria que lo invade proporcionándole recuerdos traducidos e interpretados a su antojo<sup>196</sup>; así, por ejemplo, en *La Habana...* confiesa la imposibilidad de actuar sobre el recuerdo: “la memoria es una traductora simultánea que interpreta los recuerdos al azar o siguiendo un orden arbitrario: nadie puede manipular el recuerdo y quien crea que puede es aquel que está más a merced del arbitrio de la memoria” (2001: 374). No obstante, el autor reconoce que esa primera etapa de escritura que funciona como una lluvia de elementos del pasado le garantiza una base inicial sobre la que trabajar más tarde: “La nostalgie est dans ce cas-là un mécanisme. Moi je l’ai déjà appelée ailleurs ‘la putain du souvenir’. Je laisse Nostalgie m’exploiter, ou exiger de moi quelque chose en échange, car cette nostalgie-là va me permettre d’exercer la fonction du souvenir absolu, ou le plus absolu possible” (Cabrera Infante, 1985: 49).

En otras ocasiones, reconoce sin embargo que, a pesar de la imposición de la memoria, toda su obra es una manipulación del recuerdo a través de la herramienta de la escritura pues, según confiesa: “la experiencia o las experiencias están siempre limitadas por arbitrio del recuerdo, pero, finalmente, [él no va] en busca del tiempo perdido sino del espacio a encontrar, que es el espacio lingüístico, que es a veces oral o simulacro de oralidad –como ocurre en *Tres tristes tigres*– o es un espacio dado como en *La Habana...*” (Alvarado Tenorio, 2011: 126). En efecto, al escribir, selecciona los recuerdos, los traduce con palabras y los adapta a la versión deseada: “yo todo lo que tengo son palabras, útiles, a veces inútiles. Utensilios. Las palabras son reales, pero lo que hago con ellas es, en último término, irreal” (Cabrera Infante, 2008: 257-258). El acto de redactar, por lo tanto, es fundamental en el proceso de

---

<sup>196</sup> Cabrera Infante reconoce la poca fiabilidad de la memoria como mecanismo certero de actualización de los eventos pasados pero, incluso así, la considera la única herramienta posible para recordar:

Il faut toujours être fidèle à la mémoire. Par contre la mémoire peut nous être très infidèle. Tant il est vrai qu’il y a des expressions quotidiennes comme “si ma mémoire ne me trahit pas”. On ne dit pas cela à propos d’autres mécanismes vitaux. Personne ne dit: “si le bras m’est fidèle”. On dit toujours “la mémoire m’est fidèle” comme si elle avait sa propre indépendance. C’est ce que j’ai appris après bien des années de métier: en réalité, il existe une indépendance de la mémoire (1985: 51).



protección de La Habana<sup>197</sup>. Acerca de la importancia del proceso de escritura, Iván Eusebio Aguirre Darancou comenta:

Criptomnesia: el acto de generar recuerdos donde hay un hueco en la memoria. Pero G<sup>198</sup> subvierte el término, ya que en su caso no hay una generación inconsciente motivada por la necesidad de crear un pasado idílico. Todo lo contrario, es un recuerdo consciente de La Habana, su Habana, mirada a través del lente de la escritura. Los detalles que deberían importar, importan; los colores que deberían resaltar, resaltan (2014: 476-477).

Así, si se presenta el texto como material inorgánico<sup>199</sup> al que someter a normas y restricciones, los recuerdos pierden paulatinamente su dimensión vital a favor de las exigencias lingüísticas, restrictivas, que el autor se plantea utilizar para contar, como glosa el narrador de *La ninfa inconstante*: “Sé que una frase es siempre una cuestión moral. ¿Hay una memoria ética? ¿O es estética, es decir selectiva?” (2008: 18).

Si, según la nomenclatura que Wilson aplica a la literatura, estudiada en el segundo capítulo de la primera parte de esta tesis, el *Game* es una actividad lúdica determinada por instrucciones, normas y pautas que le otorgan cualidad de repetible, Cabrera Infante plantea el gran juego de reescritura de toda su obra como tal, donde las piezas son la conquista de las mujeres, los paseos por la Habana, la vida nocturna, el cine y las vivencias con los amigos. Esta serie de elementos funciona como material recombinante en función del *estilo* –las instrucciones– que el autor se proponga aplicar a cada libro; así, gracias a la multiplicidad de estilos, existen multiplicidad de partidas. Por esta razón, discreparía de Ángel Esteban, que considera que la agudeza verbal y la parodia definen el arte unitario de Cabrera Infante, como si no hubiera tenido en cuenta su obra póstuma, en la que se observan tratamientos de lo lúdico muy diferentes y, añade a su afirmación: “Él no concibe otro modo de escribir una novela, un relato o un artículo” (2011: 40). De hecho, esto resulta contradictorio si se tiene en

---

<sup>197</sup> Como puede leerse en el prólogo de *La ninfa inconstante*, en el proceso de redacción Cabrera Infante juega con su lector procurando que, por un lado, crea en el relato de los hechos pasados y, por otro, observe que el trabajo lingüístico explota el recuerdo hasta la recreación de un pasado: “Pero la escritura trata de forzar la lectura a crear un pasado, a creer en ese pasado” (2008: 12).

<sup>198</sup> Aguirre Darancou utiliza el apelativo *G* para referirse tanto al protagonista de *La Ninfa inconstante* como a su *alter ego*, Guillermo Cabrera Infante.

<sup>199</sup> Cf. la definición al respecto de Peter Bürger (1987), explicada en la página 77 de esta tesis.

cuenta la opinión del escritor, quien argumenta que cada uno de sus libros posee sus propias características estilísticas:

Sería hermoso poder creer que uno escribe muchos libros que al final componen un solo libro. Esta es una idea moderna y la ha formulado Henry James, un novelista pretencioso. A mí me interesa todo lo contrario. Por eso rechazo con vehemencia la idea de estilo y nunca admito que exista esa otra cosa extraña a mí que se puede llamar mi estilo. Creo que son los libros, no los escritores, los que deben tener su estilo (García, 2002: 242).

De este modo, cada libro del escritor cubano responde a una gradación diferente en la utilización de lo lúdico en función del estilo que quiera concederle a la versión en cuestión; por lo tanto, como queda explicado en el apartado 2.1.1, la potencialidad de la reescritura puede interpretarse como antídoto al discurso único del régimen castrista.

En el gran rompecabezas que compone las *novelas del yo* del escritor, como se ha señalado en la página 207, los personajes se pasean de un libro a otro, bien como hombres y mujeres que reaparecen, bien como conjunto de características transferibles a otros personajes de distinto nombre. Así, los supuestos miembros de la familia del autor –padres, hermano, mujer, hijas y cuñadas de su *alter ego*– asoman en el entramado de sus libros, aunque no siempre compartan los mismos nombres –por ejemplo, en *Mapa dibujado* su mujer se llama Marta y sus cuñadas Ivonne y Sara, que en *Cuerpos divinos* aparecen como Mirta, Ivette y Silvina respectivamente–; Margarita del Campo, eje de un capítulo entero de *La Habana...* resurge en *Cuerpos divinos*, al igual que Nora Jiménez y Julieta Estévez; asimismo, nos volvemos a encontrar a algunos amigos del protagonista, como al taxista sin pudor que expone su vida sexual, apodado “Cara de Pargo” (35) en *La Ninfa inconstante* que, aunque en *Cuerpos divinos* no tenga tal apodo, se deduce de su descripción: “Con los ojos siempre rojos, irritados, y con el tabaco sempiterno en la boca, parecía un pez sin nombre que mordiera una carnada eterna” (12-13).

Con esta técnica, el autor echa un pulso al lector que quiera aferrarse a la veracidad para intentar reconstruir el puzzle de asociaciones más allá del tablero de juego autorreferencial de su obra pues, como él mismo reconoció cuando en 1979 Vicente Molina Foix le preguntaba si le molestaría que se le asociara con el *yo* narrador de sus libros:

No me molestaría en absoluto; lo que me molestaría es que ciertos personajes fuesen identificados directamente como personajes de la llamada “vida real”. Puedo decir a este respecto que varias mujeres –y esto debe ser obvio para cualquier lector inteligente– han sido utilizadas para formar una sola mujer. Algunas han aportado una cara, otras unas piernas, otras una forma de vida, una manera de caminar. Igualmente, el autor corre ese riesgo. Hay aventuras relatadas en el libro en las que yo nunca podría haber estado, digamos que por problemas de ineptitud personal. [...] Y yo no solamente la busco, sino que provocho esa asociación. Hay momentos en que yo podría haberme disociado del material del libro, no tenía por qué haber invocado a las memorias para referirme al relato, y, sin embargo, lo he hecho alegremente (2016: XVI).

Con estas palabras, Cabrera Infante apela al lector inteligente como cómplice y contrincante de un juego capaz de deslizar realidad y ficción. Al igual que *La Habana...*, *La ninfa inconstante* y *Cuerpos divinos* participan de la noción acuñada por Manuel Alberca de *novelas autobiográficas*, puesto que pueden leerse como pura ficción, deslizando personaje y autor, aunque este último incita a su lector a indagar sobre los elementos verídicos del relato: “aparte de algún guiño o sugerencia del narrador en su relato para orientar al lector o para despistarle, exigen el conocimiento de la biografía del novelista a fin de determinar el autobiografismo o no del relato” (Alberca, 2007: 100).

Puesto que “ni el narrador ni los personajes de la novela autobiográfica pueden tener el mismo nombre que el autor” (Alberca, 2007: 112), Cabrera Infante se chotea de su lector haciéndole creer que en breve le confesará el nombre que le oculta, aunque este nunca llega a hacerlo –como puede observarse en el análisis de cada una de sus *novelas del yo*, siendo *Mapa dibujado...* una excepción–. En efecto, el hecho de que su protagonista tenga nombre la aleja del concepto de *novela autobiográfica*; tampoco la convierte en *autoficción*, puesto que está escrita en tercera persona, ni en *autobiografía*, pues no respeta el pacto autobiográfico requerido por Philippe Lejeune, según el cual el autobiógrafo pide expresamente al lector que confíe en la veracidad de lo que quiere contar (1998: 234). La ambigüedad voluntaria con la que enmarcar sus obras permite a Cabrera Infante proponer una lectura holística de sus *novelas del yo*, apelando a la potencialidad al versionar no solo sus recuerdos, sino a su propio *alter ego*.

De hecho, en el espacio lúdico del texto de ficción, el *alter ego* del autor responde a personalidades muy diferentes –en *La ninfa inconstante* el ingenio verbal y la capacidad para referirse a elementos de la alta cultura lo describen; en cambio, el “yo” de *Cuerpos divinos* no demuestra ni agudeza ni erudición–. Por otro lado, varias de las muchachas de sus textos comparten características y vivencias similares, demostrando que no solo los personajes “completos” pueden viajar entre sus libros, sino también determinados rasgos físicos o de personalidad pues, según Granados: “Las figuras femeninas funcionan en su escritura bajo el mismo signo: solo sirven para re-escribir a la mujer anterior y servir de modelo a la siguiente, con el objetivo de lograr nuevas ficciones que mantengan el flujo de la narración” (2012: 132).

En efecto, algunas aserciones proferidas por las mujeres de sus libros se repiten; por ejemplo, Estela afirma en *La ninfa inconstante*: “Razón tenía mi madre [...] Que me pronosticó que me enamoraría de un hombre prieto, bajito, que fumaba tabacos y que estaba casado. ¿Tú fumas tabacos por casualidad?” (69). Del mismo modo, la madre de Silvia, de *Mapa dibujado...*, le auguró: “Vas a acabar casándote con un hombre chiquito y prieto y que fuma tabaco” (299-300). En la misma línea, muchas de las mujeres que el protagonista corteja se han dejado seducir por los avances sexuales de alguna amiga lesbiana.

Asimismo, el autor concede rasgos similares a diferentes personajes, creando de este modo una red de interconexiones que puede llevar a equívoco al lector deseoso de descubrir a alguien sin reparar en que son todas versiones de unos cuantos arquetipos. Por ejemplo, la gran juventud de algunas muchachas que atraen al protagonista es la base sobre la que se construyen determinados personajes. Piénsese, en este sentido, en Elena de *Cuerpos divinos*, Estela de *La ninfa inconstante*, así como tanto la cuidadora rubia de *La Habana...* (361-364) como la amante púber denominada “la criadita” del mismo libro (398-374), o Eugenia de Montijo de *Exorcismos de esti(l)o* (129).

No obstante, la repetitividad no se da solo en el terreno de la construcción de personajes, sino que algunas escenas están presentes en diferentes libros; bien como mención, señalando que la secuencia ha sido detallada anteriormente en otro texto, bien como versión de un acontecimiento anterior. Sirva de ejemplo el relato de *La Habana...* en el que la abuela del protagonista le sorprende con seis años besando y frotándose con su primita (120), escena que se recupera en *Cuerpos divinos* (98 y

142); de igual manera, la mención en este último libro (326) al momento en el que tuvo que acercarse a la farmacia a comprar preservativos cuando salía con Dulce Espina –por lo tanto, en *La Habana...*– sirve como digresión en el entramado de interconexiones de su obra; asimismo, el intento fallido de acostarse con una prostituta constituye el eje de todo el capítulo “Mi último fracaso” de *La Habana...* (228-240), escenas reproducidas en *Cuerpos divinos*, donde el protagonista recalca: “pero esa historia ya la he contado antes en otra parte” (151); por último, el relato de cómo los médicos dieron por muerto a Eloy Santos tras una sífilis sin cura y un aprendiz se dio cuenta de que aún respiraba cuando ya estaba en el necrocomio forma parte tanto de *La Habana...* (19) como de *Cuerpos divinos* (493).

No obstante, no se trata solo de una repetición de personajes, características descriptivas y secuencias de relato, sino que, en sus diferentes libros, el autor copia, reelabora y versiona referencias y citas de otros escritores. Sirva de ejemplo la frase de William Henry Hudson de la novela *The Purple Land*: “Muchas veces en la vida emprendí el estudio de la metafísica, pero siempre lo interrumpió la felicidad”<sup>200</sup>, que encontramos declinada en *Cuerpos divinos*: “En esos días la política vino a interrumpir mi nueva felicidad” (294), “Muchas veces en la vida emprendí el estudio de la felicidad, pero siempre lo interrumpió la metafísica/ Muchas veces en la metafísica emprendí el estudio de la vida, pero siempre lo interrumpió la vida./ Mucha veces en el estudio viví la interrupción, pero siempre lo emprendieron la metafísica y la felicidad” (339), “pero una vez más vino la felicidad erótica a interrumpirme mi metafísica de la historia” (366)–. También se recupera en *La Habana...*: “Pero no es de la vida negativa que quiero escribir (aunque introduciré su metafísica en mi

---

<sup>200</sup> Se sabe que Cabrera Infante descubre esta cita a través de Jorge Luis Borges y la reutiliza en sus textos, aunque no mencione a Hudson ni al autor argentino. En *Cuerpos divinos* el narrador afirma:

Por ese tiempo (dos o tres meses atrás) leí una cita y no la pude olvidar [...] tampoco pude olvidar el texto que acompañaba a la cita: “La frase (una de las más memorables que el trato de las letras me ha deparado) es típica del hombre y del libro. Pese a la brusca sangre derramada y a las separaciones, es de los pocos libros felices que hay en la tierra”. Entendí poco después que, más que una profecía, se trataba de un reto (339).

Lo que se encuentra entrecomillado está extraído de la “Nota sobre *The Purple Land*” de Borges, publicada en el diario *La Nación* el 3 de agosto de 1941, y recogida también en su libro *Otras inquisiciones*. La he encontrado en Borges, Jorge Luis. *Obras completas*, Volumen 2. Emecé, 1996. p.113.

felicidad más de una vez) sino de la poca vida positiva que contuvieron esos años de mi adolescencia [...]” (16).

De igual manera, el juego de los diferentes significados que pueden otorgarse a la cita “omnia vincit amor” de Virgilio que da nombre al capítulo de *La Habana...* se recupera en un contexto diferente en *Cuerpos divinos*: “omnia vincit amor cuando uno tiene dinero para facilitar la victoria” (230), aludiendo a una nueva casa de citas, y “Vas a tener que tener más cuidado [...] Donde dejas los condones. Por poco me mato al pisar uno anoche: resbalé como si fuera una cáscara de plátano, cuando en realidad solo era un pellejo del amor que, evidentemente, omnia vincit” (329).

Si es cierto que muchos de los personajes, escenas, sensaciones y citas se vuelven a encontrar en diferentes libros, el estilo con el que se abordan difiere notablemente entre ellos. En otras palabras, se observan gradaciones en el aspecto lúdico de cada versión proporcionada por la reescritura de Cabrera Infante. Por lo tanto, si se atiende a la importancia que el autor cubano concede a la aproximación lúdica del texto, dos escenas similares transcritas con estilos dispares pueden conformar legítimamente libros distintos. Por esta razón, discrepo de Waldo Pérez Cino, que considera *La Habana...*, *La ninfa inconstante* y *Cuerpos divinos* “una trilogía de la ciudad, con una unidad propia y aliento común” (2013: 62). Aunque sea cierto que los tres hablan de *La Habana...*, como lo hará posteriormente *Mapa dibujado...*, el tratamiento lúdico en cada uno de ellos es muy diferente, llegando incluso a ser prácticamente inexistente en el último. De hecho, la historia entre los dos protagonistas de *La ninfa inconstante* es similar a la de Elena y el yo de *Cuerpos divinos* presente en la primera parte del libro; sin embargo, en el primero lo lúdico es el eje de la narración y, en el segundo, en el que las secuencias amorosas se alternan con narraciones de hechos históricos, resulta casi imperceptible. Como ha sido explicado anteriormente, cuando surgen elementos políticos, la cápsula autorreferencial del juego se resquebraja. Por eso sostengo una lectura diferente a la de Granados, quien no ve en *La ninfa inconstante* más que un primer boceto de *Cuerpos divinos* que la editorial hubiera publicado por separado con fines de mercado:

En efecto, el personaje central de *La ninfa inconstante*, Estela Morris, aparece en *Cuerpos divinos* como Elena, en una historia muy similar a la que narra *La ninfa inconstante*, pero a la que se va a añadir en *Cuerpos divinos* un relato sobre la participación de Cabrera Infante en la

revolución cubana entre 1958 y 1961. *La ninfa inconstante*, por ende, pudo haber formado parte del manuscrito original de *Cuerpos divinos* durante su elaboración, o es probablemente una versión anterior, o un fragmento extraído de un *Cuerpos divinos* en preparación, separado y adaptado por Galaxia Gutenberg con fines de mercado (2014).

Aunque sea cierto que el primer capítulo de *Cuerpos divinos* participa de gran parte de elementos del relato de *La ninfa inconstante*, en el primero las secuencias amorosas se alternan con relatos relacionados con la historia contemporánea, lo que impide que La Habana sirva de tablero lúdico. Por eso, aunque reaparezcan los mismos personajes en unos textos y otros, sus personalidades no pueden ser idénticas; por ejemplo Branly, presente en los dos libros mencionados, representa el máximo ingenio lingüístico en *La ninfa inconstante*, pero carece de dicha característica en *Cuerpos divinos*, donde la ausencia de juego impide reinventar la realidad circundante a través de una utilización lúdica del lenguaje. Así, frente a la parquedad de *Cuerpos divinos*, *La ninfa inconstante* recurre al exceso y al choteo. Sirva de ejemplo el siguiente extracto de *Cuerpos divinos*, en el que Elena inicia una conversación con el protagonista días después de que este le haya confesado que tiene esposa:

–Hablé con mi tío. Yo lo hablo todo con mi tío y me dijo que cuando un hombre le dice a una mujer que es casado para empezar es que ese hombre no tiene buenas intenciones.  
–¿Y cómo sabe tu tío mis intenciones?  
[...]  
–Él no las sabe. Yo no las sé. ¿Cuáles son tus intenciones?  
[...]  
–Yo no las sé tampoco. ¿Qué son intenciones?  
–Lo que tú quieres hacer conmigo.  
–Pero eres tú la que estás haciendo conmigo: estoy enamorado de ti y tú no lo estás de mí. Me llevas ventaja (2010: 19).

Una escena similar se encuentra en *La ninfa inconstante*, esta vez en voz de Estela y del protagonista:

–[...] ¿Tú sabes lo que dice un tío mío?  
–No tengo la menor idea.  
–Dice que cuando un hombre le dice a una mujer que es casado por delante...  
–¿Casado por delante?

–No, coño, estúpido que eres. Dice mi tío que cuando un hombre pone las cartas sobre la mesa desde el principio es que ese hombre no ama a esa mujer.

–¿Cómo se llama tu tío?

–Alfonso. José Alfonso.

–Lo que acabas de anunciar es la Segunda Ley de la Gravitación de los Cuerpos según Alfonso.

[...]

–Me apabullas con tu ciencia.

–Infusa.

–¿Quién es Infusa?

–Una tía mía en mi pueblo (2008: 181-182).

Obsérvense los equívocos y otros juegos de lenguaje del segundo extracto que alejan las dos escenas, así como el choteo con el personaje del tío, que representa la autoridad, pues parece el único adulto que se preocupa por el bienestar del personaje femenino, menor de edad. Tras haberse choteado también del posible embarazo de Estela, el texto termina cuando ella le pregunta si él puede hacer un esfuerzo por hablar en serio, y este concluye: “No de cosas tan serias. *I’m sorry*. He nacido para el chiste y la chacota” (183). Podríamos encontrar esta última frase en *La Habana...*, pero en ningún caso en *Cuerpos divinos* o *Mapa dibujado...*, dos relatos donde la irrupción del elemento histórico resquebraja la zona de juego.

Veamos por caso la presencia de Olga en varios libros, amiga del protagonista que en *La Habana...* es una adolescente ingeniosa, contrincante en el juego de Branly –quien, de hecho, la llama *Olgasana*–, gran exponente lúdico. En la siguiente escena, este último le pregunta si sus peces de colores son ya adultos:

–Adúlteros –dijo Olga–. Son peces pecadores.

–¿Cómo se llaman? –preguntó Branly doble–: ¿Dafnis y Cloe?

–No –dijo Olga–. Debussy y Ravel.

–Ah, ya veo –dijo Branly acercándose más al estanque–. Debussy debe de ser ese con los cabellos de lino.

–Son algas.

–¿Olgas?

–Filamentos vegetales que flotan vagamente.

–¿Son impresionistas? –preguntó Branly.

–Sí, Debussy hasta ha compuesto *El Mar*, una impresión (173).



Muy distinto es, sin embargo, el personaje de la Olga adulta que el lector encuentra en numerosos fragmentos de *Cuerpos divinos*, donde habla con fervor y gravedad de la causa antibatistiana, sin un ápice de juego o humor en su parlamento. De hecho, Cabrera Infante toma la palabra para afirmar: “Olga Andreu ya apareció en otro libro mío como una especie de quinceañera con pretensiones culturales que le servían a Branly de cebo y sebo para los peces de colores que ella guardaba en su líquido estuche. Entonces tenía dieciséis años” (2010: 223). Como es de esperar, la Olga adulta también aparece en *La ninfa inconstante* pero, puesto que la política no debe incurrir en su zona de juego, será necesario cortar el discurso de la militante política y hacer del *estado de guerra* un ‘estado de guerra amorosa’, utilizando los recursos característicos del libro; es decir, la utilización de referencias a la alta cultura, así como el lenguaje lúdico:

–Pero estamos en estado de guerra –dijo Olga vehemente–. Es una guerra en todo el país.

–No en el mío.

–¿Qué quieres decir?

–Estoy hablando de una guerra privada.

–Más bien una guerrilla sentimental –interpeló Branly, que hasta entonces no había dicho palabra.

–¿Es verdad? –me preguntó Olga con su acostumbrada sinceridad visible en sus ojos, reflejada en los míos.

–Es lástima que es verdad que es lástima.

–¡Ah, Hamlet! –dijo Branly–, donde la venganza hace su obra maestra.

–Sin citas –me volvió a preguntar Olga–. ¿Es verdad?

–El problema es que no sé si es verdad o es ficción. Pero sí, es una guerra.

–Sorda –dijo Branly–. Pero no muenga. No es Van Gogh, es Beethoven. Bebe tragos y antitragos en el vestíbulo, pero para curarse de su sublime obsesión tendrá que hacer cocimientos de oreja de monje, curiosamente llamado ombligo de Venus.

–Estoy metido en una guerra civil de uno solo (2008: 224).

Por lo tanto, gracias al juego de versiones, el material repetible tiene características y finalidades diferentes en cada libro en función del estilo que el autor le quiera conferir. Con el fin de profundizar en esta idea, veremos a continuación el diferente tratamiento de lo lúdico entre los tres libros póstumos: *La ninfa inconstante*, *Cuerpos divinos* y *Mapa dibujado por un espía*.

## 2.4.2 LA NINFA INCONSTANTE (2008<sup>201</sup>)

“Levantó los brazos. Los dos. En la axila de uno tenía un valle y en la otra un Inclán.  
Un perfecto Valle Inclán debajo de los brazos” (188).

Al igual que en *La Habana...*, Cabrera Infante excluye la narración de hechos políticos del relato que conforma *La ninfa inconstante* con el fin de proteger la capital del devenir histórico, lo que le permite plantear su texto como un gran juego que gira en torno a la reescritura, a la versión y al lenguaje<sup>202</sup>:

En La Habana siempre se volvía a empezar. La Habana parece –aparece– indestructible en el recuerdo: eso la hace inmortal. Porque las ciudades, como los hombres, perecen. Un dicho en Cuba circa 1955 decía: “Olvida el tango y canta un bolero”. Queriendo decir deja a un lado el dramatismo y cuenta lo sentimental. Nada podía ser más exacto entonces –y ahora (2008: 131).

Al dejar de lado voluntariamente el acaecer histórico, el autor se permite someter la capital cubana a múltiples partidas, que darán paso a su recreación constante. Por medio de este juego, cuestiona y al mismo tiempo procura trascender las herramientas lingüísticas que poseemos para comunicarnos. Particularmente, las del idioma español, analizándolas en algunos casos; subvirtiéndolas en otros gracias a la Ciencia de lo Particular; enriqueciéndolas con elementos de distintos idiomas; y desplegando, a través de su utilización lúdica, historias que modifican el transcurso del relato.

Como se verá más adelante, la mayor parte de los juegos lingüísticos del texto están en boca del protagonista –que se hace llamar *G*–, amante del choteo y de la chacota, así como de la utilización lúdica de elementos de la alta cultura, que crean un abismo de incompreensión entre él y Estela, la muchacha adorada y despreciada después. Es sintomático el diálogo en el que ella afirma “Me apabullas con tu

---

<sup>201</sup> Según Miriam Gómez, viuda de Cabrera Infante, la redacción del manuscrito está fechada entre 2001 y 2004.

<sup>202</sup> Omar Granados ha señalado el valor el lenguaje en sí mismo y no en su papel de transcriptor en *La ninfa inconstante*, destacando que la escena en la que Estela perderá la virginidad no será relatada, sino sustituida por “una cadena de significantes derivados que no necesariamente describen metafóricamente un acto sexual, sino que en su lugar disertan– y son en sí mismos– un ejercicio de reescritura” (2014).

vocabulario” (51) y él contesta “Del bocaburlero<sup>203</sup>” (51), dejando clara su poca disposición a comunicarse y asumiendo su exceso de erudición en oposición a la poca cultura de ella, que dará paso a la burla a través de la palabra. Sobre esta dicotomía se encuentra construido todo el relato.

#### 2.4.2.1 Ciencia de lo Particular: apropiación de la lengua

Antes de subvertir el lenguaje, es necesario que G demuestre una buena utilización de las normas establecidas por el diccionario y, así, se permita corregir a Estela cuando ella haga un uso erróneo de la lengua. Véanse estos dos ejemplos:

–Tienes una mente caliente –dijo ella.

–Se dice mente calenturienta.

–¿Me estás poniendo en mi sitio?

–Gramatical solamente (47).

–No es nada de eso, pero no quiero confrontarla.

–Afrontarla.

–Eso. Como se diga (50).

A su vez, las reflexiones sobre el lenguaje a lo largo del texto son múltiples: desde una elucubración sobre la etimología de la palabra *carfax* (148) –‘cruce de cuatro caminos’– y una especulación lúdica sobre el origen de *calobares* (28) – ‘gafas’<sup>204</sup>, hasta los comentarios de Branly sobre el idioma –amigo de G que se

---

<sup>203</sup> En su juego de reescritura, Cabrera Infante recupera aquí el término que, como variante –*vocaburlario*– había dado nombre a toda una parte de *Exorcismos de esti(l)lo*, como se ha estudiado en el capítulo dedicado a este libro.

<sup>204</sup> En ambos casos, Cabrera Infante no se limita al uso del español, sino que indaga en el origen francófono o anglófono de las palabras: “*Carfax*, corrupción de *Quatre Face* (sic). Ox. Dic.: ‘Un lugar donde se encuentran cuatro caminos. En el siglo catorce se podía encontrar como nombre propio, y en anglonormando *carfuks* venía del francés antiguo *carrefurkes*, ahora Carrefour. Encrucijada” (148);

Iba yo ya por La Rampa con mis calobares [...] Tal vez ustedes sepan qué es una venus, pero estoy seguro de que no saben qué son, qué cosa eran los calobares. Eran gafas de sol o mejor contra el sol, de aros de metal blanco las baratas, de oro o plata las más caras: máscaras de cristal verde oscuro que garantizaban la total protección a los ojos nativos del trópico. *Calor bar* quiere decir, creo, barrera contra el calor aunque debiera decir contra el sol. (Pero entonces se llamaría *sunabar*.) En todo caso se llamaban espejuelos calobar (27-28).

caracteriza por llevar el juego lingüístico a su máximo exponente–, que interrumpen el relato. Así, por ejemplo:

–Al fin solos.

–Solos –dijo Branly –es un palíndromo (158).

El análisis de la lengua lleva al protagonista a la búsqueda de explicaciones propias cuando el error parece inevitable porque las normas gramaticales no resultan lógicas: “Luego no hubieron más que obstáculos. ¿Hubieron? Hubo, vaya. Es que el mal no sabe de gramática” (132); aquí, parece que la tercera persona del plural viene sugerida al yo narrador por una fuerza mayor, la del mal, que no conoce las reglas gramaticales y confunde el complemento directo con el sujeto de un verbo, por otro lado, con valor impersonal. Asimismo, reflexiona sobre la utilización del término *pubis* sin número (utilizado tanto en singular como en plural), tanteando una explicación que se aleja de la gramática y se centra en la anatomía femenina genérica y, por lo tanto, universal: “En la cama desnuda (ella, no la cama) parecía una de las lívidas mujeres de Delvaux, apenas iluminadas por la luna con su pubis (ese nombre no puede tener plural: solo hay uno) alevoso y nocturno” (117).

En la mayoría de los casos, la reflexión sobre el lenguaje deriva en soluciones personales frente a la utilización confusa, pero reglamentaria, de elementos lingüísticos; es decir, al manejo de estrategias patafísicas –‘Ciencia de lo Particular– para combatir lo ilógico y defender su percepción personal de lo circundante. Por ejemplo, en la frase “Ella se había revelado –o más bien rebelado– como una muchacha dura, rubia pero con un hilo oscuro alrededor de su cabeza” (84), *revelar* indica ‘manifestar lo ignorado hasta ese momento’, pero el narrador considera más oportuno utilizar el verbo homófono *rebelar* –‘sublevar’–, puesto que esa es la actitud que se descubre de Estela. Asimismo, para evitar confusión con la exclamación anglófona, el protagonista propone lo siguiente:

–O séase, que no quiero hablar de mí. ¿Está bien?

–No se dice o séase, se dice o sea.

–¿O sea?

–Pensándolo bien, es mejor tu o séase que mi o sea, que parece una invocación al mar en inglés. *Oh sea!* (70).

Como ha sido estudiado en el capítulo sobre *La Habana...*, el desafío al diccionario sirve como metáfora de la subversión de lo estrictamente establecido, lo único, inalterable e inamovible, como puede ser el régimen castrista; así, Cabrera Infante sorprende al lector al alterar el orden lingüístico al que este está acostumbrado. Esto ocurre, por ejemplo, al sustituir una palabra por otra al considerar que un segundo término con parecido fonético es más adecuado para el significado que se quiera transmitir: “Ella no se conmovió, ni siquiera se movió, hecha una estatua de sol” (36). En este caso concreto, lo esperado sería *estatua de sal* pero, teniendo en cuenta que anteriormente el narrador ha hablado del rayo de luz que caía sobre la escena, se permite reemplazar el segundo término de la colocación por el vocablo *sol*.

El mismo ejercicio lúdico puede darse con fórmulas de otros idiomas: jugando con el latín, el narrador trastoca la locución *Excusatio non petita, accusatio manifesta* ‘Quien se excusa o defiende sin haber sido acusado, en realidad se autoacusa’: “Allí todo estaba permitido –menos la violación. *Fornicatio non petita, accusatio manifesta*. Ahora, además, tenía un motivo: *excusatio manifesta*” (109-110). La nueva fórmula responde a la realidad que desea expresar, literalmente ‘Acto sexual no pedido, acusación manifiesta’; es decir, ‘si alguien viola a una muchacha, será acusado’; sin embargo, puesto que, en su caso, Estela también desea tener relaciones sexuales, ‘tiene una excusa evidente’: *excusatio manifesta*. El intento constante por personalizar la lengua lleva al narrador a jugar con el sentido de múltiples expresiones; por ejemplo, si *mirar de arriba abajo* a alguien indica ‘recorrer intensamente su cuerpo con la mirada’ y no precisamente en dirección descendente, el protagonista resaltaré la poca lógica de la expresión al jugar con la idea direccional: “Ella me miró de abajo arriba como si me mirara de arriba abajo” (68).

En su juego de manipulación de los vocablos, Cabrera adapta la lengua partiendo de la similitud fonética, lo que le permite utilizar el vocabulario del que dispone de manera especialmente gráfica. Por ejemplo, en la siguiente frase se observa cómo la asociación entre el verbo *consumir* y el sustantivo *consomé*, gracias a su parecido fonético, permite expresar de qué manera consume con la mirada a la muchacha: “La vi como no volvería a verla jamás. La consumí con mis ojos. Consumí, consumé: extraer la sustancia de una carne comestible” (273). Asimismo, la apropiación de vocablos puede darse también en otros idiomas: si *Finis terræ* indica el

‘final de la tierra’, Branly modificará el segundo sustantivo para indicar que el final del recorrido que han hecho en taxi termina en la terraza de un bar: “Finis terrace” (26).

En algunos casos, G muestra su desacuerdo con el vocabulario que toma prestado al diccionario y crea neologismos que reflejan mejor la idea que quiere transmitir. Por ejemplo, al referirse a los burgueses de determinada escena que solo buscan sentarse a comer, acuña un término que aprovecha la similitud fonética con *sedentarios*: *sedesentados* que, literalmente, significa ‘sed de sentados’, es decir, ‘ansia por estar sentados’: “Vienen a comer su comidita y a estar sentados, lo que los hace sedentarios, sedesentados” (136)<sup>205</sup>. Asimismo, tras una digresión sobre la validez de la utilización de los términos *taxi* o *máquina de alquiler* en Cuba<sup>206</sup>, Branly preguntará “¿taxifecho?” (161) para indagar en si la discusión sobre la terminología del vehículo le ha dejado satisfecho. Este mismo juego terminológico se aprecia en la creación de neologismos en otros idiomas. Así, puesto que en alemán *Nymphe* significa ‘ninfa’ y *Burg* ‘fortaleza’, al llegar al Trotcha, un hotel que antes había sido un teatro, el protagonista comenta: “Ahora, con todas esas mujeres por todas partes, debía haberse llamado Nymphenburg, fortaleza de ninfas fuertes a juzgar por las muestras” (194). De igual manera, el protagonista ensaya la creación de neologismos con el inglés para expresar la inmensidad que representa Estela para él y, a su vez, la imposibilidad de alcanzarla: “Soy un enfermo que camina por un sueño. Luego escalo. Monte adentro. Pero ¿por qué lo haces? Porque ella está ahí. Ella es mi Everest y a la vez mi Neverst” (228); resultando *Neverest* de la unión de *Never* ‘nunca’ y *Everest*.

El juego con las diferentes acepciones de una palabra también se repite en *La ninfa inconstante*, como si se tratara de denunciar la vulnerabilidad del idioma pues los diferentes significados de un vocablo pueden llevar a equívoco. Así puede observarse entre el sentido del verbo *tomar* transitivo –en este caso, ‘tomar el medicamento’– y *tomar* intransitivo –‘ingerir bebidas alcohólicas’–:

Yo mismo por un tiempo creí que estaba enfermo del hígado y tomaba Veracolate a todas horas y lo único que conseguía era no mejorar mi hígado sino empeorar mi ano con las diarreas que daba esta panacea para el hígado. Hasta que un día un médico me dijo que nadie

---

<sup>205</sup> El juego de palabras que resalta el sedentarismo de los burgueses recuerda al poema de Arthur Rimbaud titulado “Les Assis” –‘Los Sentados’– que transmite la misma idea (1960: 83-84).

<sup>206</sup> *Máquina de alquiler* era el término utilizado en español de Cuba para denominar al ‘taxi’.

estaba enfermo del hígado más que los borrachos que padecen de cirrosis. “Y usted, ¿no toma?” “Yo sí”, le dije, “yo tomo Veracolate” (153).

De igual manera, el doble sentido de una misma palabra permite al protagonista no desafiar únicamente a la lengua, sino a su contrincante, Estela, que toma en serio el juego de G, como si este seleccionara de forma involuntaria una acepción y no otra:

–Pensándolo bien soy arriesgada, porque tú te ves bastante chino.

–Yo no me veo.

–Luces. Luces chino (220).

Esto mismo ocurre cuando el protagonista se adelanta a la confusión del lector, explicándole el doble sentido de un término como si este pudiera tener en cuenta la acepción equivocada:

[...] un antiguo teatro favorecido antes por la alta burguesía y ahora convertido en un hotel después de haber sido, en el ínterin, un balneario a la moda, con cabañas que rodeaban una fuente que era un surtidor de aguas medicinales y que en el siglo pasado fue nuestro Marienbad, que por supuesto quiere decir baños de María (pero no baño de maría), donde según dicen no llegó a bañarse nadie (192).

Marienbad –literalmente ‘baño de María’– corresponde al nombre alemán del balneario checo Mariánské Lázně, que difícilmente podría llamarse ‘baño maría’, por lo que el lector no asociaría en ningún caso el nombre con un modo de cocción, pero el equívoco añade comicidad a la escena, en la que los bañistas pueden estar cociéndose en agua hirviendo.

#### **2.4.2.2 Ciencia de las Soluciones imaginarias**

Gracias a la Ciencia de las Soluciones Imaginarias, el narrador despliega realidades paralelas que hacen avanzar el relato patafísicamente. Teniendo en cuenta que este juego solamente tiene lugar si el autor preserva el texto de elementos histórico-políticos, lo relatado en *La ninfa inconstante* se aleja de *Cuerpos divinos*

pues, así como en el primer libro se encuentran diferentes versiones de una misma historia que se solapan sin contradecirse gracias al proceso de reescritura, en el segundo el relato es unidireccional. Es decir, Elena, personaje femenino de *Cuerpos divinos*, explica al protagonista que ha estado a punto de asesinar a su madre, y le suplica que huyan juntos antes de cometer el crimen que ha conseguido evitar (44-45); por el contrario, su *alter ego* de *La ninfa inconstante*, Estela, organiza escrupulosamente el plan de matar a su madre, y pregunta al protagonista si puede ayudar a asesinarla con el hacha de la cocina (81-82). Así, en las páginas 85-87 queda claro que ella la mata y él se ve involucrado en el crimen: “Fue entonces que me di cuenta que (sic) tenía *su* hacha en *mi* mano. [...] Decidí dejarla donde debía y la llevé conmigo sujeta con dos dedos a la cocina y la deposité debajo del fregadero. Antes, pañuelo mediante, borré todas mis huellas digitales –y tal vez alguna huella de ella [...]” (86), y más adelante añade:

Avancé hacia el espejo hipnotizado (o mejor subyugado) y vi en la luna mi imagen ahora cubierta de sangre. Fue solo un instante que duró la imagen del espejo y el espejo mismo un espejismo, todo era producto de mi imaginación –ayudado por Poe. Pude volverme a ella, a la realidad, que era más atroz que ninguna imagen, virtual o desvirtuada, más peligrosa (87).

Dicho esto, unas páginas más tarde se plantea, no obstante, otra versión de la historia en la que el crimen no ha tenido lugar:

–¿Dónde dejaste a la noble señora?  
–Encerrada en su cuarto (99).

Pero la primera versión de los hechos vuelve a confirmarse cuando más adelante el protagonista afirma: “La suegra ya está muerta. Es la hija, que me cuelga del cuello como un albatrós (sic)” (158). En definitiva, las dos versiones conviven de forma paralela a lo largo del libro sin anularse la una a la otra, hasta que al final del relato G las reúne: “Ella había matado a su madre, si bien simbólicamente (el símbolo es un émbolo) y ahora yo estaba tratando de matarla a ella sin símbolo y su suicidio sería el mejor crimen” (246). Es decir, las múltiples versiones que la ‘Patafísica



despliega permiten que todas ellas se lleven a cabo por igual<sup>207</sup>; por ello, discrepo de Rosa M. Inguanzo cuando afirma que en *La ninfa inconstante* “se traman dos asesinatos que no llegan a concretarse: el supuesto asesinato de la madrastra de Estela, que no queda resuelto –aspecto suspenso o inacabado del relato, y el deseo y planeamiento del asesinato de Estela por parte del narrador/protagonista” (2011: 30).

Dicho esto, es necesario hacer hincapié en que la mayoría del despliegue patafísico de realidades paralelas se produce a través del juego con el lenguaje que, en ocasiones, sorprende al propio escritor. En sus propias palabras:

Escribo con un gran sentido de diversión, con un empeño de jugar primero y luego de observar el juego casual o causal que se establece entre las palabras, mientras selecciono las posibilidades de juego que ellas, entre sí, me permiten [...] Esta intrusión aleatoria en el lindero lúdico llega a conservar los equívocos inesperados que produce mi mecanografía o los errores en que puedo incurrir en el primer borrador (Esteban y Cremades, 2002: 145).

No obstante, aunque el autor se deje sorprender por lo aleatorio de su propio juego, el proceso intencionado de creación lúdica es aún mayor. Por ejemplo, la utilización de las diversas acepciones de una misma palabra que hacen avanzar el relato:

–Pero ella no sabía el defecto que tenía Robertico. Lo descubrí yo, esta que está aquí, hace años cuando Robertico de niño se daba una ducha. ¿Cómo decirle?  
Es la vieja la que era ducha (210).

Con el cambio de paradigma, la imaginación del lector se trastoca, y este se ve obligado a modificar la realidad en la que se había instalado el relato. De igual manera, la segunda acepción de una palabra puede provocar una dicotomía entre dos construcciones gramaticales, como en el siguiente caso en el que se oponen lo negativo y lo positivo: “Clemente la noche era fresca, pero yo, más fresco, fui

---

<sup>207</sup> Al igual que en *La Habana...*, Cabrera Infante instala en los diferentes elementos narrados en *La ninfa inconstante* la duda de qué realidad impera pues, según la ‘Patafísica, no hay fenómeno más certero que otro, toda realidad paralela es equivalente; así, el autor cubano se encarga de recordar esta analogía a lo largo del texto, como puede observarse en este diálogo entre Branly y el protagonista:

–Siempre seremos amigos. Siempre.  
–Siempre también quiere decir nunca (226).

inclemente” (53). Asimismo, el despliegue de soluciones imaginarias gracias a la utilización de diferentes acepciones de un mismo vocablo induce la apertura hacia otras realidades en cadena. Esta estrategia desaparece en los libros de Cabrera Infante en los que aparecen elementos histórico-políticos como es el caso de *Cuerpos divinos* y *Mapa dibujado por un espía*, puesto que, en ellos, la realidad resulta inalterable. Así, tras una divagación sobre el placer, el narrador explica:

Placer es un solar yermo. Un solar es una casa de inquilinato: el solar de mis mayores. Es una accesoria y una accesoria es otra forma de decir una cuartería: más que un cuarto creciente es creciente de cuartos. El solar de Zulueta 408 es un ejemplo de falansterio familiar. Tres cuartos de lo mismo ahora reducido a un cuarto. De la posada considerada como la única casa, el último refugio. El casado casa quiere pero a nosotros solo nos dieron un cuarto (111-112).

De este modo, cada nueva acepción de la palabra *cuarto* añade una realidad distinta por concatenación. Obsérvese que el trabajo de reescritura constante tanto entre las páginas de un mismo libro<sup>208</sup> como entre los unos y los otros hace que el lector acostumbrado a los textos de Cabrera Infante viaje por su literatura<sup>209</sup>; en este caso concreto, encontramos una digresión sobre el tipo de casas habaneras también en *La Habana...*(62).

La similitud fonética entre dos palabras permite, al igual que la multiplicidad de acepciones explicada, pasar de una realidad a otra:

Me acerqué a las persianas.

–*Persicum malum* o tal vez *bonum*. Todo depende del que mira (235).

---

<sup>208</sup> En *La ninfa inconstante* se observan numerosas referencias a la noción de reescritura. El narrador dice de Estela que “se imitaba a sí misma volviendo a ser lo que había sido” (260), y plantea la idea de repetición en la reescritura con las siguientes palabras: “La vida no es una ronda sino una curiosa cinta de Moebius, una superficie continua de un solo lado en que se unen el fin con los principios” (265-266).

<sup>209</sup> He explicado anteriormente que varios libros del autor comparten los mismos elementos de la narración; debe ahora resaltarse que, en múltiples ocasiones, la reescritura se produce a nivel léxico, pues el narrador reflexiona sobre la validez del vocabulario. Por ejemplo, las divagaciones sobre el apelativo “sujetador” en diferentes idiomas que se encuentran en *La ninfa inconstante* (97), habían sido ya motivo de reflexión en *La Habana para un infante difunto* (114). Contrariamente a los dos libros citados, esta misma mención aparece en *Cuerpos divinos* limitada a dos líneas en las que no aparece juego alguno: “no llevaba ajustadores o sostén o *soutien-gorge* o como se llame y me extraña que no me haya dado cuenta hasta ahora” (2010: 344); siguiendo la tónica del libro, en el que la narración de hechos políticos impide la actividad lúdica, se creería que el narrador intenta limitar la digresión al mínimo exponente con el fin de convertir la mención en algo funcional.

En este ejemplo, *persicum* se asemeja a *persiana*, aunque semánticamente las dos palabras estén muy alejadas; *malum persicum* ‘manzana de Persia’ era el nombre que los romanos daban a un tipo de melocotonero. Aquí, Cabrera Infante invierte el orden de los sustantivos para convertir *malum* en adjetivo y poder jugar con la dicotomía “malo-bueno”. Es decir que, por similitud fonética, el protagonista se encuentra primero cerca de las persianas, acto seguido frente a un melocotonero de la era romana y, por fin, disertando sobre el valor de la mirada individual para decretar si algo es bueno o malo.

Así, la concatenación por semejanza fonética puede deslizarse a lo largo de los sintagmas, provocando la apertura a otras realidades en cadena: “Fue entonces que noté que empezaba a perder el apetito. Debe ser (sic) el amor porque el sexo da hambre al hombre, pero el seso quita el hambre y la sed y la sede del amor es el cerebro” (137). De igual manera, en la derivación patafísica la multiplicidad de realidades se provoca incluso a través de la utilización de diferentes idiomas: “Así me perjudica el sereno. Serena es una canción. Selenia es la luna. Que me toquen una serenata. Mi pequeña música nocturna. Meine Kleine” (112).

Asimismo, la Ciencia de las Soluciones Imaginarias permite el despliegue de una realidad nueva al jugar con las asociaciones fonéticas entre una clase de palabras y otra. De este modo, al descomponer un vocablo en elementos fonéticos que encuentran similitud con otra clase de palabras, se puede pasar de una enfermedad infecciosa a un estado de indiferencia: “Si te digo que tengo la sitacosis y te quedas como si tal cosa” (187); así como al modificar el adjetivo *solo* en *sólo* por homofonía, y extenderlo al sinónimo del segundo *solamente*, podrá entonces descomponerse este último adverbio en dos; el adverbio *so* y el sustantivo *lamento*, con el fin de añadir intensidad: “La guitarra de Branly sonaba como un gato en celo –y no me gustaba que no le cantara a la luna eterna sino a la pasajera belleza de Estela que no podía durar, pero mientras duraba me concernía a mí solo, sólo, solamente. So lamento<sup>210</sup>” (166). De igual manera, un verbo en español puede pasar a interjección en francés: “Siempre

---

<sup>210</sup> Otra posibilidad de interpretación del juego lingüístico de cambio de clase de palabras podría ser la voluntad de Cabrera Infante de introducir el inglés *so*; no sería entonces un adverbio potenciador del sustantivo, sino que haría referencia a la conjunción anglófona con significado ‘así que’, y *lamento* sería la primera persona del verbo *lamentar*: ‘así que me lamento’. Como se ha explicado anteriormente, las posibilidades patafísicas no se anulan sino que se solapan, por lo que cabe la opción de que el juego doble sea intencionado.

hay un cuento con cadenas invisibles, puertas que chirrían y el viento que ulula. Oh la la” (80). En otros casos, las clases de palabras se mantienen, pero el juego fonético opera sobre su contenido, como en el siguiente caso, en el que se observa un cambio de persona gramatical, así como un cambio de verbo:

–Dicen que va a llover.

Sonrei.

–Dicen que yo voy a ver (235).

Como se ha explicado en el estudio de lo lúdico en *La Habana...* la *contrainte* tautogramática confronta al propio escritor con el juego de su texto, en el que transmitir una idea por medio de la selección minuciosa de un sonido para el principio de cada palabra limita sus movimientos. Con este procedimiento, queda claro que la elección de significantes tiene más relevancia para el despliegue de realidades potenciales que el orden inverso; es decir, que la elección de palabras para expresar una realidad deseada. Por ejemplo, al optar de forma lúdica por una selección de vocabulario tautogramático, se despliega una realidad condicionada por la lengua: “contemplando la belleza joven, tal vez demasiado joven, supe que era un regalo, un regaliz inolvidable” (106); “Ella nunca debió haber dejado de coger su autobús. Ese acto fallido la perdió y me ganó. De haberse ido entonces nunca la habría vuelto a ver, perdida ella en el tráfico, yo en el tráfago” (36); “No era una púber canéfora. (¡Dios, qué oficio!) ¿Me brindaría el acanto acaso?” (103).

Más allá del tautograma, Cabrera Infante juega regularmente con las aliteraciones que provocan el despliegue de realidades nuevas, pues la ocurrencia asociativa produce un efecto inesperado. El propio autor reconoce, a través del protagonista de *La ninfa inconstante*, el placer que siente al jugar con este fenómeno, como puede observarse en la escena en la que este sorprende a Estela en la habitación con su tío:

Parecía un guajiro: un rústico.

–Si molesto, me voy.

Y rudo y, esperaba, raudo. Me encantan las aliteraciones significativas, pero más me gustaría que se fuera. Se fue. No sin antes despedirse de ella y no de mí. Rudo y raudo (206).

Así, en la obra se van sucediendo aliteraciones que crean mundo como “[...] la veía bailar al fondo con su pareja que era difícil decir si era hembra, hombre o sombra” (277); “Me senté en una mesa al fondo, donde la cocina es vecina” (260); “Ellas cantarán, cantan ya y encantan” (100); “[...] hizo público [...] el hecho en el lecho, que su matrimonio nunca se había consumado” (116), así como juegos a partir de la fonética cubana del español: “La verdad, vengo a ver una beldad” (63).

Si, por lo tanto, los significantes tienen capacidad para crear una realidad complementaria, Cabrera Infante pone en marcha la herramienta lúdica de manipulación y subversión del lenguaje desde el inicio de su narración. Es decir, ya en el prólogo de *La ninfa inconstante* anuncia su deseo de permitir la existencia de La Habana por medio del lenguaje, ya que si no es narrada, no existe: “Tuve que hacer un hueco en medio de la realidad. Yo era, fui, ese hueco. Aunque parezca una declaración asombrosa, no quiero que sea, La Habana no existía entonces” (13). Así, por medio del juego patafísico, el autor se posiciona en el papel del demiurgo capaz de crear una Habana a-histórica y a-política.

No obstante, aunque en la prosa de Cabrera Infante los significantes tienen la capacidad de crear mundo, también puede darse la situación contraria. Por ejemplo, teniendo en cuenta que los nombres de sus personajes vehiculan determinada realidad, si una nueva situación permite que se altere su esencia, deberá operarse una modificación en la manera de llamarlos. Obsérvese la metamorfosis del nombre de Estela Morris que, por mimetismo con el mar, se convierte en Stella Maris –‘estrella de mar’–: “Atravesé la calle y de seguida me dirigí en nombre del amor, de mi amor, tan cerca de la playa ahora, mi Stella Maris [...] Miré el mar y lo vi como si viera por primera vez: un mar antiguo, un mar moderno” (64) y, más adelante “perfumada como una dama de noche, cálida, próxima, proclive como el mar. ¡Ah, Stella Maris!” (66).

De igual manera, el narrador expresa la necesidad de cambiar incluso el nombre del oficio en función de la realidad que se presencia: “No había nadie en su habitación, que estaba extrañamente cerrada. Al salir, me encontré con la encargada, que se llamaría *concièrge* (sic) si esta casa de huéspedes se llamara pensión” (209). Es decir, la misma encargada tendría que llamarse de forma distinta si se la colocara en un decorado afrancesado. Asimismo, un objeto será susceptible de cambiar de nombre y género por contagio de una nueva realidad: en el siguiente ejemplo, el protagonista dice de Estela: “Se había quitado el vestido como quien pela un plátano y echó la

cáscara sobre el único mueble del cuarto aparte de la cama: un butacón cuyo propósito no era claro” (114) y, puesto que el mueble se ha cubierto de ropa femenina, “Terminé de quitarme la ropa para ponerla con cuidado sobre la butaca (que había pasado de mueble masculino a asiento femenino) y venir a su lado a la cama” (115).

### **2.4.2.3 Construcción del *game***

En el tablero de juego compuesto por un espacio acotado de la ciudad de La Habana, varios contrincantes se retan en torno al lenguaje y a las referencias culturales explícitas o implícitas. Veremos, a continuación, cómo está construido el juego de *La ninfa inconstante*.

#### **2.4.2.3.1 Los contrincantes del *game* en *La ninfa inconstante***

Como se especifica en los siguientes apartados, en el *game* de *La ninfa inconstante* se enfrentan varios jugadores: en un primer plano se observa el reto constante que el protagonista presenta a Estela; más sutil resulta, sin embargo, el desafío al lector, que explicaremos a continuación. En último lugar, observaremos la intención del autor que se esconde tras el planteamiento aparente pues, en realidad, tanto G como Estela son fichas del gran juego del destino.

##### **2.4.2.3.1.1 Juego con Estela**

En el juego de *La ninfa inconstante* construido principalmente en torno al lenguaje, existen aparentemente dos contrincantes del *alter ego* del autor: Estela, por un lado; y el lector, por otro. En el primer caso, el juego del protagonista podría verse como “una especie de masoquismo lingüístico. El personaje de «G» prácticamente se auto flagela con la dificultad del habla que nace precisamente de la diferencia de los niveles de educación entre los amantes. Hablar con Estela Morris duele, pero causa un placer infinito” (Granados, 2012: 118). En efecto, este apabulla a su contrincante con

juegos de palabras que incluyen un sinnúmero de referencias: citas; nombres de filósofos, escritores, músicos y cineastas; títulos de libros, melodías y películas; y, todo ello, mezclado con elementos lingüísticos de diferentes idiomas, con el fin, por un lado, de demostrarle que él detenta el poder del juego –en oposición al del amor, en el que ella mueve las fichas a su antojo y él siempre es perdedor– y, por otro, de chotearse de ella, poniendo en evidencia su cualidad de vencida por ignorante. Obsérvese el siguiente diálogo en el que Estela anuncia:

–Puedes besarme.

–Obligado.

–¿Por qué obligado? No te fuerzo.

–Tú no quieres que yo diga gracias. Obligado<sup>211</sup> es gracias en Brasil (264).

Incluso cuando el protagonista proporciona pistas a Estela para que pueda llevarse a cabo una partida entre ambos, ella se presenta como absolutamente ignorante:

La luna es un afrodisíaco ambulante, cité al verla sobre las irreales torres del hotel convertidas por el pálido fuego de su luz, en las torres de Ilium. “O lente, lente currite noctis equi”<sup>212</sup>, casi declamé.

–¿Qué cosa?

–¿Qué qué?

–Qué dijiste.

–Lentos, lentos, corran oh caballos de la noche.

–¿Qué cosa es eso?

–Un verso.

–¿Tú haces versos?

–Yo no. Un amigo mío que se llama Ovidio.

–¿Ovillo? ¿Qué clase de nombre es ése? [...] (44).

Por otro lado, el juego del protagonista con el lector se da a dos niveles: el explícito, que analizaremos a continuación y que responde a lo que el propio Cabrera

---

<sup>211</sup> Se refiere a *obrigado*: ‘gracias’ en portugués.

<sup>212</sup> Verso extraído de *Amores* de Ovidio (Libro I, XIII, verso 40). Hace referencia a los caballos que tiran el carro del tiempo e impiden que el *yo* lírico alargue la noche para pasar más tiempo con su amada.

Infante reconoce que desea –“que el lector deje de ser un espectador y entre también en el juego” (Esteban y Cremades, 2002: 145)–, y el implícito, pues en realidad a él van dirigidos cada uno de los juegos que aparecen en el texto, tanto los adjudicados al intercambio con Estela o con cualquier otro personaje, como los incluidos en la narración.

#### **2.4.2.3.1.2 Juego con el lector**

El lector es, por una parte, cómplice del narrador y, por otra, su primer contrincante. Esto último se observa en las múltiples ocasiones en las que las expectativas del receptor se ven burladas. Obsérvese el siguiente ejemplo:

–Bueno, usted verá, voy a hacerle una confusión.

–¿Una confusión?

–Perdón, una confesión. Robertico –ella llamaba siempre así a Branly– tiene un defecto.

–¿Uno solo? –le iba a preguntar, pero ella siguió:

–Lo descubrí yo [...] (209).

Gracias a la utilización de la estructura en diálogo continua, el lector cree que G ha emitido la pregunta “¿uno solo?”, pero la expectativa se rompe cuando afirma que se trataba únicamente de una intención. Del mismo modo, el narrador deja creer al receptor que él mató a su amigo Branly por celos pues, tras una larga digresión sobre la aprensión pasional que sentía al ver cómo este disfrutaba con la compañía de Estela, afirmará: “No era que a ella le interesara la melodía profunda, pero ella interrumpió su solo para extraer la cajetilla de un bolsillo. La abrió, sacó un cigarrillo y lo encendió con el cigarrillo que Branly tenía en la boca mientras tocaba. Branly y, como decía él su cigarrillo. El dúo deletéreo. Esa armonía dudosa le costó la vida” (167); sin embargo, acto seguido aclara “Murió de cáncer de pulmón” (167), rompiendo con lo esperado.

En otras ocasiones, la llamada de atención al lector se produce de manera lúdica, impidiéndole que se deje llevar demasiado por el transcurrir de la historia; como en el siguiente ejemplo, en el que el narrador finge estar escribiendo a la rapidez a la que trascurrió la escena narrada: “¡Era ella! Con un pie ya en el estribo, la otra



pierna con su pie sobre el contén, una mano sujeta a la puerta, la otra a punto de coger la manija pero todavía el aire tibio de la tarde temprana, por lo que le grité ¡No! (No tengo tiempo ni siquiera para las comillas)” (35).

Aunque se trate de su contrincante, paradójicamente el lector forma parte del equipo del narrador, por lo que este último le interpela en ocasiones para asegurarse de que sigue el hilo del relato, como por ejemplo: “¿Qué me despertó? Un timbre. ¿De un despertador? ¿El timbre de la casa acaso? No, era el teléfono y no estaba en casa, ¿recuerdan?, sino en una posada” (122); en otros casos, comenta con él determinado diálogo que mantuvo en el pasado añadiendo comentarios entre guion y guion, burlándose de la escena:

–¿Cuándo te volveré a ver?

Hay preguntas que suenan a boleros. Lo que no es grave. Lo grave es cuando también las respuestas suenan a boleros.

–No lo sé –menos mal–.¿Mañana ? –mucho mejor– (51).

Y, más adelante: “–Quiero estar contigo. –solo faltaba decir mi bien para completar otro verso de boleros” (52); asimismo, le muestra su complicidad al impedirle que crea ciegamente en la historia presentada, explicándole que se trata de un texto escrito en el presente, y que él tiene potestad para modificar el relato del pasado al haber observado la escena desde la distancia necesaria: “Contesta esta pregunta primero. Tú eres casado –no pongo la frase en interrogaciones ahora porque de alguna manera no era una pregunta” (69).

En esta misma línea, el narrador apela a la complicidad de su receptor aunque no se dirija a él directamente, puesto que solo él –y no los personajes del relato– puede ser partícipe del juego planteado. En efecto, el protagonista se chotea supuestamente de Estela al suponer que esta se equivoca al hablar, como si de un texto escrito se tratara: cometiendo errores ortográficos que, al tratarse de un diálogo oral, no tienen lugar y solo el lector puede percibir. Ejemplo de ello es el siguiente juego a partir de la pronunciación seseante del español de Cuba –“Parecía que iba a abofetearme y fue lo que hizo: ¡Sas! Sonó a zas con zeta” (67)– como el diálogo en el que el personaje femenino diserta sobre las posibles maneras de suicidarse:

[...]

–¿Qué tal un tiro en la cien?

–Se dice sien con ese.

–Ah, no puedo siquiera matarme sin que me mates antes con tu gramática (238).

El mismo fenómeno puede observarse en el juego de homónimos que la idéntica pronunciación de las letras *b* y *v* produce:

–No me ha salido todavía el bello.

Ella quería decir el vello pero me gusta más cómo lo dijo ella (118);

Así como en el ejercicio lúdico elaborado a partir de los equívocos que puede provocar la consonante muda *h*:

– [...] Es una verdadera harpía

–¿Toca el arpa?

–¿No se dice así?

–Se dice pero sin hache.

–Entonces eso es ella. Una arpía (50).

No cabe duda de que el juego planteado en el que la pronunciación idéntica de letras dispares permite chotearse de la realidad se inserta en la denuncia de las fallas del lenguaje, tan presente en *La Habana...*, como ha sido detallado en el capítulo dedicado a su análisis.

#### **2.4.2.3.1.3 Los protagonistas como piezas del juego**

No obstante, si en apariencia podría pensarse que los mayores contrincantes del gran juego de *La ninfa inconstante* son Estela y el protagonista por un lado, y este último a través de la voz narrativa y el lector por otro, también se podría advertir que los dos amantes son, en sí mismos, las piezas del juego del destino:

[...] éramos dos piedras en el juego de Go, donde los jugadores se dividen en débiles y fuertes, pero éramos a la vez los jugadores y el juego. Siempre se da la ventaja al jugador débil antes

de comenzar a jugar. Que gane el peor. En ese diagrama, que no era un plano azul, a pesar del cielo consentidor, nos encontramos para perdernos. Eso se llama, también, destino. Palabra enorme del Go. Con la excepción de los tres viajes a su casa del Quibú y de las breves visitas a La Habana propia no habíamos dejado el barrio que fue un laberinto (178).

Aunque a primera vista parezca que los personajes dan paseos a lo largo y a lo ancho de La Habana, el tablero de juego es acotado y bien definido, con comentarios en los que G destaca las calles por las que pasan, como por ejemplo:

[...] La calle Línea, que comienza en el Malecón y acaba en el Almendrares, es una avenida excepcional. No solo porque tiene nombre en vez de números o letras, sino porque es una calle como un afluente inverso: empieza en el mar y termina en el río. La calle Línea no es mi favorita. No la odio como a San Lázaro, pero no viviría en ella para nada, aunque era, ahora, la calle donde ella vivía. Mientras la calle Calzada, paralela, hay que decirlo, es mi calle favorita –y no, ciertamente, porque ella viviera allí por un tiempo (177-178).

El juego del destino es, más concretamente, la actividad lúdica de Dios en la que, efectivamente, gracias a un tablero de juego bien definido, los peones son los personajes: “Calle 17, un uno y un siete: lo hados como los dados. Dios jugaba al cubilete con nosotros dos. La suerte más fuerte que la muerte nos reunió. Los hados estaban echados y en su breve carrera me fueron propicios. Hay que imputarle al destino su sórdida manipulación de la esperanza” (105). La idea del juego de Dios que convierte en peones a los personajes, los vuelve insignificantes y ridículos, con lo que sirve de revancha: G es choteado a su vez por el contrincante más fuerte.

#### **2.4.2.3.2 Conversión de elementos culturales en material lúdico**

Como ha sido explicado anteriormente, el lenguaje es el material principal con el que se construye el juego de *La ninfa inconstante*. Gracias a su manipulación a través de la ‘Patafísica (Ciencia de lo Particular y Ciencia de las Soluciones Imaginarias), el autor despliega una infinidad de partidas posibles que permiten la recreación de la ciudad de La Habana. No obstante, la actividad lúdica que Cabrera Infante lleva a cabo con los elementos de la alta cultura, ya sea de forma evidente o como material escondido, también es digna de mención. En los siguientes apartados

analizaremos, en primer lugar, de qué manera el autor juega de forma explícita con conceptos culturales; en segundo lugar, prestaremos atención a la actividad lúdica oculta, haciendo hincapié en una diferencia fundamental entre el tratamiento del juego en *La Habana...* y en *La ninfa inconstante*: la reducción del tiempo de reacción de los jugadores del segundo en comparación con la dilación del primero.

#### 2.4.2.3.2.1 El juego explícito

En su juego con la erudición, Cabrera Infante plagia *La ninfa inconstante*, al igual que *La Habana...*, de referencias a escritores, músicos, filósofos, pero también a personajes tanto ficcionales como históricos. En un segundo plano, el escritor juega con los elementos culturales buscando similitudes fonéticas con otras palabras, escarbando en el léxico y la semántica para, al fin, ofrecer una prosa que se chotea del saber, rebajándolo al convertir sus referentes en material lúdico, que saca de contexto y reutiliza en otro ámbito para seguir defendiendo lo popular frente a lo culto.

En cuanto al primer aspecto mencionado, a lo largo de la obra se aprecia una dilatada enumeración de obras, citas y nombres de escritores cubanos como Nicolás Guillén (113), pero también francófonos como Molière (71) y André Gide (126), rusos como Chéjov (128) y Dostoyevski (128), y anglófonos como Oscar Wilde (233) y T.S. Eliot (113); entre los músicos mencionados se encuentran alemanes como Wagner (196) y Weissman (197), rusos como Chaikovski (196); Stravinsky (196); y franceses como Debussy (62); los filósofos también son numerosos, tanto clásicos –Parménides (37), Platón (282) y Aristóteles (200)–, como de los siglos más recientes –Nietzsche (259), Theodor Adorno (126) y Sartre (113)–; los pintores serán, a su vez, motivo de evocación, como Pissarro (49) y Picasso (276). Se mencionarán asimismo numerosos personajes históricos como Casanova (164); personajes ficcionales como Winston Smith, de *1984* de George Orwell (233), y Alicia, de *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* de Lewis Carroll (173)<sup>213</sup>, así como múltiples personajes

---

<sup>213</sup> En su juego de reescritura, Cabrera Infante hace viajar las referencias culturales de un libro a otro, aunque con formatos y funciones diferentes. Así, en *La ninfa inconstante* encontramos una comparación de Estela con el personaje de Alicia –“Sin siquiera subirme al muro del Malecón pude ver que había algo de Alicia en Estela. El mismo hecho de que se hacía Estelita para luego volverse Estela, creciendo y decreciendo, eran tretas de Alicia. Puede verla en ocasiones a través del espejo” (173)–, al igual que en *TTT* apreciamos un juego lingüístico a partir del título y contenido del libro de Lewis

mitológicos, como Afrodita (42) y su equivalente romano Venus (41), las Moiras (162) y Mnemósine (167)<sup>214</sup>. Dicho esto, debe resaltarse la presencia del cine en *La ninfa inconstante*, cuya mención también es motivo de erudición: desde actores como Christine Gordon (277), Wilfred Hyde-White (138) y Cary Grant (208) hasta películas como *Gli sbandati* (216), *Y Dios creó a la mujer* (231), *The Blue Dahlia* (252) y *Taxi, Mister* (252) entre otras.

Esta larga lista de referencias culturales contradice el discurso de Cabrera Infante que defiende la baja cultura frente a lo elevado pues, como veíamos en los capítulos anteriores, esta afirmación forma parte de su juego: para chotearse de los elementos de la alta cultura, ridiculizarlos y rebajarlos, debe primero poseer una gran erudición. Así, a lo largo de *La ninfa inconstante*, se encuentran también juegos en los que los elementos culturales sacados de contexto pasan a ser material lúdico que se inserta en el transcurrir del discurso. En el siguiente ejemplo, puede observarse cómo Estela se asimila a una Venus, a la que acompaña el calificativo de *Decúbito Prono*. Por el hermetismo de la palabra latina, y la utilización de mayúsculas, el lector podría pensar, en un primer momento, que se trata de un rótulo elevado cuando, en realidad, Cabrera Infante está choteándose de la postura de la Venus y *decúbito prono* simplemente significa ‘boca abajo’. La posición contraria sería supino ‘tendido sobre el dorso’, cuya doble acepción demuestra la ignorancia del protagonista. Posteriormente, se opera una transformación del vocablo para asimilarlo fonéticamente al nombre del astrólogo francés:

Pero aunque el cuarto estaba oscuro a pesar de las persianas persas o venecianas o lo que fueran, podía ver su cuerpo corito atravesar el cuarto, llegar hasta la cama, central, y tirarse en ella boca abajo, sin moverse más [...] Ahora ella era una Venus Decúbito Prono. El supino, por supuesto, era yo, ignorante. Ignoramus que se cree Nostradamus sin mirar a las estrellas. Me basta con la luna y su cráter (195).

Asimismo, por similitud fonética, *Teseo* se convierte en *deseo*, lo que da paso al choteo con los elementos mitológicos, que son rebajados a la vida cotidiana de La

---

Carroll: “Alicia en el País de las Maravillas [...] Alicia en el mar de villas, Alicia en el País que Más Brilla, Alicia en el Cine Maravillas, Avaricia en el País de las Malavillas [...]” (2010: 373).

<sup>214</sup> Recuérdese que, como ha sido mencionado en el capítulo dedicado a *La Habana...*, en ese libro el autor cubano también hacía referencia a Mnemósine –‘madre de todas las musas’–, por lo que se trata ahora de un guiño al lector asiduo.

Habana, con sus locales –el Trotcha–, sus inconvenientes –el salitre del Malecón– y sus medios de transporte –el taxi–:

Teseo, tu nombre es deseo. Ah, Ariadna, no te abandoné en Naxos sino en el Trotcha. Ahora desciendo al bajo mundo del recuerdo para traerte de entre los muertos. Tuve que vadear las aguas del Leteo, río del olvido, laberinto lábil, para encontrarte de nuevo. Caronte, que ya no trabaja en el puente sobre el río Almendreres sino que limpiaba por una peseta el cristal que había nublado el salitre del Malecón, me dejó verte. Fue a través de otros parabrisas, esta vez de un taxi, que te volví a ver (19).

Este mismo juego de asimilación fonética se percibe con elementos de otros idiomas: “–Oiga –me dijo–, es usted el único crítico que se ha dado cuenta de que *Té y simpatía* no es más que una versión de la *Cándida* de Shaw –nombre que pronunció, y no adrede, Show [...]” (143-144). Puesto que *Cándida* es una obra de teatro, Cabrera Infante juega con la similitud en la pronunciación del apellido del dramaturgo George Bernard Shaw y el sustantivo *show* ‘espectáculo’; de igual manera, al mencionar a la matricida Lizzie Borden, deriva su nombre en Lizard ‘lagarto’ –‘lagarta’, en este caso–: “Pero el Quibú no podía ser una versión de Fall River, masacre de Massachusetts en que Lizzie the Lizard, más que lagarto o camaleón, trató primero de envenenar a su madrastra administrándole ácido prúsico en cantidades letales” (85).

Pero no solo el inglés se prestará al juego, el italiano y el alemán, por asimilación fonética entre ellos, también modificarán el transcurso del relato, demostrando la capacidad del autor para utilizar otros idiomas de manera lúdica; es decir, de jugar con la erudición:

–Dime, ¿tú vivirías en otra época?

[...]

–No creo. ¿Y tú?

–No –dijo ella enfática.

–¿Por qué no?

–Porque si hubiera nacido antes ya estaría muerta.

–Capito.

–¿Qué cosa?

–Kaputt (49).

Tras la incompreensión del significado de *capito* –‘entendido’ en italiano–, el protagonista se ve obligado a explicar a Estela lo que quiere decir y, para seguir choteándose de ella, utiliza el alemán *kaputt* ‘roto, destrozado’ que, en este contexto, significaría ‘muerta’.

En otras ocasiones, se combina el juego con diferentes idiomas con la utilización a su servicio de elementos de la alta cultura. En el siguiente ejemplo encontramos, por un lado, la utilización lúdica de Branly del lema del locutor de determinado programa radiofónico, en el que el jabón anunciado se convierte en laberinto mitológico por compartir la primera letra de la palabra: *Dermos* > *Dédalo*; asimismo, al explicar el narrador aquella trasfiguración, asimila la palabra al título en alemán de la sinfonía de Richard Strauss ‘Muerte y transfiguración’ (*Tod und Verklärung*):

–Listo Arcano, dale Dédalo –cantó Branly.

Era una transfiguración –*Tod und Verklärung*– del lema del locutor eterno que proponía el tema de Arcaño y sus Maravillas: “¿Listo, Arcaño? Dale Dermos” (Dermos era el jabón patrocinador) (24-25).

La utilización de elementos de la alta cultura que, al asociarlos a palabras, expresiones o construcciones lingüísticas de otras lenguas producen un efecto lúdico es, pues, frecuente. En el siguiente ejemplo, Cabera Infante toma prestado un verso a Borges de “La noche cíclica”, que extrae de su contexto y asocia a diferentes jóvenes rubias, tanto del terreno de la literatura y de la pintura, como del cine: “La muchacha de oro, *the golden girl*, es un mito de Occidente : Helena la de la manzana, Isolda, las Venus de Tiziano, que vuelven con Marilyn Monroe, ‘Los átomos fatales repetirán la urgente Afrodita de oro’, dijo el Argentino, y yo, aquí, frente a ella, tenía a la rubita, a mi versión de la rubia de oro” (71). En el proceso de reescritura, que conecta fragmentos del interior del libro, el autor reutiliza el mito presentado de *the golden girl* descontextualizándolo y aplicándolo después al personaje masculino de ficción Doc Savage, convirtiéndolo por paralelismo en *the golden hero* (204).

#### 2.4.2.3.2.2 El juego oculto

Buena parte de las estrategias lúdicas que Cabrera Infante emplea en la construcción de *La ninfa inconstante* recuerdan a las técnicas oulipianas. La multiplicidad de potencialidades patafísica tiene lugar, en ocasiones, gracias a la utilización de las restricciones propias a los miembros del taller de literatura.

Recordemos que en la ecuación Ou-X-Po que da nombre a todos los talleres de los que se encargan los miembros del *Ouvroir*, la *X* puede significar cualquier propuesta nueva cuya potencialidad será explotada. Así, un mismo signo tiene varias posibilidades de interpretación, tantas como asociaciones puedan hacerse, como explica el narrador de *La ninfa inconstante*: “recordé cuando vine a la calle O (Cero, O, Oh) con Branly” (21), lo que puede transcribirse como Ou-O-Po; de igual manera, Ou-V-Po contendría las variantes de la *V* que, por su forma, recuerda al pubis: “Pubis. Ver verijas y el motivo de la *V*: *V* de virgen pero también de virago, vera efigie en el verano emotivo de la *V*. En toda mujer hay un triángulo. Lo puede formar con dos hombres. Pero tiene que ser adulta para ser adúltera. Y ¿qué pasa cuando lo forman tres mujeres?<sup>215</sup>” (119).

Al igual que los miembros del taller, Cabrera Infante reta a su lector al esconder un subtexto bajo el escrito aparente; así, varias pistas indican a su contrincante que, tras lo visible, se encuentra una amplísima serie de menciones eruditas que él deberá desentrañar: “en todo caso no es duque ni es conde” (48), así como “Branly era a veces un poeta oculto, culto” (25). Con este fin, en muchos casos, será el receptor quien se convierta en jugador activo y deba descubrir las numerosas citas, títulos, personajes, versos y autores que se esconden bajo el texto. En cambio, en otros casos el tiempo de reflexión del lector será muy limitado, pues el narrador se encarga de explicar, acto seguido a la mención del elemento oculto, que en ese lugar del relato había algo por descubrir.

El mayor desafío que Cabrera Infante plantea al lector de *La ninfa inconstante* es, al igual que en *La Habana...*, la búsqueda de elementos culturales escondidos en el texto, en el que se encuentran perfectamente integrados y que se convierten, de ese

---

<sup>215</sup> Recuérdese que, en su juego de reescritura, Cabrera Infante también divaga sobre las posibilidades de la *V* por similitud con el nombre de un personaje (Violeta del Valle), de sus ojos verdes y de su país de origen (Venezuela) en *La Habana...* (414).



modo, en piezas recombinantes del juego. Así, podrán descubrirse numerosos versos sacados de contexto, modificados e insertados lúdicamente en el relato aunque, según lo narrado, puedan pasar desapercibidos sin alterar la lectura. Por ejemplo, haciendo eco a Francisco de Quevedo, el protagonista afirma: “Atónito me quedé frente al gran póster que proclamaba su música como ‘El Gran Bolero del Mundo’. Podrán cerrar mis ojos ese postrer reclamo pero no mis oídos, no mis oídos. Ese mismo mar del alma de la música cantan las sirenas con voz de mujer [...]” (100); por similitud fonética con *póster*, el autor se chotea del poema “Cerrar podrá mis ojos la postrera”, que versiona camuflándolo. De igual modo, en su ejercicio de reescritura, en *La ninfa inconstante* ensaya otra versión del poema XX de Neruda de los *Veinte poemas de amor y una canción desesperada* diferente a la presentada en *La Habana...*<sup>216</sup>: “tenía un buen perfil, el mejor perfil de todos nosotros los de entonces” (186) –“Nosotros, los de entonces, ya no somos los mismos” en el original–; así como, “Puedo decirte en cambio que la noche está estrellada y a lo lejos tiritan los astros” (37), versionando el verso “Escribir, por ejemplo: ‘La noche está estrellada, y tiritan, azules, los astros, a lo lejos’”. Similar al juego que el autor propone en *La Habana...*<sup>217</sup> es la utilización en *La ninfa inconstante* del título del poema de Mallarmé “Un coup de dés jamais n’abolira le hasard” que, aquí, se encuentra camuflado al explicarle el protagonista a Estela el significado de la palabra *subasta*: “Es una venta donde un golpe de mano no abolirá el bazar” (264).

Asimismo, Cabrera Infante esconde en su relato una gran variedad de citas de autores que, si el contrincante es sagaz, no tendrá dificultad en identificar. Camuflada se halla la frase atribuida a Miguel de Unamuno “España me duele”: “Como dijo una mona, a mí me duele España” (118), cuyo juego fonético entre el nombre del autor y “una mona” sirve de mofa. Más sutil parece la referencia implícita al principio de *Cien años de soledad* de García Márquez; en *La ninfa inconstante* se narra: En todo caso fue por Branly que “la conocí a ella tan temprano que todavía no tenía nombre” (22), reflejando la idea de la novela del colombiano según la cual el nombre no va a la par con la creación del objeto susceptible de ser nombrado: “El mundo era tan reciente que muchas cosas carecían de nombre”.

---

<sup>216</sup> Recordemos la versión del verso oculto en *La Habana...*: “Como Olga, ella era inteligente y capaz de conversar con nosotros los de entonces, que siempre éramos los mismos, haciendo chistes constantes y juegos de palabras [...]” (172).

<sup>217</sup> Véanse la cantidad de versiones del título de Mallarmé analizadas en la página 350.

Asimismo, el juego de citas escondidas tiene lugar con autores francófonos además de los hispanos: “Había habido, sí, sus ojeadas en La Maravilla y los encuentros con Estela en el Malecón, que creí tan fortuitos como una manzana y un paraguas en una mesa de disección” (252-253) hace referencia a “[...] la rencontre fortuite sur une table de dissection d’une machine à coudre et d’un parapluie!” que se encuentra en *Les Chants de Maldoror* de Lautréamont<sup>218</sup>; camuflado hallamos también el principio de la novela *L’Étranger* de Albert Camus –“Aujourd’hui, maman est morte. Ou peut-être hier, je ne sais pas”– versionado al estilo cubano en palabras del protagonista: “[Estela] Era su propio personaje, su protagonista y al mismo tiempo su antagonista sin angustia existencial. Ella sí podía decir “Mamá murió ayer. ¿O fue antier?”: habanerismo por anteayer” (230).

El cine está permanentemente presente en este libro; de hecho, como ha señalado Esteban, el propio título de *La ninfa constante* juega con el de la película *La ninfa constante* de Edmund Goulding (2011: 36) pues, además de todas las referencias explícitas al séptimo arte, se encuentran también frases camufladas:

–No sé lo que es autodestruirse.

–Debieras saberlo. Es lo que haces mejor. Tu lema debía ser vive a la carrera, muere joven y es un cadáver exquisito (231).

La respuesta que G espeta a Estela frente a su incompreensión es una versión de una entrada de la película *Knock on Any Door* de Nicholas Ray: “Vive deprisa, muere joven y deja un bonito cadáver” que aquí, además, es un guiño a la técnica escritural del cadáver exquisito del surrealismo.

Los títulos serán también susceptibles de ser sacados de su contexto y reutilizados al antojo del escritor, que los oculta en el relato del libro como si de una línea más se tratara. Así, Cabrera Infante utiliza el nombre de la película sueca *Hon dansade en sommar* de Arne Mattsson integrando el título en español en la narración: “A ella no le importaban la luna ni las estrellas pero parecía en el fulgor del estío. Ella no bailó más que un verano” (221). En la misma línea, *El último refugio*, del estadounidense Raoul Walsh aparece en numerosas ocasiones versionado, como por ejemplo: “[...] en condiciones que hacían de mí y de ella el último refugio de dos

---

<sup>218</sup> Recuérdese que el texto “Sueño y verdad del Doctor Ducasse” (24) de *Exorcismos...* se construye como argumentación lógica de la cita del Comte de Lautréamont.

desesperados” (191-192) y “De la posada considerada como la única casa, el último refugio. El casado casa quiere pero a nosotros solo nos dieron un cuarto” (112). De igual manera, *Todo verdor perecerá*, película de Eduardo Mallea, aparece adaptado en varias ocasiones; por ejemplo, como “Todo autor perecerá” (34) y, acto seguido, “Quel (sic) auto es una pecera” (34):

- Todo autor perecerá.
- ¿Cómo? ¿Qué dice?
- Que el auto es una pecera (34).

Así como, por ejemplo, “El pasado solo se hace visible a través de un presente ficticio –y sin embargo toda la ficción perecerá. No quedará entonces del pasado más que la memoria personal, intransferible” (17) que, como ya se había analizado en el capítulo dedicado al estudio de *La Habana...* puesto que, una vez más, estamos frente a un caso de reescritura versionada, es un juego a partir de la cita de la “Profecía sobre Moab” de la *Biblia* “todo verdor perecerá” (Isaías 15: 5)<sup>219</sup>.

Cabrera Infante no solo oculta títulos de filmes, sino que, a pesar de la gran importancia que otorga al cine en *La ninfa inconstante*, las referencias literarias siguen siendo el motivo esencial de juego. Sirva de ejemplo la mención a su obra *Vista del amanecer en el trópico* (125), la presencia del título del libro de poemas de Miguel Hernández *El rayo que no cesa* –“Cuando fue fulminante como el rayo que no cesa”– (106) y los textos de filósofos como *La rebelión de las masas* del español José Ortega y Gasset –“Era la rebelión de las musas : Clío, Terpsícore y sus alias inter pares”– (228) y *L’être et le néant* del francés Jean-Paul Sartre:

- ¿Por qué estás tan feliz esta noche?
- ¿Por qué el ser y no más bien la nada? (198).

---

<sup>219</sup> Los versículos de la *Biblia* aparecen en numerosas ocasiones adaptados lúdicamente a la narración de *La ninfa inconstante*: “De hecho nunca singamos. Singar esa perfecta palabra habanera: la carne hecha verbo” (212), retocando la cita “El Verbo Divino [Dios] se hizo carne y habitó entre nosotros” (Juan 1:14); así como fragmentos de la oración “Padre nuestro”, por ejemplo “el pan de cada día, dánoslo hoy” (Jesús de Nazaret 6 : 9-13), versículo del que se chotea aplicándole una connotación sexual: “La pequeña muerte de cada noche dánosla hoy” (257).

#### 2.4.2.3.2.1 El juego a contrarreloj

Si es cierto que *La ninfa inconstante* está plagada de juegos lingüísticos y de referencias culturales visibles y escondidas que dan paso al choteo, al humor y al despliegue de realidades complementarias, como ya se había observado en el estudio de *La Habana...*, hay una diferencia fundamental entre los dos libros en el tratamiento de las referencias culturales ocultas pues, en el caso del texto póstumo, Cabrera Infante limita el tiempo de reacción del lector ya que, en muchas ocasiones, acto seguido a haber introducido la referencia oculta, avisa a su contrincante de que allí había truco.

Es decir, tras haber insertado, por ejemplo, un verso camuflado en la narración –sin comillas y que puede diluirse en el relato sin llamar la atención por intruso– explica que se trata de una cita e, incluso, informa de su procedencia, contrariamente al juego anterior, sumamente presente en *La Habana...*:

Bragado, que no sé si era su nombre o un adjetivo, sonrió su media sonrisa torcida y dijo para mí pero no para ella:

–Siempre escoltando la belleza, como la noche.

Citaba o recitaba a uno de sus poetas malditos. Esta vez Byron (199).

En este caso, versiona el verso “She walks in beauty, like the night” del poema “She walks in beauty” de Lord Byron. De igual manera, explica el origen de la cita incrustada en un diálogo entre Estela y el protagonista que hace referencia al verso del colombiano Porfirio Barba Jacob “En nada creo, en nada... como noche iracunda” del poema “Reina”:

–A mí me gustaría creer en fantasmas.

–¿Por qué en fantasmas?

–Por creer en algo. No creo en nada, en nada.

–Parece un verso de Barba Jacob (80).

No obstante, de este juego no participan solo versos de poetas, sino que se ocultarán y desvelarán numerosas citas pertenecientes a obras de diferente género y origen. Así, las últimas palabras de la novela *Under the Volcano* del británico

Malcolm Lowry –“Do you like this garden of yours? See to it that your children do not destroy it”– se versionan en *La ninfa inconstante* de la siguiente manera:

De algún lugar venía un olor a madreSelva (curioso nombre) que hacía del jardín una versión del paraíso. Hasta había otro Adán y una nueva Eva.

–¿Te gusta este jardín que es tuyo?

–¿Mío?

–Es una cita. Una cita en la noche una cita de amor (77).

En este caso, el autor ofrece una pista al lector, avisándole de que se trata de una cita; sin embargo, no detalla su origen; en otros ejemplos, como en el de la obra de teatro *Romeo and Juliet* de William Shakespeare, el autor irá ofreciendo pistas hasta mencionar el título; la cita sin dueño primero en castellano, en inglés posteriormente y, por fin, la referencia:

–Júralo.

–Te lo juro.

–¿Por quién?

–Por ti, por todo. –Y sin tener que señalar con un índice al cielo, le dije–: Te lo juro por la luna.

–No, no jures por la luna.

Fue entonces que comencé a citar “Swear not by the moon”.

–¿Qué es eso? Yo no sé una palabra de inglés.

–Shakespeare, *Romeo y Julieta* (45).

En su juego de reescritura, encontramos treinta y cinco páginas más tarde la continuación de la cita:

–Lo juro. ¿Lo juras tú?

Me volví y le dije:

–No jures más por la luna.

–Tienes razón –le dije–. No hay que jurar por la luna, hay que jurar por algo más duradero (80).

En este segundo caso, el autor ya no menciona la fuente, aunque utilice en su juego la continuación del verso: “The moon is always changing [...] I don’t want you

to turn out to be that inconsistent too”. Asimismo, aunque con su frase “¿Será cierto, como dijo un sabio, que solo encontraremos las palabras cuando ya ha muerto el amor?” (220) Cabrera Infante avisa de que esa idea no le pertenece, sino que se trata de una cita cuya autoría debe ser deducida por el contrincante, tras haber denominado *sabio* al dueño de la cita, desvela su nombre en el renglón siguiente: “Virgilio se equivocó. El amor no lo conquista todo” (220)<sup>220</sup>. Los motivos por los que Cabrera Infante limita el tiempo de reacción del lector en *La ninfa inconstante* por oposición al tiempo ilimitado que le concede en *La Habana...*, así como el estudio de la disminución de ese juego en *Cuerpos divinos* y su carencia absoluta en *Mapa dibujado por un espía* serán expuestos en las páginas siguientes.

### 2.4.3 CUERPOS DIVINOS (2010<sup>221</sup>)

Como ha sido expuesto en el apartado anterior, *La ninfa inconstante* comparte con *Cuerpos divinos* el relato de la historia de amor entre el *alter ego* de Cabrera Infante y un personaje femenino al que el autor confiere características similares: en el primero, de nombre Estela; en el segundo, Elena. Si es cierto que cronológicamente las dos historias coinciden, las características que personalizan al protagonista que viaja entre toda la obra de ficción de este autor, así como el estilo de narración están extremadamente alejados<sup>222</sup>.

---

<sup>220</sup> Recordemos que, en su juego de reescritura, el autor recupera aquí las variaciones sobre la afirmación de Virgilio en sus *Bucólicas*, “Omnia vincit amor et nos cedamus amori” que en *La Habana...* habían dado paso a todo un capítulo.

<sup>221</sup> Según se deduce de varias entrevistas, Cabrera Infante estuvo trabajando en el manuscrito de *Cuerpos divinos* entre 1968 y 1969, 1971 y 1973, y entre 1979 y aproximadamente el año 2000.

<sup>222</sup> Podría hacerse un paralelismo entre la multiplicidad de personajes en los que se proyecta el patafísico Alfred Jarry señalada por Pollin y los numerosos *alter egos* de Cabrera Infante, desde los más lúdicos (protagonistas de *Tres tristes tigres*, *La Habana...* y *La ninfa inconstante*) hasta los más serios (*Cuerpos divinos* y, en mayor medida, *Mapa dibujado...*):

Il importe de garder constamment à l’esprit que les personnages dans lesquels se projette le pataphysicien sont d’abord des instances de différenciations à travers lesquelles Jarry se démultiplie, en vue de reconstruire de manière spéculative une image de soi dont il a été dépossédé. Le pataphysicien ne perd cependant jamais de vue que l’ensemble de ces doubles, par delà leur dimension affirmative, demeurent avant tout des simulacres fuyants, qui relèvent tantôt du registre de la perception, tantôt de celui de l’hallucination (138-139).

En efecto, el personaje principal de *Cuerpos divinos* no demuestra la verborrea que lo caracteriza en *La ninfa inconstante*, ni apabulla con erudición a sus amadas, al igual que tampoco manifiesta ingenio alguno. Esto se debe a la secuenciación de escenas que componen *Cuerpos divinos*, en las que las historias de amor –entre las que se encuentra la ya mencionada– se alternan con relatos relativos a la situación política, a la lucha por derrocar al gobierno batistiano y al panorama social inmediatamente posterior a la Revolución. Por lo tanto, al tener en cuenta el factor *historia*, la geografía que ansía el protagonista<sup>223</sup> y que lo llevaría a la burbuja lúdica se resquebraja y el juego no tiene cabida, contrariamente al *game* planteado en *La ninfa inconstante*.

Las más de 550 páginas que conforman *Cuerpos divinos* se dividen así en cuatro partes cronológicas en las que, contrariamente a los libros lúdicos, los marcadores temporales son imprescindibles para no desprenderse del efecto de la Historia; por eso, el lector se encuentra frente a constantes fechas, así como a pistas temporales que lo invitan a situarse en la sucesión de eventos. Por ejemplo, la primera mención al año en el que se encuentra el protagonista se deduce por derivación: “Tal vez tenga que hablar ahora de mi relación con el director. Yo lo había conocido en 1947 (parece mentira que hubieran transcurrido ya diez años), cuando le llevé a su puesto de jefe de redacción de *Bohemia* [...]” (26); en otros casos, las relaciones con las diferentes mujeres del libro, que corren a la par con lo político, sirven para diferenciar unos periodos de otros, y dan cuenta de la evolución temporal. Es decir que, por oposición a la a-temporalidad del juego, las marcas relativas al tiempo de *Cuerpos divinos* indican el acaecer sin tregua, pues a unos acontecimientos se suceden otros; los motivos de lucha política no son idénticos en el transcurrir del relato.

Con esta estructura, el narrador va relatando los elementos clave de la historia de la Revolución cubana, incidiendo en aquellos episodios en los que él mismo o sus amigos intelectuales fueron actantes de la Historia<sup>224</sup>. Así, expone, entre muchos

---

<sup>223</sup> Algunos ejemplos son: “Pronto establecemos nuestra geografía en sucesivas salidas, mapeando esa zona de El Vedado en que ella vive que ya está entre la academia y su casa” (216); “Mientras, yo completaba, por las noches, mi topografía sentimental con Ella” (231).

<sup>224</sup> Recordemos que se trata de una *novela autobiográfica* –“el relato novelesco de este tipo va y viene entre el registro imaginario y el autobiográfico que, aun siendo incompatibles por principio, quedan engastados y homogeneizados hasta hacerse uno [...] por el procedimiento de la ficción” (Alberca, 2007: 125) y que, por lo tanto, el personaje –anónimo en *Cuerpos divinos*– comparte con el autor grandes rasgos de personalidad y buena parte de las anécdotas relatadas. No obstante, se trata de un *alter ego* ficcionalizado que Cabrera Infante modela a su antojo en el conjunto de sus *novelas del yo*.

ejemplos, que en 1958 redactó un manifiesto que sería apoyado posteriormente por todos los “intelectuales progresistas”, como imitación del que puso fin a la dictadura de Pérez Jiménez en Venezuela, aunque el proyecto no llegó a concluirse (155-156); que escondió a varios intelectuales perseguidos en la casa familiar –más concretamente, en el piso de su cuñada Silvina– como a Alberto Mora, Carlos Franqui, Joe Westbrook y Carlos Figueredo (365); y que asumió la dirección del periódico *Revolución* tras la caída de Batista (473-474).

Así, la Historia pública y la historia privada se intercalan para recordar la importancia de los eventos de esos años en la vida del protagonista. Por ejemplo, la segunda parte del libro se inicia con solemnidad, marcando una fecha, supuestamente histórica “El día 3 de marzo de 1958 es una fecha importante en mi vida” (203), aunque unas líneas más tarde el lector entiende que se trata del día en que conoció al personaje que llama “Ella”. Es decir que, aunque la Historia esté tan presente como el relato de momentos relajados –que incluye escenas de amor, de amistad; secuencias en las que se desvelan curiosidades de los personajes, así como de la presencia de Hemingway en la isla; escenas divertidas producidas en la redacción de la revista *Carteles*, en la grabación del programa de televisión de *Revolución* o haciendo bromas por teléfono y demás sucesos placenteros– el protagonista insiste en que, aunque la política le seduzca, él desea situarse en las secuencias deleitables del relato, pero la Historia lo atrapa sin quererlo. Ya en 1982, cuando Álvarez-Borland le preguntaba por el protagonista del manuscrito de *Cuerpos divinos*, aún en proceso de redacción, Cabrera Infante respondía que este naufragaba por momentos en la política:

Parece que oye voces de sirenas y es salvado por las náyades y perseguido por un Neptuno con barbas, tridente y estridente. [...] Los personajes continúan la guerra y la paz por otros medios, que son el juego semántico, el juego sexual y el juego social –en sentido de buena sociedad. O de la mejor sociedad, que es mejor. Nada tiene que ver con la guerra y la paz pero habrá aquí guerrilla y paz y guerra, ambas convencionales, y esa contienda en no man’s land que es women’s land en la batalla de los sexos, en que se pelea sucio con armas blandas (Álvarez-Borland: 54).

Según sus palabras, la política –*Neptuno*– atrapa al personaje principal cuando este desea sumergirse en lo placentero que le provocan las muchachas –*náyades*, ninfas acuáticas– y, a su vez, estas últimas le salvan del naufragio provocado por



Neptuno, lo que el narrador señala explícitamente repetidas veces en su relato al pasar de un tipo de secuencia a otro; he aquí algunos ejemplos: “conversamos trivialidades hasta que vino su madre y nos sumergió de nuevo en la política de la que yo quería salir con la visita a su casa” (240); “La política volvió a irrumpir en mi vida por los caminos más inesperados” (531); “pero al otro día la política vino a introducirse en nuestra física” (108); “En esos días la política vino a interrumpir mi nueva felicidad (294).

No obstante, el narrador confiesa en varias ocasiones que la tentación que le suponen las mujeres supera a su fervor político; como en el siguiente ejemplo, en el que explica su ausencia en una reunión importante:

Yo no estuve presente porque esa misma noche se me daba, como se decía, una chiquita que había conocido en una *preview* en el cine Atlanta y no pude romper la cita con ella, que era la primera, para asistir a la reunión político-periodista que tanto me interesaba, porque pudo más el olor de la carne de Emilia, como se llamaba la muchacha, el conocimientos de su cuerpo y la penetración de su carne que la siempre en rescoldo pasión política (90).

En algunas ocasiones, se inserta en el relato histórico-social una mención a las mujeres –eje de las secciones a-políticas del libro–, como si el protagonista se alejara del acaecer histórico por debilidad; por ejemplo, tras una reflexión sobre las acciones de los dos grupos guerrilleros, el Directorio y los Comunistas, confiesa “Ahora estaba de lleno en la política (o pensando en ella todo el tiempo), pero no podía olvidarla a Ella” (359). La pasión por las mujeres llega a tal extremo que, en ocasiones, el lector creería que la tentación del protagonista va a ser suficiente para alejarlo de la política y que por fin tendrá lugar el juego al que está acostumbrado. Por ejemplo, tras el relato de los días tumultuosos anteriores a la huida de Batista en la que participa activamente, el *alter ego* de Cabrera Infante menciona la consigna de los rebeldes de no celebrar la nochevieja. Si por un lado se creería que, al haber narrado con fervor la lucha política de los últimos días, el protagonista acatará la petición revolucionaria, por otro no sorprende que frente a la propuesta repentina de las hermanas Verano de salir a celebrar el año nuevo se deje tentar:

La consigna rebelde era no celebrar el fin de año, ni asistir a los sitios de fiesta ni a ninguna celebración. Hasta ahora yo la había cumplido al pie de la letra, pero de pronto se me

presentaron estas dos tentaciones o esta tentación doble como a san Antonio y pensé que ya había hecho bastante revolución (¿pensé entonces en la palabra insurrección?, no lo sé: nunca lo supe) por ese día, por ese año como quien dice, arriesgando la posible prisión con servirle de contacto a un periodista extranjero con una terrorista, y finalmente decidí irme con Junia y Julia, contestando al llamado de las ninfas (433-434).

No obstante, las expectativas del lector se ven burladas, pues al incurrir nuevamente la política en el relato, el protagonista recapacita y abandona a las hermanas volviendo a la situación inicial; es decir, no celebrar la nochevieja por petición de los rebeldes: “En ese momento había visto a varios conocidos bailando, uno de ellos (cuyo nombre no voy a repetir) con bastante conciencia política como para no estar allí, y decidí en contra de mi primitiva, apresurada decisión: tenía que irme de allí a pesar del doble encanto de las hermanas Verano” (434).

La alternancia de la narración de hechos históricos y de las escenas desligadas de la política en las que se incide en el placer podría sugerir una falta de compromiso real por parte del *alter ego* de Cabrera Infante con la situación contemporánea pues, en ocasiones, las mujeres cobran mayor importancia que la ideología. Es sintomático, por lo tanto, que el personaje principal desee dejar la ciudad y unirse a los grupos guerrilleros de la Sierra únicamente cuando el personaje llamado “Ella” rompe la relación con él: “[...] yo sentía la futilidad de mi vida, ahora que Ella había creado una gran ausencia, y comencé a preguntarme si no sería mejor dejarlo todo y también irme yo a la Sierra” (365). Lo que podría interpretarse como una burla hacia el compromiso socio-político responde a la mofa frente a lo serio, lo grave y lo trágico: la estrategia del choteo. Acerca de la chacota puramente cubana, Virgilio Piñera reseñaba en el prólogo a su *Teatro completo* de 1960:

A mi entender un cubano se define por la sistemática ruptura con la seriedad entre comillas. Como cualquier mortal, el cubano tiene sentido de lo trágico. Lo ha demostrado precisamente con la insurrección que acaba de cumplir, con esta Revolución que no es juego de niños. Pero al mismo tiempo, este cubano no admite, rechaza, vomita cualquier imposición de la solemnidad. Aquello que nos diferencia del resto de los pueblos de América es precisamente el saber que nada es verdaderamente doloroso o absolutamente placentero. Se dice que el cubano bromea, hace chistes con lo más sagrado (10).

No obstante, el choteo en *Cuerpos divinos* es escaso, así como los juegos de palabras y las resoluciones patafísicas. Sin embargo, una vez concluido el libro y, por lo tanto, una vez que Cabrera Infante ha terminado de narrar los hechos socio-políticos anteriores a la Revolución e inmediatamente posteriores, ofrece un último párrafo a modo de colofón y dos posdatas al lector –fechadas en “Principios de 1961” la primera y “Mediados de 1962” la segunda– que funcionan como válvula de escape frente a la solemnidad de los hechos relatados durante 550 páginas. Aquí vuelven los juegos de palabras, el choteo y la comicidad que abole todo lo anterior y permite pensar que, una vez llegada la desilusión de los años posteriores a la Revolución, solo queda refugiarse en lo lúdico para salvar La Habana.

Es necesario destacar, por lo tanto, la importancia del final de *Cuerpos divinos*. En primer lugar, el juego de reescritura permite la aparición repentina e inconexa de un personaje de *La Habana...*, Queta Far, que, en palabras del narrador, “venía como salida de otro libro” (552). Recurriendo a la técnica lúdica de la versión Cabrera Infante recuerda que, al trasladar un personaje de un libro al otro, se producen variaciones: “Ésa era Queta: siempre igual, siempre distinta, diferente a sí misma” y que, por lo tanto, nada es inmutable, lo que dará paso en su obra a las soluciones patafísicas. Consecuentemente, no es aleatorio que este personaje aparezca súbita y brevemente para traer al final de *Cuerpos divinos* una referencia a los absurdistas del Collège de ‘Pataphysique que neutraliza el estilo trágico de todo el libro:

–¿Tú te acuerdas que yo me preguntaba quién sería la soprano calva?

No tenía la menor idea de qué hablaba.

–Sí, claro.

–Ah, ya sabía que te acordarías. Tienes una memoria prodigiosa.

–¿Quién era la soprano calva?

–Era no, es

[...]

–La soprano calva es la muerte.

–¿La soprano calva es la muerte?

–La soprano calva es la muerte. Bueno, adiós.

No dijo más y desapareció tras la otra esquina a la que sin saberlo habíamos caminado (552).

La referencia a la *Cantatrice chauve* de Eugène Ionesco se puede interpretar como premonición de la incapacidad de expresión durante el régimen castrista y como

reducción al absurdo de la situación cubana por venir que, además, se identifica con la muerte. Por esta razón, en las dos posdatas siguientes aparece el juego y el choteo como elementos fundamentales de la construcción de los diálogos: única vía de escape para salvar La Habana de la imposición de la Historia.

En la primera posdata, fechada a principios de 1961, el protagonista intenta convencer a su amigo Silvio Rigor, que ha conseguido un visado para marcharse de Cuba, de que la añoranza de la isla será tremenda y que irse no es la solución adecuada; por el contrario, la segunda posdata, con fecha de mediados de 1962, en una conversación similar, esta vez con Adriano, el personaje principal celebra su partida: “Después que (sic) Adriano me hubo confesado su desilusión y que lo felicitara no por su puesto sino por su ida, recomendándole que no regresara, me preguntó de pronto [...]” (554).

En la primera, las réplicas lúdicas de Silvio contrastan con la solemnidad del protagonista, pues este último aún no ha tomado consciencia de la degradación de Cuba presente y por venir y, por lo tanto, está inmerso todavía en la Habana real; en cambio, su amigo, que ya tiene claro el engaño del partido castrista –“No solo la historia, sino la geografía nos condena. Han hecho truco hasta con la topografía. Nacimos en un oasis y con un pase de mano nos encontramos en pleno desierto” (553)– chotea, gracias a juegos de similitud fonética, con la idea de sentir nostalgia: “Nostalgia rhymes with neuralgia. I aspire to the condition of aspirin” (553), como se chotea del patriotismo asimilando fonéticamente una cita con otra cuando el protagonista intenta tratar el tema de forma grave:

Quise imitar al Dr. Johnson y comencé:

–Sir...

–O no sir– concluyó Silvio.

–Iba a hablar del patriotismo.

–Sí, ya sé: es el último refugio del pícaro. Lo has hecho miles de veces. Todo el mundo lo ha hecho. Hasta Kubrick. ¿O era Kirk Douglas?

–Douglas Sirk. Lo que iba a decir cuando fui tan atrozmente interrumpido es que el patriotismo es el primer refugio del pícaro. Su refugio es su patria (553).

La siguiente respuesta de Silvio es representativa de la reflexión posterior de Cabrera Infante que lo llevará a centrarse en lo lúdico para preservar La Habana del

acaecer histórico y desplegar así las potencialidades de su geografía convertida en tablero de juego. Para explicar su punto de vista, el amigo del protagonista recurre al juego de modificación de citas, técnica ampliamente utilizada por Cabrera Infante en sus ficciones lúdicas:

Dos patrias tengo yo: la historia y la geografía. Aquellos que olvidan su geografía están obligados a recorrerla. La historia siempre se repite. La primera vez como historia, la segunda como geografía. El hombre es un animal geográfico. La historia no es más que geografía en movimiento, una suerte de isla flotante. Las islas tienden a dominar el continente. Me sé todas esas citas. Son tantas que podrías construir una casa de citas (554).

Así, se chotea del primer verso del poema “Dos patrias” de José Martí: “Dos patrias tengo yo: Cuba y la noche”; con la cita de Karl Marx ya mencionada en la página 350 “La historia se repite dos veces: la primera, como tragedia, y la segunda, como farsa”; y con “un hombre es un animal político” de Aristóteles que, al cambiar el adjetivo *político* por *geográfico*, da cuenta de su voluntad por dejar de lado la política y centrarse en las potencialidades que la consideración lúdica de la geografía ofrece.

En la segunda posdata, aunque la reflexión del *alter ego* de Cabrera Infante ha evolucionado ampliamente y da cuenta del malestar que siente en Cuba, aún permanece en la Isla y, por lo tanto, no tiene todavía acceso al choteo a través de lo lúdico, por lo que su discurso sigue siendo grave:

Las revoluciones son el final de un proceso de las ideas, no el principio, y es siempre un proceso cultural, nunca político. Cuando interviene la política –o mejor los políticos– no se produce una revolución sino un golpe de estado y el proceso cultural se detiene para dar lugar a un programa político. La cultura entonces se convierte en una rama de la propaganda (554).

Adriano, en cambio, que está a punto de marcharse de Cuba, no recurre a discursos solemnes para hablar de lo absurdo de la Revolución, sino que recuerda la ilusión de la época de lucha antibatistiana, los placeres musicales, nocturnos y festivos que los animaban en el intento de llevar a cabo sus ideales políticos y reduce todas esas memorias a “Todo Dadá” (554).

### 2.4.3.1 Realidad versus ficción

Las secuencias histórico-políticas de *Cuerpos divinos* no relatan únicamente los hechos acaecidos, en los que el *alter ego* de Cabrera Infante se ve involucrado, sino que muestran especial interés por la opinión que los grupos revolucionarios generan en el protagonista; ejemplo de ello son su adhesión y posterior rechazo al 26 de julio (299), así como su paulatina simpatía por los comunistas, encabezados por Raúl Castro y Che Guevara (355). Asimismo, la falta de autocrítica del nuevo régimen al que el personaje principal había apoyado será ampliamente argumentada y ejemplificada, insistiendo siempre en la ausencia de la libertad de expresión, similar a la de la época batistiana: “[...] de la Revolución –o de la insurrección, como luego vino a llamarse esta época : etapa, según el lenguaje oficial, código de consignas en que vino a terminar la libertad verbal con que se acogió la caída de Batista y la llegada de los guerrilleros a La Habana” (417).

En esta *novela autobiográfica*, queda clara la paulatina desilusión del *alter ego* del escritor al enumerar una gran cantidad de símbolos e injusticias comunes a la dictadura de derechas recientemente abolida y a lo que se convertirá, según él, en una dictadura de izquierdas. Las contradicciones del nuevo régimen se observan en todos los campos; por ejemplo, el hecho de que los guerrilleros paseen armados tras haber aborrecido la presencia de militares en la ciudad es significativa:

Llegó Fidel Castro al periódico con su escolta, que pronto sería habitual, todos fuertemente armados (Fidel Castro, desde sus días estudiantiles, portaba siempre una pistola bajo el saco: oculta entonces, ahora visible sobre el uniforme verde olivo), lo que era una especie de contrasentido al discurso pronunciado hacía pocas horas (479).

De igual manera, la sustitución de empleados de puestos públicos del Consejo Nacional de Cultura por los designados a dedo interpela al protagonista, que concluye: “fue entonces que supe, sin poder controlar mi indignación, que no había nada que hacer: los comunistas se apoderarían del centro de control de la cultura cubana” (486-487). Asimismo, cuando posteriormente es expulsado de su puesto de trabajo y sustituido por un partidario incondicional del nuevo régimen, señala: “la cultura, consideraba el partido, es demasiado importante para dejarla en manos amigas pero no

decididamente partidarias” (487). Otro momento histórico clave es la falta de seriedad en los juicios –que, por otra parte, reconoce como necesarios– subsiguientes a la caída de Batista (491) y la ausencia de discernimiento en la evaluación de la gravedad de cada acción política cometida. Así, cuando un amigo suyo de tendencia batistiana es detenido y el narrador intenta interceder por él, pues considera que no pueden juzgarse crímenes e ideología al mismo nivel, comenta:

[...] resultaba que mi primera intervención pública era para pedir justicia benigna a un batistiano (porque Blasito, aunque yo no lo admitiera por la televisión, era batistiano) y no formando filas con los que pedían la cabeza de todos los batistianos responsables de crímenes, que en muchos casos eran delitos políticos, pero, como en los juicios de Núremberg, los vencedores se convertían en fiscales de la historia (462-463).

Teniendo en cuenta que el lector acostumbrado a la obra de Cabrera Infante conoce su juego de reescritura, podría intuir que *Cuerpos divinos* forma parte del corpus de versiones y, por lo tanto, conferir menor credibilidad al relato de secuencias histórico-políticas que la que el narrador desea adjudicarle –recordemos, no obstante, que no se trata de una *autobiografía*, sino de una *novela autobiográfica* que juega a despistar al lector entre lo verídico y lo ficticio–; por esa razón, se encarga de certificar la veracidad de todo lo expuesto, asumiendo que el resto de sus libros versionan *Cuerpos divinos* y no lo contrario:

[...] sin temerle ya a su sombra de viudez, a su carácter de viuda negra, ahora alegre, jodedora, singadora (para decirlo con frases populares, ya que ella era eso: una ninfa popular), amante perfecta. Pero ya he hablado de eso antes, aunque me gusta más repetir que digregar –y vaya si me gusta hacer digresiones. Ahora voy a hablar de algo que he comentado en otro lugar pero en otro tiempo y disfrazando la tenue realidad con la retórica (406).

Con el mismo ímpetu, señala que *Cuerpos divinos* se encuentra más cerca de la vida que cualquier otro libro suyo, con comentarios entre paréntesis como el siguiente: “Esto está mejor contado en otra parte porque dramaticé el cuento, pero ahora lo cuento tal y como ocurrió: siempre hay un lapso entre la literatura y la vida y, por mucho que uno quiera cerrarlo, la vida termina por ganar, ya que ella es la mejor depositaria de las historias” (409). Por eso, aferrarse al recuerdo y plasmarlo con

exactitud es la técnica que el *alter ego* de Cabrera Infante dice utilizar en su relato: “Con auxilio de la música grabé el momento en mi memoria, lo hice expreso porque sabía que un día estaría en la necesidad de recordarlo” (21). De hecho, la transcripción pretende ser tan sumamente precisa, que el narrador se lamenta por no recordar la palabra exacta de una conversación, como si el resto de los diálogos de todo el libro fuera literal: “Tal vez en vez de pérfida mi madre dijo perdida, pero era más o menos esto lo que quiso decir” (80).

No obstante, se trata aquí del juego entre veracidad y ficción que el autor plantea desde las primeras páginas de *Cuerpos divinos* pues, aunque la presencia de la política en el relato impide transformarlo en tablero lúdico, en ningún caso el autor defiende que todo lo narrado sea mimesis de la realidad. Por eso, aunque por un lado haga hincapié en la veracidad de los hechos a través de las estrategias descritas en el párrafo anterior, por otro contradice este ímpetu al dar la vuelta a su discurso. Prueba de ello son las palabras que funcionan a modo de prólogo, con las que insiste en que todo lo que el lector va a descubrir es cierto, por un lado, pero el libro que tiene en la mano, en cambio, es falso:

Todos los personajes son reales.  
Sus nombres son los de la vida real. La historia  
ocurrió de veras.  
Así, solo el libro –esas páginas blancas  
impresas con letras negras, la pasta del lomo,  
la cubierta abigarrada–,  
solo el libro es ficticio (5).

Al romper las expectativas del lector advirtiéndole de que la obra que tiene entre las manos –y que, por lo tanto, creía real– es ficticia, propondrá que lo que presagiaba verídico –personajes y sucesos– será ficticio. En definitiva, el juego entre lo que se plantea como cierto y lo que lo es realmente acompaña a la lectura de principio a fin, dejando ver la tendencia patafísica de Cabrera Infante, según la cual todo puede ser lo expuesto o su contrario. La Ciencia de las Equivalencias se observa también en comentarios que relativizan el tiempo e igualan las opciones entre sí, como por ejemplo “Quiero decir que por aquel tiempo (y cuánto de aquel tiempo es este tiempo y al revés, nunca podré decirlo) las frases me hacían gran mella” (339).



De hecho, el autor extrema lo lúdico de la confusión entre realidad y ficción cuando el protagonista afirma odiar el “juego de la verdad” que estaba de moda entonces, una actividad en la que cada jugador confiesa por turnos elementos verídicos. En cambio, se alegra de haber jugado con el grupo de amigos del personaje que llama “Ella” pues, gracias a que la muchacha revela que algún día podría llegar a enamorarse de él, el protagonista se siente aliviado (244). Es decir, la verdad insertada en un juego, a su vez, integrado en una ficción –*Cuerpos divinos*– que juega con la mimesis y su contrario como representaciones de la vida real, puede resultar suficientemente fiable como para producir alivio.

En otros casos, en su juego el narrador insiste en que él es mero transcriptor de la memoria y, por lo tanto, no pretende reflejar la realidad ni inventar nada, sino plasmar lo que le dicta el recuerdo, a medio camino entre vida y ficción. Así, escucha las palabras exactas que le envía el pasado sin salirse de la evocación, aunque sea consciente de la falta de verosimilitud: “Sé que el diálogo suena demasiado nítido para ser verdadero, pero es así como lo reconstruye mi memoria” (108); asimismo, en ocasiones es necesario recapitular que se trata de una reconstrucción guiada por el recuerdo: “Todo esto ocurrió en el transcurso de varios días, por supuesto, aunque la memoria lo telescopie y parezca una sola visita o una sola caminata hasta su casa” (218). Gracias a tratarse de una transcripción de un proceso neurológico poco fiable, el narrador se permite la libertad de versionar el recuerdo, insistiendo que podría haber otra reproducción de los hechos: “La otra versión del recuerdo es que [...]” (17). Al dejar claro que el texto es mimesis del recuerdo, el narrador puede jugar con el lector igualando el “proceso de hacer memoria” al proceso de escritura; así, si primero recuerda “Fue entonces (ya en El Atelier o tal vez fuera sentados en un banco de un parque: no recuerdo bien) que me contó su historia” (33), más adelante, al hacer mención a otro recuerdo, corrige: “Entonces era cierto que estábamos en el parque y no en El Atelier” (34); asimismo el narrador, tras haber descrito determinada escena, se delata confesando al lector que puede ser un artificio del momento de escritura: “¿Le dije yo realmente esa parrafada o me la estoy inventando ahora? Qué importa” (19).

### 2.4.3.2 El juego en *Cuerpos divinos*

Como ha sido estudiado anteriormente, la base del juego de Cabrera Infante es el lenguaje; de ahí las numerosas reflexiones sobre la lengua, su utilidad y su misterio, que preceden a su utilización lúdica. En consecuencia, si en *Cuerpos divinos* hay escasez de juego, estas meditaciones serán irrisorias: en algunos casos, reescribe antiguas cavilaciones más trabajadas en otros libros –por ejemplo, *taxi vs máquina de alquiler* (107), y la sonoridad y utilización del verbo cubano *singar* (116)– y aporta nuevas reflexiones sobre el género gramatical de las palabras –“Yo había mirado la *Marina* y el periódico *Información* (es curioso cómo se forman los masculinos y femeninos aun entre los periódicos: la *Marina*, el *Información*, el *Carteles*, la *Bohemia*)” (257)– y el número de los vocablos –“curaba toda clase de cánceres: ésa es una palabra que nunca he sabido si tiene verdaderamente plural. La moral actuando sobre la gramática: como no quiero verlo reproducirse no sé si el cáncer tiene un plural gramatical o no” (248)–, así como sobre la grafía –“Pero peor (estas palabras, al escribirlas, siempre parecen la misma palabra, repetida y mal escrita) le ocurrió con su amiga [...]” (262)– y la incapacidad de la lengua española para expresar correctamente el mensaje –“[...] un revólver y fue al punto rodeado por los *bouncers* (quisiera que hubiera una palabra en español para esta expresión inglesa tan certera: sicario no sirve porque es demasiado y la palabra cubana tarugo solo se refiere a los tramoyistas de un circo: tendré que buscarla un día, tendré que inventarla)” (404-405)–.

De igual manera, las referencias culturales que inundan los textos lúdicos de ficción son aquí limitadas, así como escasea el barroquismo característico de su escritura. De hecho, cuando parece que el narrador se lanza al exceso enumerativo este se ve truncado, recordando la incapacidad retórica del texto de *Cuerpos divinos*: “Debí decirle que sí, que me embriagaba la ambrosía de su cuerpo, que pronto estaría comiendo el alimento de los dioses, que estaba feliz porque iba a saciar mi hambre de su cuerpo, pero me falló la retórica [...]” (88).

### 2.4.3.2.1 Juego con el lector

Aunque lo lúdico de *Cuerpos divinos* sea escaso, el narrador se siente, no obstante y como en los libros anteriores, responsable de la atención de sus lectores. Así, cuando se produce algún juego de palabras los interpela para buscar su complicidad –“la casa del amante de Amanda (linda combinación ésa, ¿verdad?)” (263); “[...] donde estaba la editorial Luz-Hilo (recordable retruécano ya que su dueño se llamaba Lucilo de la Peña: Lucilo-Luz-Hilo, ¿lo cogieron?) donde [...]” (457)–. No obstante, su juego con el lector está más frecuentemente basado en el choteo que en el reto lúdico, como veremos a continuación.

En las dos primeras páginas de *Cuerpos divinos* el lector se encuentra con todo lo representativo de las obras lúdicas de ficción de Cabrera Infante, pues el texto está construido sobre el eje de los juegos de palabras tanto en español como en inglés, del barroquismo del lenguaje y de la intertextualidad, con el fin de narrar la conquista de una muchacha por parte del protagonista y en compañía de un amigo (7-8). Asimismo, la presencia de elementos del ámbito del cine y el recurso a las potencialidades patafísicas –“¿Se sonrió o fue una mueca de burla o me agradeció realmente que buscara, que casi creara los números de la calle para ella?” (8)– invitan al lector a pensar que se enfrenta a un libro en la línea lúdica de *Tres tristes tigres*, *La Habana...* o *La ninfa inconstante*; sin embargo, al incluir elementos histórico-políticos en el relato la burbuja del juego se resquebraja, al igual que las expectativas del lector. Este último advierte entonces que se encuentra frente a un libro con un estilo de escritura totalmente diferente, promovido por los hechos históricos que relata.

Por otro lado, a través de la voz narrativa el protagonista provoca al lector instándole a que quiera conocer su nombre, que siempre permanecerá oculto. En su juego, recurre a la fina línea que separa veracidad y ficción para testificar la autenticidad del diálogo que habían mantenido entre revolucionarios, en el que, para no desvelar identidades, Celia utilizó el adverbio “acá” para referirse a él: “Bueno – dijo Celia Sánchez–, yo estoy en contacto con acá –qué bueno que empleara ese adverbio y no mi nombre para que no lo oyeran oídos terceros y no me obligara a mí a transcribirlo ahora– y a través de él podemos ponernos en contacto enseguida” (430); de este modo, se chotea del lector refugiándose en su obligación de ceñirse a la realidad y, por lo tanto, en su falta de potestad para confesarle su nombre, cosa que

habría hecho si Celia lo hubiera pronunciado. De igual manera, el personaje “Ella” permanecerá oculto bajo el pronombre aunque buscará estrategias para hacer creer al lector que se lo va a desvelar, rompiendo siempre sus expectativas<sup>225</sup>:

–¿Cómo se llama?

Me dijo su nombre que jamás olvidé.

–¿Me la quieres presentar?

–Está bien. Ven conmigo (206).

Aunque el juego entre narrador y lector existe, son pocas las veces en las que se espera de este último que participe activamente en la actividad lúdica; es decir, rara vez se le reta. Esta ruptura con las expectativas tan típica de sus libros, aquí se reduce a algunos ejemplos como “Ella se suicidó esa noche. Mejor dicho, intentó hacerlo, cortándose las venas” (123), que juega con la imaginación del lector; otro ejemplo similar es el siguiente juego temporal: “[...] yo iba a menudo al trabajo en ómnibus, antes más que ahora, quiero decir a principio de los años cincuenta o mediados de los cincuenta más que ahora que casi finalizaban” (317-318), el receptor pensará primero que el adverbio *ahora* indica el presente en el que el narrador está relatando pero, en cambio, hace referencia al momento de la historia narrada en el que se desarrollaban los hechos, futuro de un tiempo anterior referido por el adverbio *antes*. Por el contrario, lo habitual es que, en el escaso juego entre narrador y lector, el primero rebaje al segundo dándole excesivas explicaciones probablemente innecesarias, contrariamente al desafío estudiado en *La Habana...*, en el que Cabrera Infante esperaba encontrarse con un lector astuto, sagaz y culto: “Era verdad, yo le había dicho a Silvina, que se había interesado por la suerte de Helena (a veces, helénicamente, tiendo a escribir su nombre con hache)” (120); “El presente era que mi gran amor había terminado casi en un quejido y no en una explosión, como yo temiera, y que volví a mi mujer como a un viejo hábito –y lo digo en el sentido de vestimenta también” (147).

---

<sup>225</sup> Aunque la identidad no se desvele en *Cuerpos divinos*, cabe pensar que se trata de una ficcionalización de Miriam Gómez, mujer de Cabrera Infante en el momento de escritura del libro, además de todos los elementos que la caracterizan en la ficción asimilables a la vida real. En el colofón, el autor explica: “Ellos, él y ella, se volvieron a juntar y ya no se separaron más y viajaron mucho y conocieron países extraños” (557).

#### 2.4.3.2.2 Juego constreñido

El peso de la Historia limita la soltura del lenguaje para indagar en sus posibilidades, por lo que en *Cuerpos divinos* su tratamiento lúdico será escaso.

De hecho, cuando el protagonista se permite hacer un juego de palabras, se siente en la obligación de disculparse ante el lector alegando, por ejemplo, incapacidad para retener el impulso lúdico, como si se encontrara permanentemente luchando contra él: “Yo tenía que ir al cine forzosamente y ella lo sabía y la invité y aceptó (aunque no nos habíamos vuelto a acostar desde mi ida y mi venida, y aquí no podía resistir el chiste obvio de decir que mi venida no había sido tal, al menos para ella) enseguida” (90); igual que en el ejemplo anterior, en el siguiente el juego truncado también se encuentra entre paréntesis:

Nos sentamos en un rincón, bajo una de las luces indirectas, por lo que estábamos en una semioscuridad.

–¿Qué quieren tomar?– preguntó el camarero, obsequioso.

(Estoy a punto de hacer un chiste y llamarlo Obsequioso Pérez, pero me contengo.) (342).

Asimismo, el juego con la oralidad tan característico de otras obras resulta aquí inviable: “y se me ocurrió ir a verla en la peor noche del año, cuando un temporal inundaba las calles, y parqueé (si este fuera otro libro habría dicho en cubano parkié) junto al cine Lara Rampa...” (403).

En otros casos, las erratas de la máquina de escribir sirven como coartada al narrador y, así, el juego puede tener lugar. De hecho, Cabrera Infante, a través de la voz narrativa, declara:

[...] el viejo Montealegre, entonces no tan viejo, me dio mi primera lección de mecanografía. No pude haber malgastado su tiempo mejor: no hay peor mecanógrafo que yo, que escribo con el índice de la mano izquierda y el dedo del medio de la mano derecha y cometo errores que ustedes podrán apreciar, ya que muchas veces los incorporo a la escritura” (473).

de tal manera que el lector descubre que el protagonista convertido en narrador escribe el discurso que cree oral, o bien, puede pensarse que protagonista, narrador y autor se unen en una sola voz. De este modo, encontramos observaciones como las

siguientes: “para comentar los ultimores (así escribe mi máquina ahora los últimos rumores)” (110);

Otro tanto haría Adriano (mi máquina se empeña siempre en escribir Afriano en vez de Adriano como contagiada por el frío del invierno shakesperiano, pero, al reflexionar, veo que ella viene llamándolo Afriano desde muy temprano en el texto, con frío de aire acondicionado y con el calor insular, en verano y en invierno) (402).

No es aleatorio que cuando el protagonista se atreva a jugar con el lenguaje, el resto de personajes se sorprendan o, incluso, le reprendan:

[...] la canción [...] rodeándonos, entrando por los poros tanto como por los oídos, pastosa, haciéndose casi sólida la voz musitada de Nat King Cole.

–El viejo Nat King Kong –tuve que decir.

–¿El qué? –me dijo ella.

–Muy bueno Nat King Cole –tuve que rectificar (21).

Puesto que cuando el relato sociopolítico está presente en la obra de ficción el juego no tiene cabida, Adriano increpará la ocurrencia del protagonista de hablar de *fuentes fidelinas* –‘Fidel Castro le ha comunicado la noticia’– en vez de *fidedignas* en un momento histórico tan emblemático como la caída de Batista:

–Es verdad –le dije–. Ortega me lo ha confirmado. Se lo dijo Miguel Ángel Quevedo, que debe saber la noticia de fuentes fidelinas.

–Ah, caray –dijo Adriano en su exclamación típica de los momentos importantes–. Así que se nos fue el Hombre. Y tú aprovechas el momento para hacer juegos de palabras (437).

No obstante, resulta interesante observar cuáles son los exiguos casos en los que lo lúdico sí es permitido; esto es, en boca de dos personajes particulares –Silvio Rigor y Pepe El loco– y en las situaciones en las que el protagonista recurre a otros idiomas.

Silvio Rigor utiliza el choteo con la alta cultura en sus juegos lingüísticos, las derivaciones patafísicas y el exceso en sus intervenciones, recursos utilizados por el protagonista de cada uno de los libros de ficción de Cabrera Infante; en palabras del personaje principal de *Cuerpos divinos*: “[...] sobre todo porque vino Silvio Rigor y

comenzó a hacer su clase de chistes cultos, parafraseando a Heidegger, por ejemplo, con aquello de ‘¿Por qué el ser y no más bien la nalga?’, que se atrevió a acuñar en casa de aquellas señoritas de sociedad” (191). La potestad de Rigor con lo lúdico se debe al hecho de que él es especialista en historia europea: “[...] era feliz tener cerca a alguien que sabía que el nombre del fabuloso estafador Stavisky eran (sic) Serguéi Alexandre, que la Internacional Verde era el ideal de Aleksandr Stambolisk, gobernante búlgaro hasta 1923 (la especialidad de Silvio Rigor era la historia europea entre las dos guerras mundiales)” (213); es decir, la focalización del personaje en la historia europea y por lo tanto, ajena a la cubana, le permite extraerse de la situación sociopolítica contemporánea al relato. Así, encontraremos intervenciones en las que se condensan todos los elementos del juego de Cabrera Infante, como la siguiente:

–¿Cómo ser nada?

–Nada, actriz nata, nata de la crema. Crème de la cremallera –digo Rigor señalando la portañuela de ella, que llevaba un zíper ostensible.

–¿Es usted modisto? –dijo ella más que preguntó queriendo ser molesta.

–Modesto más que modisto. Mi nombre es Mussorgsky (265).

El otro personaje que tiene derecho a juego es José Hernández, compañero de trabajo del protagonista al que apoda *Pepe el Loco* y, en ocasiones, *José-Hernández-que-no-escribirá-el-Martín-Fierro*, pues su falta de cordura funciona como abstracción de la realidad coetánea<sup>226</sup>. Así, observamos que lo que el lector cree un juego del protagonista pertenece, en cambio a José Hernández: “[...] a mí no me quedaba otro remedio que ser la hipotenusa. Hipo tenusa. Hipo de musa. Hijo de puta. Me pareció que esto lo murmuraba Pepe en su rincón del muelle [...]” (201).

Aunque los juegos con otros idiomas también son escasos, proporcionalmente resaltan por su presencia: desde la transposición de la expresión española *Como Pedro*

---

<sup>226</sup> Su locura y, con ella sus juegos lingüísticos, son su libertad. Por ello, se resiste a formar parte del proceso de cambio político:

Él hacía alusión a la situación política, lo que era raro en Pepe llamado el Loco, Hernández-que-no-escribirá-el-Martín-Fierro, que detestaba meterse en política: al menos así me dijo cuando intenté venderle unos bonos del 26 de Julio, que me dijo:

–No voy a contribuir a perder mi libertad. Así con Batista me va muy bien.

Él no era batistiano, ni siquiera era politizado, ya que se refería a su libertad de deambular por las calles de La Habana, solo, de emborracharse los sábados, de hacer el menor trabajo posible en la revista, de vivir una vida de bohemio anónima pero libre –o más bien anónima y libre (65).

*por su casa* al inglés para indicar que quien realiza la acción es Hemingway: “abría las puertas de cristal opaco y entraba como *Peter in his house*” (163); hasta una variación de la cita latina “*Ars longa, vita brevis*” tras el ataque de ira de Hemingway al recibir un retrato suyo: “Así terminó la obra maestra desconocida. *Ars brevis, ira longa*” (224); pasando por el neologismo que el protagonista y sus amigos crean para denominar el piso que alquilan juntos con el fin de invitar a sus amantes: *tumbadoir*, fusión entre *tumbadero* (español) y *boudoir* (francés).

### 2.4.3.3 Elena: personaje metafórico

Como ha sido analizado en el apartado 2.4.1, la protagonista de *La ninfa inconstante* –Estela– comparte características y sucesos con Elena, personaje femenino de la primera parte de *Cuerpos divinos*, aunque el contexto de sendos libros difiera. En este último, la estructura, que alterna secuencias políticas y placenteras – por oposición a la burbuja apolítica de *La ninfa inconstante*–, politiza la esencia del personaje femenino. Aunque en ningún caso se hable de su tendencia ideológica, en *Cuerpos divinos* se observa una caracterización política de los familiares y amigos mencionados en los dos libros de la supuesta muchacha común, contrariamente a la carencia de este tipo de información en *La ninfa inconstante*; por ejemplo, el antiguo novio de Elena está exiliado en Estados Unidos y, según se indica, “él es muy conocido por la gente esa de 26 de Julio” (31), al igual el que lector descubre que el padre biológico de la muchacha había sido político: “Al decirme el apellido completo de su padre (muerto poco después de esta serie de revelaciones), lo identifiqué como un político menor pero conocido” (33). En paralelo, las descripciones de los personajes que rodean a Estela se focalizan en sus características físicas y de personalidad. En definitiva, este personaje podría asemejarse a una plantilla con determinadas características que se rellenará en función del estilo que Cabrera Infante confiera a la obra en la que se encuentra.

El análisis de la politización del entorno de Elena y de los elementos añadidos o puestos de relieve en cuanto al personaje respecta permite elaborar una hipótesis sobre su simbología en el texto, si bien no es habitual encontrar este tipo de analogías: Elena personifica La Habana castrista y, en concreto, la imagen de la capital cubana



que Cabrera Infante relata en *Mapa dibujado...*; es decir, el pueblo desilusionado y ensimismado de los primeros años de gobierno. Por lo tanto, es sintomático que no sienta nunca necesidad de comer, así como el hecho de que a lo largo de todo el relato esté vestida con la ropa que llevaba cuando huyó de su casa, lo cual recuerda a la escasez de comida y miseria en las que el protagonista de *Mapa dibujado...* hace hincapié.

Desde el principio del relato, el narrador insiste en su esencia absolutamente habanera, con comentarios como “Reconocí su voz enseguida, con sus bordes de falsete que la hacían tan cubana –o mejor, tan habanera” (28), y en el sentimiento que ella le inspira:

Traté de hablar con ella pero su humor no era el mejor [...] aquí estaba yo, con la mujer que amaba (yo no tenía dudas de que era amor) y sin embargo me sentía como si ella fuera un peso y no un alivio en el alma: esto, estar con ella, solos, era lo que yo había buscado desde el principio y sin embargo ahora no sabía qué hacer con aquella libertad que era como una forma de prisión (63).

La falta de humor que le reprocha a Elena es similar a la que recrimina al régimen castrista, totalitario y dictatorial<sup>227</sup>, como se ha estudiado en el apartado 2.1.1 de esta tesis; asimismo, si se asimila el personaje femenino a la ciudad de La Habana de 1965, el texto puede leerse de la siguiente manera: después de tres años como agregado cultural en Bruselas, vuelve por fin a su Habana tan amada, pero se encuentra con un peso y no con una imagen que le alivie pues, aunque había ansiado la derrota del régimen batistiano, la supuesta libertad actual le parece una prisión<sup>228</sup>.

La amargura, la inercia y la apatía son términos que Cabrera Infante utiliza en entrevistas y en *Mapa dibujado...* para caracterizar al pueblo cubano de los primeros años de régimen castrista; son sustantivos también empleados al referirse a Elena

---

<sup>227</sup> En el texto se hace hincapié regularmente en la seriedad de Elena: “Entonces pensé que ella no tenía buen oído o ningún sentido del humor” (22); “Ella no tenía mucho sentido del humor, además se volvía obsesiva, por lo que decidí irme” (32). De igual manera, el protagonista de *La ninfa inconstante* reprocha a Estela su falta de humor; sin embargo, la diferencia es que, en este último, la seriedad del personaje femenino sirve de motivo para que G despliegue sus capacidades lúdicas en todo su esplendor, tanto juegos lingüísticos en diferentes idiomas como utilización lúdica de elementos culturales: “No se sonrió, ni siquiera un rictus en la comisura. *Comic sure*. Tenía menos sentido del humor que la Mona Lisa. Ah, las mujeres. *Cherchez la fun*” (2008: 202).

<sup>228</sup> Como se verá en el capítulo dedicado al análisis de *Mapa dibujado...*, el protagonista se ve atrapado varios meses en La Habana por los servicios de inteligencia, impidiéndole tomar un avión para salir del país y volver a Bélgica.

pues, al fugarse de su casa y dejar atrás las restricciones y obligaciones impuestas por su madre (‘régimen de Bastista’), gana supuestamente libertad, pero pierde alegría: “y me dolió ver en su boca, donde antes siempre hubo una sonrisa de dientes pequeños y perfectos, tanta amargura ahora” (66-67); “tan inerte como siempre últimamente, no aprobó ni desaprobó, solamente me siguió” (70); “ella, con su habitual indiferencia, dijo que estaba bien” (78).

Así, podría pensarse que la inercia del pueblo cubano tras la Revolución lo llevará a envenenarse lentamente con su propia ideología: “Para ella su vida no era mala ni buena, solamente era la vida. Esto la hizo, entonces, una nueva heroína para quien la vida no era una intoxicación sino un veneno lento que había que apurar. No creía tener vicios ni virtudes [...]” (212-213). Asimismo, cuando la relación entre ambos se termina y él reconoce que fue un error incitarla a huir de su casa, las palabras de Elena resuenan en la conciencia del protagonista: “Ahora por lo menos soy dueña de mi destino y no puedo olvidar que tú me ayudaste a serlo” (145). Paralelamente, podría pensarse que se trata del cambio de régimen en el que él estuvo implicado y del que, por lo tanto, se siente en parte responsable.

La valentía del pueblo cubano durante la Revolución también es expresada en la similitud entre la escena en la que la casa de la cuñada del protagonista sirvió de refugio para los revolucionarios y la actual presencia de Elena en la misma casa, escondida de su madre y de la mujer del protagonista: “[...] me recordaba la reunión con Joe Westbrook, el 13 de marzo por la tarde, tan diferente y al mismo tiempo igual de clandestina y casi tan heroica, al menos para Elena que mostraba su decidido coraje” (70-71). No obstante, según el autor, esta valentía precede a una época en la que la psicosis llevará a la autodestrucción, como se analizará en el apartado dedicado al estudio de *Mapa dibujado...*. Por esta razón, en *Cuerpos divinos* se encuentra un paralelismo entre el delirio persecutorio instalado en la sociedad cubana posterior a la Revolución y el carácter de Elena, analizada a través del test de las manchas de Rorschach: “su personalidad tenía componentes psicóticos” (117) y, más adelante “hay componentes de autodestrucción en su personalidad” (117).

Otros rasgos identificativos que permiten la analogía entre Elena y La Habana postrevolucionaria vienen dados por el hecho de que el protagonista se refiera a la decadencia inmediata de la relación desde que el personaje femenino huye de su casa: “Yo no era feliz, lo fui al principio pero no era feliz ahora” (86); la traición que siente

cuando Elena se ennovia posteriormente con su hermano (145), paralelamente a la traición del gobierno castrista que se distancia poco del régimen anterior; el hecho de que él se vea expulsado de su país por defender la libertad de expresión y, por lo tanto, perciba odio en la mujer: “Odio el cine –dijo ella, que era tanto como decir que me odiaba” (122).

#### 2.4.4 MAPA DIBUJADO POR UN ESPÍA (2013<sup>229</sup>)

Como se ha explicado anteriormente, aunque los personajes de los libros de Cabrera Infante se paseen de unos a otros, y la conquista de las mujeres, la amistad y los paseos por La Habana sean recurrentes, el estilo de cada libro difiere en función de la cantidad de hechos históricos mencionados.

Contrariamente a *Cuerpos divinos*, que alterna secuencias en las que la historia es protagonista con relatos sobre el amor, el eje de este libro es la tensión, la desilusión y la paranoia provocadas por una situación política asfixiante sin retorno. *Mapa dibujado por un espía* empieza relatando las tensiones en la Embajada de Cuba en Bélgica, donde trabaja el protagonista –*alter ego* ficcional del autor<sup>230</sup>–, microcosmos simbólico del macrocosmos cubano, al que regresará en 1965 por la extraña muerte de su madre. Tras una semana de pésames de familiares y amigos, se ve atrapado en La Habana cuando Arnold Rodríguez, viceministro, llama al aeropuerto para impedirle coger el vuelo que iba a llevarlo de vuelta a Bruselas. Las autoridades lo retienen sin mayor explicación durante cuatro meses, en los que la única obsesión de Guillermo es entender la situación socio-histórica en la que se encuentra.

---

<sup>229</sup> Cabrera Infante redactó *Ítaca vuelta a visitar* –luego titulado *Mapa dibujado por un espía*– entre 1966 y 1967; es decir, empezó su redacción unos meses después del inicio del exilio. En 1979 explicaba por qué no había intentado publicar aún el libro: “El puñado de recuerdos está inscrito en mi libro (inédito) *Ítaca vuelta a visitar*. Todavía lo reservo en una gaveta para no apurar su publicación. Aunque es posible que tal publicación no sea posible por las implicaciones (y asociaciones) con personas que aún están en Cuba y aparecen en el libro, no solo con pelos y señales sino con nombres y apellidos propios” (García, 2002: 197).

<sup>230</sup> Si bien es cierto que este parece el libro más autobiográfico de Cabrera Infante –de hecho, el protagonista se llama Guillermo como él– no se observa el pacto autobiográfico descrito por Lejeune (explicado en la página 358) y sorprende que el texto esté redactado en tercera persona. Por lo tanto, la hibridez genérica que cuestiona verdad y ficción vuelve a formar parte del juego en el que el autor sumerge al lector.

Cabrera Infante presenta a un protagonista incapaz de plantear La Habana como tablero de juego, de desplegar las soluciones imaginarias que en otros libros convierten la ciudad en espacio creativo, pues está privado de libertad para marcharse de Cuba, aterrado por el espionaje, preocupado por el daño que pueden hacerle los servicios de inteligencia del gobierno. Puesto que se trata de su *alter ego*, si este no dispone del juego para salvarse, tampoco el autor se permite jugar con el lenguaje. Por lo tanto el estilo, voluntariamente sobrio, responde a la inmersión en la situación histórico-política de Cuba.

De hecho, el relato está sorprendentemente narrado en tercera persona, como si el personaje principal no fuera capaz de implicarse en su texto, o “como si todo fuera una pesadilla que le sucede a otro” (Lazarovich, 2016: 89). Asimismo, Cabrera Infante tiene acostumbrado a su lector a que el protagonista común de todos los libros de ficción situados en La Habana juegue con él ocultándole su nombre pues, aunque en varias ocasiones otros personajes se lo pregunten, este solo dará pistas sin mencionarlo nunca –obsérvese que, además, en *La ninfa inconstante* aparece nombrado con la inicial G–; sin embargo en *Mapa dibujado...* solo se mantendrá oculto durante las primeras 64 páginas, y no será casualidad que quien rompa el misterio sea Heberto Padilla al llamarlo por teléfono para darle el pésame por la muerte de su madre<sup>231</sup>.

Es decir, la presión de la Historia invalida toda opción lúdica, así como asfixia y paraliza la geografía<sup>232</sup>. Por eso disiento del prólogo de Antoni Munné, que entiende este libro como una mera lluvia de recuerdos para conservar en la memoria los sucesos de ese 1965, con el fin de convertirlo posteriormente en un libro ingenioso: “Ese estilo directo [...] es una ausencia de estilo, un borrador escrito con el afán de narrar los hechos, de conservarlos en la memoria. Es evidente que no estamos ante un texto “literario”, en el sentido que el mismo Cabrera Infante otorgaba a su literatura de creación, impregnada de humor y de ingenio verbal” (Cabrera Infante, 2013: 10). Si la

---

<sup>231</sup> Recuérdese la polémica que desató la encarcelación de este escritor, por quien Cabrera Infante se enemistó con otros intelectuales que no quisieron unirse a la segunda carta de protesta.

<sup>232</sup> Es sintomático que ya en ese viaje de 1965 se vea obligado a evocar el recuerdo para disfrutar de un paseo por La Habana –como tuvo que hacer cuando recreaba la ciudad en el exilio–; es decir, al afirmar “Siguieron caminando calle abajo. Dejaron atrás La Moderna Poesía, la librería Internacional, la editorial Lex, la librería Swan, con su nombre proustiano: todas habían desaparecido” (94). El lector debe entender *dejaron atrás* con el doble mensaje de ‘detrás de ellos’ pero también y sobre todo ‘en el pasado finito’, pues: “Él dijo que sí, que era agradable caminar por La Habana Vieja, pero no le dijo que él caminaba por la calle del recuerdo: viva, llena de gente, colmadas sus librerías de lecturas promisorias” (94).

situación política invade todo el relato, la cápsula autorreferencial ahistórica del juego no tiene cabida, con lo que este no podría haberse convertido nunca en un relato ingenioso. Para apoyar su hipótesis, Munné se basa en la primera mención que hace Cabrera Infante de *Mapa dibujado...*, en una entrevista concedida a Raymond L. Souza, en la que confiesa no estar contento con la narración del libro (Cabrera Infante, 2013: 10), de lo cual puede deducirse simplemente que querría cambiar elementos de la redacción sin necesidad de pensar en convertirlo en un libro ingenioso.

Según Mauro Lazarovich, “La Habana es ese infierno del que no se puede salir. En este sentido el libro es, de algún modo, una crónica del tiempo muerto, de la espera hasta que llegue la autorización para volver a Europa” (2016: 89). Efectivamente, da la impresión de que esos meses de encierro habanero pasan al *ralentí*, no como en el tiempo acotado de la *zona* de juego, sino en un tiempo estancado involuntariamente, contrario a la concepción del juego de Cabrera Infante, que define como su libertad y su control para hacer germinar mundos paralelos –Cf. Fragmento de entrevista reproducida en la página 209–; aquí, en cambio, el suelo es árido y la libertad inexistente.

Por lo tanto, considero que lejos de tratarse de un primer borrador de cariz memorístico, y sin querer alegar que se trate de un libro listo para ser editado, *Mapa dibujado...* carece voluntariamente de juego. Al aceptar la tematización de la Historia, se invalida la herramienta lúdica de escritura, por lo que las oraciones con las que está redactado el libro son cortas, eficaces y de sencilla sintaxis –es decir, funcionales– para transmitir sin ornamento el mensaje. De esta manera, el testimonio de la monotonía y el hastío que padece el protagonista durante esos meses de retención, así como la invariabilidad de las comidas y el desabastecimiento se presentan con un estilo de escritura repetitivo y despersonalizado. Por esta razón, Isabel Álvarez-Borland insiste en la intencionalidad de una estructura reiterativa:

[...] el lector siente, con Cabrera Infante, la monotonía casi absurda de la espera. [...] el tiempo de los eventos no pasa, sino que repasa el momento de la salida; la narración no progresa, sino que vemos en cada segmento la misma situación represiva aplicada a diferentes segmentos de la sociedad cubana, desde los viejos comunistas quienes ahora han perdido el favor del régimen, hasta los ciudadanos comunes cansados de las escaseces y del abuso y acusados falsamente (2017: 231-232).

El libro está plagado de detalles históricos que permiten al lector comprender la política del momento, haciendo incluso una genealogía de los grupos revolucionarios que preceden a la situación política contemporánea. Así, a través de la descripción de Pablo (alias Agustín) Aldama, se dan detalles de los grupos de acción de los años cuarenta, su funcionamiento y trascendencia, como UIR, ARG y MSR (21-23).

Pero no solo se narran eventos de la historia de Cuba, sino que el texto hace hincapié en aquellos elementos históricos que llevaron a Cabrera Infante al camino del exilio. Así, relata una escena en la que Nicolás Guillén –máximo exponente de la poesía cubana, celebrado en un principio por la Revolución– es rebajado públicamente y humillado por Fidel Castro con las siguientes palabras: “¡Ese es un haragán! Hace un poemita cada cincuenta años y después no hay quien lo haga trabajar” (134), a lo que sigue la confesión del miedo que siente Guillén por la situación política de Cuba y, más concretamente, por su dirigente: “Coge y se pone a arengar a unos muchachos que no saben nada de nada y se te aparecen debajo de tu ventana a pedir tu cabeza, prácticamente. ¡Este tipo es peor que Stalin! Por lo menos Stalin está muerto, pero este va a vivir cincuenta años más y nos va a enterrar a todos. ¡A todos!” (135). Las palabras del poeta caen como una premonición para el pueblo cubano en general y para los escritores en particular.

Asimismo, la paulatina toma de conciencia de la situación política de su país, así como del sometimiento forzado al control totalitario<sup>233</sup> una vez retenido en La Habana sin motivo aparente, se plantean como reflexiones sobre la situación presente

---

<sup>233</sup> A lo largo del libro se observan numerosas críticas a la sumisión voluntaria de los trabajadores del ministerio, que asumen la opinión del partido como única verdad –“Parecía extraña la manera en que un funcionario menor se pone automáticamente de acuerdo con sus superiores” (150-151)–, pero también a la ridiculez de los elementos por los que el ministerio cree haber desenmascarado a los enemigos del partido:

–¿Qué eran las pruebas?

–La cosa más ridícula. Un radio de onda corta, pero que podemos tener tú o yo, unas cartas escritas a su tía desde aquí pero que no dicen nada significativo y dos o tres cosas más. ¡Ah, y un par de anteojos! (204).

(por *anteojos* léase, en este caso, ‘prismáticos’); “Bueno, pues su método para saber si alguien es culpable o no es mirarle las manos cuando lo está interrogando. No me dijo qué le veía él en las manos a la gente que interrogaba, pero me aseguró que por las manos él conocía siempre quién era culpable y quién era inocente” (153), así como a las pruebas absurdas por las que descubre qué parte de la población es homosexual: “Es muy sencillo –dijo Arrufat–. Si haces a la mano así –y puso la muñeca flácida dejando caer la mano lánguidamente– para mirar el reloj, eres homosexual. Si pones la mano así –y dejó la muñeca tiesa y el puño apretado– eres hombre” (117).

de Cuba: si en la primera mitad del libro el protagonista va observando elementos extraños –como la ocupación estatal del Teatro Estudio por ser la mayoría de sus componentes homosexuales (78)–, posteriormente asume que el gobierno pide obediencia absoluta del pueblo, aunque confía en que se trate de un periodo pasajero –aconseja a sus amigos homosexuales que no se manifiesten por las humillaciones que les deparan las autoridades hasta “que pase la ola” (87)– y, más adelante, asume que se trata de una represión totalitaria: –“¿Qué cargos había contra él? ¿De dónde provenían las acusaciones directamente? ¿Hasta dónde llevarían las sospechas y cuánto tiempo tardarían en convertirse en cargos reales. No lo supo entonces, pero por primera vez desde el triunfo de la Revolución tenía miedo y comprendió lo que era ser una víctima del poder totalitario” (182-183)–. No es casualidad que justo en mitad del libro el protagonista corrobore la sospecha de que Fidel Castro tiende hacia el despotismo: “[...] la anécdota revelaba el carácter definitivo de caudillo latinoamericano que tenía Fidel Castro, que actuaba como cualquier monarca absoluto” (222).

Por supuesto, a lo largo del texto se hará mención varias veces al documental *P.M* de Sabá Cabrera Infante y Orlando Jiménez Leal, al cierre del suplemento *Lunes de Revolución*, a la presión que el gobierno ejerce sobre los antiguos miembros del grupo El Puente, amigos del protagonista, y a otros episodios similares que, en la espera, convierten paulatinamente el anhelado regreso a Europa en fuga, hasta valorar la opción, antes inimaginable, del exilio:

–Yo creo –dijo Franqui– que tú te vas a poder ir y te vas a poder quedar en Europa. Claro que el exilio...

–¿El *exilio*? –preguntó él.

–Bueno –dijo Franqui–, es un decir. Vivir en Europa por tu cuenta es difícil, no creas.

–Más difícil me iba a ser vivir en Cuba –dijo él.

–Ya lo sé –dijo Franqui–, pero ahora se trata de que tú te quieres ir y al mismo tiempo no quieres pelearte con la Revolución (319).

En definitiva, si *Mapa dibujado...* narra los acontecimientos por los que el *alter ego* de Cabrera Infante necesita pelearse con la Revolución –a la que él apoyó y por la que se ilusionó durante tanto tiempo– para poder regresar a Bélgica a reunirse con su mujer, la redacción del texto no puede considerarse material inorgánico al que

someter a normas y restricciones con el fin de desplegar sus potencialidades, sino herramienta para contar dichos sucesos.

#### 2.4.4.1 Ausencia de juego en la novela

Así como en los demás libros estudiados –con excepción de *Cuerpos Divinos*– se muestra cómo en La Habana pueden realizarse infinitas jugadas, pues todo lo placentero puede ser razón de juego, en *Mapa dibujado...* lo deleitable no forma parte del cuerpo del texto, sino que aparece entre paréntesis:

(Lo único que hizo el viaje a la Habana Vieja memorable fue el encuentro con una muchacha que caminaba delante de él por Neptuno llegando a San Miguel. Estaba vestida con un vestido descotado y llevaba los hombros, la espalda y, luego, el pecho desnudos. Su carne joven era casi comestible y se sintió bien por un momento caminando detrás de ella hasta que tuvo que cruzarse con ella que iba camino de Prado abajo. Pensó entonces, como otras veces en esta estancia, que lo único que redimía al país de todos sus pecados históricos era la naturaleza y las mujeres, otra forma de naturaleza) (208).

De igual manera, la siguiente escena sorprenderá al lector acostumbrado a los textos en los que Cabrera Infante se explaya contando lo lúdico de la conquista de alguna muchacha: Óscar, Sarusky, Walterio y el protagonista interrumpen el único juego –improvisado con la pulsera de una muchacha– que permite el acercamiento a unas jóvenes con el fin de reunirse en casa de Franqui para hablar del espionaje de los servicios de inteligencia; refiriéndose al protagonista, “no le dijo para qué pero le dijo que era importante” (267). La interrupción de lo placentero a favor de lo serio y grave sorprende si se piensa que en las ficciones anteriores del mismo autor esos momentos nunca se veían perturbados, pues la Historia no se infiltra en medio de una escena; y, en el caso de *Cuerpos Divinos*, los elementos políticos se alternan con los eróticos, prácticamente sin interrumpirlos.

Si, en efecto, lo lúdico no cabe en *Mapa dibujado...*, los personajes que en otros libros habrían podido tener un carácter jovial y humorístico, aquí se limitan a lo serio y casto:



Arenal padecía de una vieja diverticulitis<sup>234</sup> que a veces lo ponía al borde de la tumba. Ahora estaba en uno de sus días malos, pero cuando estaba bien era divertido hablar con él. Los dos compartían, además, una intensa afección por las mujeres y esto era otro lazo de unión. Pero ahora ninguno de los dos estaba para intercambiar impresiones femeninas (79-80).

Asimismo, los lugares se despersonalizan y dejan de ser propicios como lugares lúdicos. El cine, tablero de juego esencial de *La Habana...*, simboliza aquí una doble frustración: la muchacha con la que se cita en la puerta no se presenta (144), y la película que quiere ver se cancela porque esa noche ya hay demasiadas películas americanas en cartelera (145).

Por otro lado, los juegos con elementos culturales que plagan los libros de Cabrera Infante son aquí inexistentes. De hecho, cuando el protagonista intenta asimilar el nombre de Euclides Vázquez, miembro del 26 de Julio que está presionando a René, con el matemático griego, el impulso se queda en amago: el personaje afirma “Me ha caído arriba. Ahora la ortodoxia del 26 de Julio, empujada por Euclides, se me ha montado encima”, y continúa “Por un momento casi vio al matemático griego montado sobre las fuertes espaldas de René Álvarez Ríos. Pero no se rio” (199). Obsérvese el adverbio *casi*, necesario para mostrar la incapacidad lúdica de *Mapa dibujado...*, así como la falta de comicidad, pues *no se rio*.

Además, si el protagonista de los libros de Cabrera Infante resulta ser siempre el personaje más ingenioso del relato por la cantidad de elementos lúdicos que utiliza (aunque existan otros personajes que juegan con el lenguaje con maestría como Bustrófedon en *Tres tristes tigres* o Branly en *La ninfa inconstante*), en *Mapa dibujado...* el primer juego lingüístico que aparece ni siquiera se pone en boca del protagonista sino de la criada de sus padres, mencionando el caso de una mujer abandonada por su marido exiliado a Estados Unidos:

—¿Y ella, no tiene marido?

—Sí, mar-ido. Se fue para no volver.

Se rio. Le gustaba el sentido del humor de Hildelisa (114).

---

<sup>234</sup> Obsérvese que *diverticulitis* no está relacionado con *diversión*, sino que se trata de la inflamación de un divertículo (especialmente en el colon).

Así como en *La Habana...* los juegos de palabras aparecen en los lugares más insospechados, demostrando que todo puede ser motivo de choteo, en *Mapa dibujado...* el narrador no solo no aplica lo lúdico al discurso, sino que incide en la imposibilidad de ocurrencias de los personajes, incluso cuando el juego sería fácil, colocando un comentario al respecto entre paréntesis: “[...] resultaba que Óscar estaba detenido por el robo de una cartera. Al oírlo todos se miraron extrañados: era imposible creer que Óscar Hurtado fuera capaz de robar algo. [...] (Nadie en ese momento tuvo ganas de pensar en la nota de humor casual que hacía a Hurtado culpable de hurto)” (213).

La riqueza de vocabulario habitual queda muy limitada en *Mapa dibujado...*, y se reiteran participios como “aterrado” y “preocupado” para describir la presión que vive el pueblo cubano en 1965, llegando incluso a afirmar: “Se fue preocupado por la despreocupación de Gustavo Arcos” (205). Esto sorprende si se piensa en el *relajo* de libros como *Tres tristes tigres*, *La Habana...* o *La ninfa inconstante* pues, en ellos, el choteo sirve como válvula de escape frente a las situaciones más serias, base de la poética de Cabrera Infante que, como él mismo reconoce, se nutre de los escritores que consiguen no tomarse lo serio en serio:

[...] Oscar Wilde, el escritor, el hombre más brillante de su tiempo, murió anónimo y miserable. Estoy tentado de citar algunas de sus salidas, pero son tantas que me ataca lo que los franceses llaman un embarazo de riquezas. Aunque puedo escoger una que fue como su divisa: “La vida es demasiado importante para hablar en serio de ella” (2003: 32).

La incapacidad para reírse se observa tanto en el plano del autor como en el de su *alter ego*. De hecho, los juegos de palabras son tan escasos que cuando surgen, el protagonista se queda pasmado, y pierde toda capacidad de ingenio:

–Pero le dije que tú eras muy amable del verbo amar, alguien a quien se podría amar.

Esta declaración lo cogió totalmente por sorpresa, tanto que durante unos cuantos segundos no dijo nada, no podía decir nada, no decía nada hasta que ella dijo:

–Di algo por favor.

Él pensó lo que debía responder, pero no se le ocurría nada.

–Gracias, quiero decir, gracias.

Ella se rio aunque él no quería haber hecho un chiste: en realidad se le habían trastocado las palabras (277).

A la incapacidad para utilizar el lenguaje a su antojo se añade la torpeza del chiste involuntario que contrasta con el ingenio de los juegos de palabras habituales de los *alter egos* de Cabrera Infante. No obstante, el doble sentido de *amable* utilizado por Silvia se conforma como la apertura a veinte páginas carentes de elementos históricos, en las que la preocupación y el miedo por la persecución no son el eje y la jovialidad del relato es mayor. De hecho, ese lapso histórico da pie a la narración de la primera escena de sexo, pues el relato del acto corporal de las demás relaciones sexuales ha sido breve o inexistente, como se verá más adelante.

En otras ocasiones, el ingenio del protagonista le empuja a elaborar el juego de palabras en su mente, pero se le queda atragantado antes de poder pronunciarlo, pues el discurso histórico lo ocupa todo. Ejemplo de ello es la violencia que le suponen a él las opiniones que Dulce María sostiene sobre aquellos a los que ella considera revolucionarios, que no puede combatirse con juegos lingüísticos de doble sentido:

—¿Tú ves a Virgilio Piñera?

Por un momento él pensó que Virgilio pasaba no lejos de allí y cuando se dio cuenta de que la pregunta era retórica, casi quiso desinflarla con una broma, diciendo que no veía a Virgilio, pero había tal intensidad en la voz de ella que no dijo nada (162).

La inclusión de elementos históricos, por lo tanto, despersonaliza el estilo de Cabrera Infante limitando las alusiones culturales, los juegos escondidos, el choteo y el exceso que caracterizan sus libros lúdicos de ficción. Retrata, así, a personajes que se ven obligados a mostrarse parcos en palabras, pues la verborrea puede resultar peligrosa, por lo que en el texto se encuentran numerosas reflexiones como la siguiente: “tratando de suavizar la conversación que presentía de antemano peligrosa, no sabía él bien por qué” (367). Así, en la mayoría de las situaciones se amputa el impulso lingüístico más por intuición que por peligro evidente, ya que el espionaje estaba en Cuba a la orden del día, y cualquier interlocutor podía ser un agente del G2. Paulatinamente, se observa cómo las sospechas de ser espiado llegan incluso a convertirse en paranoia, pues los amigos cercanos del protagonista que trabajan para el gobierno le aconsejan limitar su locuacidad.

-[...] te tienes que cuidar mucho desde ahora hasta que te vayas.  
-¿Cuidar en qué sentido?  
-Lo que hablas, lo que dices, con quién te reúnes. Todo eso. Tú lo sabes tan bien como yo.  
[...] Mira con quién andas... (321).

Así, el protagonista empieza a observar la sonrisa de sus conocidos, por si esta resulta demasiado pícara, los gestos y movimientos de los más cercanos, incluso siente pavor al sospechar que Silvia, de quien está enamorado, pudiera ser también espía del gobierno<sup>235</sup>.

Pero no solo los juegos de palabras serán restringidos por el riesgo que suponen, sino también determinadas actividades lúdicas que en otros libros han sido relatadas minuciosamente. Por ejemplo, en el transcurrir de las semanas de espera, el protagonista observa pasar a las mujeres con unos prismáticos desde el balcón. Ese mismo juego que en *La Habana...* se convierte es una actividad lúdica, reglamentada y transferible, aquí es algo peligroso, puesto que pueden acusarlo de espionaje.

De la misma manera, el juego de conquista de las muchachas por las calles habaneras que, como veíamos en el estudio de *La Habana...* puede tratarse de un *game*, en *Mapa dibujado...* no tiene cabida, alegando razones inconsistentes, como la carencia de alguien que pueda presentarle a determinada mujer:

Siguió caminando hasta la calle H y luego subió hasta la Unión de Escritores. No encontró a nadie conocido pero había una muchacha muy bella, vestida con un pulóver muy ceñido que casi dejaba ver los grandes senos por transparencia de la tela opaca de tan estirado que estaba. Quiso haberla conocido pero no había nadie que pudiera presentársela. Finalmente, regresó a casa (147-148).

Si las escenas eróticas invaden las ficciones de Cabrera Infante, aquí encontramos simplemente descripciones sobrias, más con el fin de señalar que la relación sexual ha tenido lugar que para incidir en el placer:

---

<sup>235</sup> La paranoia aumenta con el transcurso de los días, concediendo al texto una sensación asfixiante, reflejo de la retención forzada en *La Habana*:

Al poco rato se acercó a él un desconocido que le preguntó la hora y después fue a sentarse en un banco no lejos de allí. Una vez levantó la vista del libro y vio que el desconocido lo estaba observando. Otra vez volvió a mirarlo y el desconocido seguía mirándolo. Todavía cuando anochece y se iba para la casa se sintió espionado por aquel individuo. A los pocos días vino otro desconocido a pedirle la hora. Esto ocurrió varias veces (116).

[...] sonriéndose entró con él al edificio hecho exclusivamente para hacer el amor.

Ella era bien trigueña y tenía el color parejo en todo su cuerpo, que si no era un cuerpo perfecto era muy agradable de mirar y de oler y de tocar. Tenía además un calor que era muy agradable en la madrugada más bien fresca. Comprobó que ella había dejado de ser virgen hacía mucho tiempo (168).

Obsérvese la parquedad de la descripción, que repite el adjetivo *agradable*, como si no pudiera manejar el lenguaje con mayor soltura, amputado el exceso habitual. Así, mujeres como Leonora, Aurora o Lido se pasean por las páginas de *Mapa dibujado...* sin ser motivo de deleite. Por ejemplo, la primera vez que se acuesta con Olivia Vals, el narrador recalca que “Hicieron el amor de una manera más bien fría, ya que ella respondía poco a sus manos y a su boca y parecía más encaminada a buscar un cariño en sus caricias que a disfrutar del sexo plenamente” (190); la segunda vez que la ve “su pasividad se había convertido casi en una técnica y él no disfrutó ya de ella” (190), y no hay un tercer encuentro entre ellos porque él descubre “asqueado hasta la náusea” (191) que ella padece hemorroides.

De hecho, el poco placer que le procuran las mujeres conlleva castigo, pues hace aumentar su preocupación y paranoia. Es decir, tras haberse acostado con Lido, Óscar Hurtado le avisa de hasta qué punto ella resulta peligrosa, pues probablemente anda de novia de un comandante: “Era para preocuparse tener por rival celoso a un comandante del Ejército Rebelde, que era como decir un general de un ejército ordinario” (169); además, el protagonista se rebaja a sí mismo por haber caído enfermo, como si se tratara de la vergüenza que siente por una humillación provocada por su propio cuerpo, fruto del error de haber mantenido relaciones sexuales:

Pero al día siguiente amaneció con disentería. No sabía ni cuándo ni cómo la había cogido, solamente sabía que por la madrugada se despertó con ganas de ir al baño y luego tuvo que ir varias veces más. Ya por la mañana había perdido la cuenta de las veces que fue a hacer una necesidad que detestaba por considerarla humillante (170).

Otra forma de castigo por el acto sexual viene dada porque, inmediatamente después del orgasmo, la preocupación por la situación política le invade, notando el

peso aplastante de la Historia. Por ejemplo, al compartir el piso en el que se está acostando con Lido, escucha una conversación entre sus dos amigos: “Cuando terminó, oyó que Ingrid y Alberto hablaban. Él había encendido un cigarro o se lo había encendido a Ingrid, no supo bien qué fue porque no miraba, pero sí oyó claro cómo Ingrid decía: ‘Pero no tienes por qué preocuparte...’” (254). Teniendo en cuenta que la sexualidad puede incluso ser motivo de complicaciones políticas, el protagonista se cuidará de confesar sus actos:

–Oye –le dijo Walterio–, te vieron con una persona el otro día.

–¿Sí? ¿Quién?

–No importa quién, lo que importa es que esa persona está señalada.

–¿Por quién?

Walterio bajó la voz.

–Por Lacras. No creo que te convenga.

–Eso mismo opino yo. No salí con ella.

–Ni lo hagas. Tú sabes que esa persona es detenida sistemáticamente por Lacras. La última detención le advirtieron que (sic) le iban a formar causa si no colaboraba. ¿Tú sabes lo que es la colaboración?

–No tengo idea.

–Decir con quién sale y señalar las faltas particulares de la gente que conoce.

–¿Cómo que las faltas?

–Las costumbres sexuales, por ejemplo. Están muy interesados sobre todo en eso (258).

En otros casos, no es tanto el miedo estimulado por la posible consecuencia del sexo lo que paraliza al protagonista, sino el rechazo provocado por la incursión repentina de la Historia. Por ejemplo, cuando empieza a intimar con Dulce María, esta rompe el encanto de la cita al afirmar:

–Hay que limpiar el país. [...] Acabar de hacer irse a todos los contrarrevolucionarios [...]. Aquí hay mucha gente que está con la Revolución nada más que de boca para afuera. A estos hay que descubrirlos y denunciarlos como lo que son: escoria contrarrevolucionaria.

Él no sabía qué decir y decidió quedarse callado (162).

La virulencia del tal sentencia corta todo impulso erótico en el protagonista: “[...] y aunque él pensó al principio tener con ella una relación íntima –después de

todo, aunque no era joven sí era una mujer muy atractiva con sus carnes blanca y sus intensos ojos negros—, ahora deseaba estar de regreso en su casa” (163).

#### 2.4.4.2 Analogías del terror histórico

*Mapa dibujado...* rehúye cualquier tipo de juego, pues se plantea todo él como un libro metafórico sobre el terror histórico. El prólogo, que parece en principio inconexo con el resto, ostenta en cambio un valor fundamental en el ambiente de tensión y miedo creciente en el que posteriormente se desarrollará la narración. El prefacio sitúa al protagonista y a su mujer en la Embajada cubana en Bélgica, microcosmos en el que existen enemistades que funcionan como representación de la situación política cubana, e incide en la neutralidad del personaje principal, metáfora del recorrido poético y vital propio de Cabrera Infante: “En este crucero de lealtades y deslealtades diferentes y encontradas estaba yo tratando de sobrevivir como agregado cultural, sin liarme a un grupo o al otro, por mi cuenta, usando la astucia para sobrevivir” (VII).

En estas primeras páginas encontramos al personaje de Aldama, empleado de la Embajada, que simboliza la antesala del terror que el protagonista vivirá en la isla; en palabras de Álvarez-Borland: “El prólogo/episodio concluye con los comentarios de Cabrera Infante y sugiere que su victoria sobre este primer espía fue solamente provisional” (2017: 227). Este personaje, misterioso<sup>236</sup> y obtuso, se presenta como autosuficiente e indestructible. Ejemplo de ello es la respuesta que le da a la criada de la Embajada cuando, tras llevar él días tumbado en su cama con neuralgia, ella se acerca para ver cómo se encuentra: “La criada [...] se levantó para preguntarle si algo le hacía daño y él había respondido que nadie le hacía daño. Me lo contó al día siguiente y así fue como subí a su cueva” (VII). Esto, además, presagia el encierro que padecerá Guillermo —personaje y autor— al volver a Cuba por la enfermedad y muerte de su madre pues, refiriéndose a la habitación de Aldama, exclama: “Había en ella un

---

<sup>236</sup> El secretismo del personaje, así como la imposibilidad de comunicación con él predicen la situación en la que el protagonista, *alter ego* de Cabrera Infante, se verá atrapado en la isla sin entender por qué no puede salir de Cuba, ni conseguir que alguien le explique las razones: “Ahora las misiones parecían tener otra naturaleza y Aldama se mostraba cada vez más misterioso, sin apenas hablar con nadie” (XI).

olor indescriptible, ya que estaba herméticamente cerrada la ventana única y el cuarto estaba a oscuras” (VII). Pero igual que el protagonista confiaba en que la persecución a los homosexuales mencionada anteriormente sería pasajera como su retención en La Habana, en el prólogo muestra la certeza de que la presencia asfixiante de Aldama no duraría mucho tiempo: “Yo le dejé pasar el comentario, como otros muchos, porque creía que sus días estaban contados –Gustavo Arcos me había prometido [...] que Aldama estaría de regreso a Cuba en pocos días. Estos pocos días, hay que decirlo, se volvieron semanas primero, luego meses y más tarde una eternidad (XIII)”.

Aun así, el personaje termina volviendo a la isla y parece que el narrador se olvida de él; de ahí que Munné afirme que el prólogo se escribió quizá en otro momento, puesto que “introduce la historia de un personaje que luego no tendrá un papel demasiado relevante en el curso de los hechos narrados” (Cabrera Infante, 2013: 10); sin embargo, no es casualidad que reaparezca tiempo después en medio del velatorio de la madre del protagonista como una presencia que siembra desconfianza – Franqui le advierte de que lo ha percibido espiando dentro de un taxi, y exclama “no nos puede hacer nada pero es muy extraño. Muy raro...” (49), como tampoco es aleatorio que solo unas líneas más tarde vuelvan las sospechas del complot: “[...] Marta Frayde lo haló por un brazo y acercó su boca al oído de él. –Tu madre murió por falta de asistencia médica– le susurró y no dijo más” (49).

Este personaje no es el único elemento de *Mapa dibujado...* que sirve para simbolizar el terror histórico pues, después del prólogo de tensión, el libro comienza con el accidente de coche que sufre el protagonista en Bruselas, dejando entender que podría tratarse de un asesinato encubierto por la forma en la que la escena está narrada: “Él le gritó al chofer que parara pero este siguió andando como si no viera al camión, entonces le gritó que acelerara para irse por delante pero el auto continuó a la misma velocidad” (37). Si bien más adelante se entiende que realmente no se ha tratado más que de un accidente, las sospechas y la intranquilidad que genera la escena tienen lugar gracias al prólogo, y a los comentarios del narrador, que sugieren primero desconfianza, aunque luego se reconozca que el chofer no sabía conducir:

El chofer, José, no era verdaderamente un chofer sino el marido de la cocinera, ambos recomendados por el club comunista García Lorca como “gente en la que podía confiar”. Ya desde el primer día se dio cuenta de que José no sabía conducir pero la embajada tenía que



tener un chofer y quizá este aprendería con el tiempo, pese a su inteligencia limitada. Pero José no aprendió [...] (38).

Aunque al lector le quede claro que el choque del coche fue involuntario, la desconfianza reaparece cuando, inmediatamente después, el protagonista recibe una llamada de su amigo Carlos Franqui desde La Habana para comunicarle que su madre se encuentra muy grave, aunque al tipo de enfermedad lo rodee el misterio (39). Este accidente, que parece un detalle insignificante con el transcurrir del libro, reaparece en el momento clave en el que un empleado del ministerio manda a Guillermo bajarse del avión, recordando el malestar de las sospechas de asesinato encubierto: “la larga semana de absurdo y extrañeza no había terminado todavía. Le parecía que habían transcurrido años desde el momento en que José chocara con el camión en Bruselas” (105).

A partir de ese momento, el lector puede observar una cadena de premoniciones que adelantan el terror que vivirá en Cuba. Por ejemplo, sobre la noche que pasó Guillermo en Praga, escala de su viaje hacia La Habana, el narrador explica: “Durmió mal esa noche y volvió a repetirse el sueño recurrente que tenía, en el que estaba en Cuba y, al tratar de salir, estando ya en el aeropuerto, comprobaba que no tenía pasaporte o que en su visita se había olvidado de ir al ministerio y ahora le era imposible salir” (43-44). Asimismo, se relata la anécdota de la infancia del protagonista en la que este cazó unos pichones y, al separarlos de su madre, murieron; a los pocos días falleció su hermana, lo que él interpretó como un castigo del destino. Ese recuerdo brota porque, días atrás, una urraca había hecho un nido en el patio de la embajada y él no se había resistido a tocarlo:

Fue él a ver el nido y Jacqueline le advirtió que no lo moviera pues la urraca abandonaría a sus hijos si sabía que alguien había andado cerca. Pero él, por ver los pichones, dobló el arbusto en que estaban, inclinando el nido hacia un lado. A los pocos días vino la criada a informarle que todos los pichones habían muerto, abandonados. Se sintió realmente culpable por ello y durante días esperó el castigo adecuado a su culpa (44).

Se entiende que, frente al error, el castigo esperado es el fallecimiento de su madre –como lo fue el de su hermana–, aunque posteriormente se descubrirá que no se trata solo de la muerte de quien le dio la vida, sino de la del pueblo cubano; esto es, la

pérdida de ilusión, libertad, expresión y potencialidad de los habitantes de La Habana provocada por el gobierno castrista:

Observó el paso regular pero cansado, los brazos flácidos a un lado, el aire lacio, y todos le parecieron como agobiados por un pesar profundo. Podía ser el sol de las tres de la tarde, pero siempre había habido sol en Cuba y esta gente eran de todo: cubanos viejos, de mediana edad y jóvenes. Y todos caminaban igual. Ya supo qué parecían: ¡los zombies de Santa Mira en la *Invasión de los muertos vivientes!* (61).

Teniendo en cuenta que es en ese viaje en el que se produce la retención de Guillermo en Cuba, primer eslabón de la cadena de razones que permiten la toma de conciencia de la situación política a la que se ve sometido el país, el fallecimiento de la madre funcionará como analogía de la situación histórica:

Él lo que recuerda más de esa visita es el intenso olor a podrido que salía de la tumba, evidentemente mal cerrada o tal vez mal ajustada su losa. Pensó que ese olor desagradable, que tuvo en su nariz por muchos días, era lo único que quedaba de su madre —excepto, por supuesto, el cuerpo corrompido que producía aquel hedor, pero para él lo único presente era el mal olor, ya que el cuerpo no era visible en absoluto (265-266).

Así como el protagonista nota el hedor pero no ve el cuerpo, tampoco entiende la razón por la que está retenido en Cuba: observa a un pueblo anestesiado y ensimismado, oprimido por la obediencia y la sumisión; se da cuenta de que las autoridades lo espían y lo controlan, pero durante meses nadie lo recibe en el ministerio para explicarle las razones de su situación diplomática; es decir, siente el mal olor, pero no ve el cuerpo. De la misma manera, en la narración de las acciones repetitivas del tiempo de espera el lector no tiene noción cronológica, no sabe cuánto tiempo ha transcurrido desde que el protagonista llegó a La Habana hasta que, por fin, el narrador incide en que hace tres meses que falleció su madre (264). Así, el tiempo de represalia queda unido al de la tragedia de la muerte. En definitiva, la analogía entre el fallecimiento de Zoila Infante y del pueblo cubano muerto por el peso de una Historia aplastante marca el camino del exilio del protagonista y, por ende, de Cabrera Infante. Este último procurará proteger a La Habana en sus obras de ficción de la carga histórica pues, como mencionan los personajes de Óscar Hurtado y su hijo, dicha muerte simboliza el fin de una era (79). No obstante, el final de *Mapa*

*dibujado...* marca el principio de la esperanza de una vida mejor en el exilio y de la posibilidad de recrear lúdicamente a la capital del recuerdo.

La obsesión de Cabrera Infante por situar sus historias de ficción en la *zona* de juego, con sus propias coordenadas espaciotemporales, le permite dar vida a la Habana del recuerdo librándose del transcurrir del tiempo histórico. Conseguir alejarse de Cuba tras ese viaje de 1965 que lo atrapa en la Historia, supone el primer peldaño para empezar a jugar con la potencialidad habanera. De igual manera, así como se observa toda la energía que su *alter ego* empeña en el intento de fuga, la nostalgia y melancolía por la pérdida de la tierra quedan simbolizadas en el personaje de Silvia, que aparece justo en el momento en el que el protagonista es consciente de que, si sale de Cuba, no regresará<sup>237</sup>. Ella podría verse como la encarnación de La Habana, amor primero de Cabrera Infante que lo atrapa para siempre en el recuerdo de sus calles, olores, ambientes, colores y paisajes.

Cuando la huida parece inminente, siente un amor tan intenso por Silvia que le hace dudar de su partida, olvidándose por momentos del peso brutal de la Historia – incluso del fallecimiento de su madre– y agarrándose al deleite despreocupado – imposible con otras mujeres– de los paseos por la Habana:

Iban completamente empapados, encharcados los pies, caminando a veces por el río de agua lluvia que bajaba hacia el mar encontrándolos –y en ningún momento pensó en su madre muerta recibiendo toda esa agua, sola en el cementerio. Fue después que se sintió curado de este sentimiento que lo torturó antes tanto. Ahora caminaba con ella, del brazo (o bien su brazo sobre sus débiles hombros, tal vez protegiéndola de la inclemencia del tiempo que era una alegre clemencia divertida) rumbo a su casa [...] (307).

La tristeza del autor por la pérdida de su tierra, por abandonar aquello que ya solo podrá homenajear en sus textos, tiñe las últimas cien páginas del libro de melancolía que obstaculiza el viaje del protagonista, polémica que se desarrolla en torno al personaje de Silvia: si por un lado el narrador afirma “y él cree que ahí fue, en ese momento, cuando estuvo seguro de que se había enamorado de ella como no creía

---

<sup>237</sup> A partir de entonces, se pueden observar comentarios sobre la dificultad de desprenderse de La Habana para siempre: “[...] ni siquiera a los amigos más íntimos les decía sus intenciones de no regresar más a Cuba. Tal vez íntimamente él no admitía todavía esta posibilidad” (352); “A él le pareció que era una reunión triste por todas esas cosas, pero también porque él sabía lo que ellos no sabían: tal vez no volvería a ver en la vida a sus amigos reunidos allí y esto incluía a Silvia, sobre todo a Silvia” (363).

posible hacerlo, como no lo había hecho desde que se enamoró de Miriam Gómez, como no debía hacerlo. Inmediatamente pensó que este era otro obstáculo para su viaje” (309), lo racional resurge en otros momentos: “De pronto se asustó. ¿Era que comenzaba a pensar en quedarse en Cuba? No, eso no puede ser, se dijo y se fue a dormir convencido de que su voluntad de exilio era mayor que ninguna atracción posible” (302). Así como en los libros anteriormente citados el amor por las mujeres, por la ciudad, por la tierra es motivo de juego, en *Mapa dibujado...* es el obstáculo que lo atrapa en la Historia.

Si atendemos a la simbología por la que el amor por Silvia representa al de La Habana, entenderemos que el siguiente comentario del narrador presagia los años de reescritura obsesiva de Cabrera Infante sobre la capital cubana por haberse tratado de un amor mutilado: “Y aunque ahora se sentía lo suficientemente adulto como para no pensar que el recuerdo de las cosas era mejor que las cosas mismas, sabía que atesoraría el recuerdo de Silvia más allá de lo que durara el amor por ella y que el amor trunco duraría más que un amor realizado, que esta misma escritura del amor [...]” (325). Haber dejado el país de forma repentina permitió a Cabrera Infante no enajenarse como el resto de la población, mantenerse crítico y libre para expresarse; no perder la libertad verbal<sup>238</sup> que lo llevará a jugar con el lenguaje, como puede observarse en la siguiente cita relativa a su *alter ego*: “Después de todo, pensó, era mejor que su relación sexual con Silvia quedara trunca, como quedó, y no que tuviera un final neto: así era una acción inconclusa, que no había terminado, que no podía terminar, sin fin –es decir, sin fin” (360).

---

<sup>238</sup> En esa Habana de 1965 en la que, tal como la representa Cabrera Infante, sus habitantes se desesperan frente a la escasez de alimentos y al paisaje en ruinas, en la que los placeres básicos –como el café– ya no tienen cabida, resulta interesante observar la reflexión del autor sobre la apropiación que el gobierno castrista hace del lenguaje al invalidar la terminología tradicional, politizando cualquier elemento relativo al funcionamiento de la ciudad:

En su lugar había, en cada barrio de la ciudad, dos, cuando más tres puestos (llamados, como todo, con un nuevo término: cafetería-piloto: esta pomposa terminología “técnica” que bautizaba a las fábricas como “unidades de producción”, a los balnearios como “círculos obreros”, a las populares guaguas urbanas, los autobuses, como “unidad rodante”, esta jerga utópica competía francamente con la Neo-Habla de los MINREX –Ministerio de Relaciones Exteriores–, MINED –Ministerio de Educación–, MININT –del Interior– INIT –Instituto de la Industria Turística (?), ICAIC –Instituto del Arte e Industria Cinematográficos (!), mientras las fábricas se retitulaban Consolidadas de esto o de lo otro o si no con criptogramas tales como C518 o C15A, que servían café solamente a determinadas horas del día a clientes ávidos y apelotonados, cuando no haciendo largas colas para comprar el café que la “libreta” (carnet de racionamiento) promete y nunca cumple (Cabrera Infante, 2015: 475-476).

Silvia –la Habana de 1965–, que el narrador identifica con Marilyn Monroe –“viva entonces en la pantalla pero en realidad muerta” (328)– ruega al protagonista que la lleve con él a Europa (328). Pero él, *alter ego* de Cabrera Infante, simplemente se llevará el recuerdo de su geografía, con el fin de protegerla de la Historia que, tras la victoria castrista, había invalidado todo criterio reflexivo individual, como refleja la sumisión de Silvia –del pueblo cubano– frente al discurso retransmitido de Fidel Castro:

[...] ella admirada, admirando el fervor revolucionario con algo que es más que simpatía, es empatía, acuerdo absoluto [...] casi llorando, llorando ante las palabras dejadas escritas por el Che Guevara, leídas por Fidel Castro, y él se pregunta cómo esta muchacha que ha recibido del régimen solamente empujones y patadas y puertitas en la cara puede todavía sentir algún fervor, todo ese fervor, por esta causa que para él se revela, aunque en ese discurso, precisamente por ese discurso, como una abominación: él que, comparado con ella, ha recibido solamente atenciones (358).

## CONCLUSIONES

Todo cuanto he escrito está en deuda con la obra de Guillermo,  
[...] porque él era nuestro Prometeo.  
O sea, el que le robó el juego a los dioses. Candela fina (Iwasaki, 2008: 81).

A lo largo de los años se ha ido fraguando lentamente esta tesis doctoral, en la que he compaginado la reflexión sobre las más diversas teorías y el análisis textual con el trabajo de archivo, aventurándome entre los estantes de la biblioteca de Guillermo Cabrera Infante. Hoy es necesario marcar el final de este amplio estudio o, en otras palabras, concluir la partida pues, una vez esclarecido el proyecto existencial que se esconde en la base de su *game* y dilucidadas las técnicas de composición patafísicas y oulipianas que este alberga, “como el buscador de la clave del laberinto, el jugador se acerca al punto culminante del juego, momento en que su estructura se completa en forma perfecta, llegando al mismo tiempo a su fin, a su negación total. El juego muere al encontrar el jugador la clave del laberinto lúdico” (Giordano, 1984: 351).

El primer obstáculo que se ha presentado en los inicios de este estudio ha sido la falta de una bibliografía actualizada sobre la esencia y la función de la actividad lúdica, por lo que ha sido necesario tomar como referentes los textos clásicos de J. Huizinga, R. Caillois y R. R. Wilson, procurando completar y actualizar sus aportaciones con investigaciones específicas de diferentes disciplinas. De este modo, se han podido delinear las características del juego, así como esclarecer una tipología en la que encauzar la actividad lúdica en literatura.

Para ello, ha sido necesario indagar en la atracción producida tanto por las peculiaridades de la lengua materna como por la extrañeza que sugiere un idioma desconocido. La seducción lingüística invita al escritor a jugar con las posibilidades del lenguaje, materia prima del texto, reciclando y recombinando sus constituyentes. Asimismo, se han señalado las limitaciones de la lengua y la necesidad del autor lúdico de elaborar una sublengua que le permita plasmar su visión del mundo, así como —en sentido inverso— su deseo de modificar los referentes lógicos preestablecidos gracias a la utilización personalizada del idioma. En este sentido,

aunque se ha concedido una atención especial a la potencialidad del texto literario provocada por la utilización lúdica de la lengua, no se han desatendido otros tipos de juegos, como los conceptuales y morfológicos.

Al observar la transposición al ámbito literario de todas las características asociadas al juego, ha sido necesario especificar en qué medida estas añaden aspectos lúdicos al texto de ficción que, en sí, ya produce evasión y potencia una realidad diferente. En otras palabras, se ha concluido que el juego en literatura significa una manipulación de las estrategias literarias para crear un artificio pactado, que permite tanto al lector como al escritor estar inmersos en una realidad diferente; es decir, se trata de una actividad a la que autor y lector juegan de forma consciente y lúdica.

Puesto que la actividad lúdica requiere instrucciones para constituirse a sí misma, el escritor basará su juego en un conjunto de reglas que comunicará al lector o que este deberá ir descubriendo con la asimilación del texto. Por lo tanto, al igual que las normas y pautas establecidas en cualquier actividad lúdica permiten que su creador se sumerja en su propio juego y se deje sorprender por el rumbo que este toma, el escritor lúdico se convertirá él mismo en jugador, siendo cómplice o contrincante del lector. De este modo, la presencia de instrucciones forma parte intrínseca del juego en literatura, estando la *paidia* restringida por reglas que la convierten en *ludus*, según los términos acuñados por Caillois. Sin embargo, aunque Wilson adscribe el texto lúdico a la categoría de *game* –‘*ludus* enmarcado en un espacio y un tiempo propios con ganadores y perdedores’–, no considera que se trate de un *game* estricto, sino de normas imprecisas y, en muchos casos, de difícil formulación. No obstante, si bien es cierto que las instrucciones de algunos juegos en literatura conllevan flexibilidad, otros están pautados por reglas estrictas, por lo que he considerado oportuno analizar su gradación estructural.

En los extremos de esta progresión, como ejemplo de juego de leve reglamentación se han analizado las jitanjáforas, cuyo único molde es la sugerencia de mensajes a través de una lengua ficticia. En esta línea, se han estudiado las utilizadas en los textos, así como las pertenecientes a los juegos infantiles que transportan al jugador a una esfera paralela. En el polo opuesto, se han observado las actividades lúdicas que pertenecen al *game* propiamente dicho, en las que el escritor establece unas normas estrictas e inalterables, franqueables únicamente por el jugador tramposo. Como ejemplo de ellas, se ha estudiado la labor de los miembros del OuLiPo, cuya

alta reglamentación incita a proponer ejercicios lúdicos transferibles entre los participantes del taller. Este extremo de la gradación, el *game* aplicado al texto de ficción, es el tipo de actividad lúdica que resulta de interés para el análisis del juego cabreriano.

Con el fin de situar las diferentes manifestaciones del *game* de forma diacrónica y dilucidar la influencia que los movimientos lúdicos han ejercido en la obra de Cabrera Infante, se ha realizado una revisión de estas diferentes corrientes en las tradiciones hispánica, francófona y anglófona que, como se ha visto, responden siempre al ingenio y a la experimentación. Así, se ha llegado a la conclusión de que en todas ellas escritor y lectores entran libre, consciente y temporalmente en la esfera de juego, manteniendo la realidad circundante entre paréntesis pero sin desprenderse de ella. Si, por un lado, en los siglos XVI y XVII el barroquismo lingüístico y el concepto sagaz son las manifestaciones más evidentes del juego en literatura, el siglo XVIII anglosajón dispone la llegada de la modernidad, que niega la independencia de la materia afirmando que la realidad no existe sin la percepción subjetiva del hombre. Así, el modernismo busca la apertura hacia lo desconocido y las primeras vanguardias juegan estéticamente con el concepto de realidad circundante. Por otro lado, los juegos que desbaratan la apariencia del mundo durante las vanguardias encuentran sus últimas manifestaciones en las corrientes de posguerra y desembocan en el entretenimiento basado en la ambigüedad, el reciclaje, la repetitividad y las bifurcaciones. La potencialidad de este tipo de actividad lúdica en literatura se verá ampliada gracias a las nuevas tecnologías.

En este entramado de juegos, se ha prestado especial atención a la obra de los escritores patafísicos para su posterior comparación con los textos de Cabrera Infante. La obra de los franceses se fundamenta en la consideración de excepciones a la regla que conviven con la regla en cuestión. No obstante, como esta, las excepciones tienen sus propias fallas y, por ello, había que tenerlas en cuenta. En definitiva, los mundos posibles desplegados a través de la ‘Patafísica (o Ciencia de las Soluciones Imaginarias, según Jarry) se alimentan de secuencias de excepciones como aceptación de la arbitrariedad, relatividad y parcialidad de la lógica.

Estas desviaciones fonéticas, morfológicas o semánticas, que se encuentran también en la obra de Cabrera Infante, se plantean como proceso de metamorfosis de las palabras por asociación con otros vocablos similares, el cual conlleva el despliegue



de realidades igualmente metamorfoseadas. Así, al tener en cuenta determinados signos que la ciencia tradicional descarta por ser excepcionales, la Ciencia de lo Particular (apelativo acuñado por Jarry) extrae el elemento insustancial de la realidad y le concede tanta relevancia como al resto de los fenómenos circundantes. En esta línea, ha sido de especial importancia el estudio de los estatutos del Collège de ‘Pataphysique, de los que se deduce una propuesta antinormativa que ridiculiza “aquellas disciplinas” que, tras la II Guerra Mundial, continúan defendiendo la universalidad de “determinados valores” y basando sus investigaciones en ellos.

Atendiendo a la importancia fundamental que el trabajo de los miembros del OuLiPo ha ejercido en la obra cabreriana, se ha realizado un recorrido por el origen del taller para entender su triple vertiente: sus fundadores y primeros miembros se constituyen como grupo en oposición al Surrealismo –al que han sido adeptos anteriormente– para centrarse en los postulados del Colegio de ‘Patafísica y de las teorías matemáticas del grupo de Nicolas Bourbaki. Por ello, consideran el proceso de escritura como un artefacto intencionado, rechazando el automatismo y el flujo de inspiración surrealistas, postulando que, al establecer instrucciones y pautas para su obra, el artista potencia su capacidad creativa.

La elaboración de estas pautas de escritura responde al deseo de concienciar al autor acerca de su sumisión involuntaria al largo repertorio de convenciones literarias y lingüísticas que imposibilita todo flujo creativo virgen. Los miembros del OuLiPo asumen la imposibilidad de escribir desde el vacío, por lo que explotan de manera consciente todas las potencialidades del material literario preexistente, su reutilización, versión y conversión. Así, la noción de taller –en el que se proponen restricciones conjuntas que despliegan tantos textos como participantes que, a su vez, podrán aplicar otras reglas a los escritos de sus compañeros– permite que la obra oulipiana esté siempre en proceso de desarrollo, puesto que un texto es materia prima de otro posterior. Esta restricción o *contrainte*, que se divide en numerosos tipos y en formatos diversos, conlleva utilizaciones variopintas analizadas para su posterior aplicación a la obra de Cabrera Infante. Dicho esto, conviene resaltar que la finalidad primera del OuLiPo es combinar nociones literarias y matemáticas con el fin de potenciar, por medio de *contraintes* y fórmulas algebraicas, el despliegue de tantos mundos como textos posibles, por lo que también se ha considerado relevante dedicar un espacio al estudio de las diferentes aplicaciones matemáticas oulipianas.

En el proceso de elaboración y maduración de este marco teórico, ha sido relevante comprobar el interés que estas investigaciones suscitaban en el seno de varias revistas, en las que se han publicado diversos artículos al respecto, como “La búsqueda de una nueva verosimilitud. Literatura neofantástica y ‘Patafísica” *Carnets* (2011), “Las reglas del juego: teoría y práctica del juego en literatura” *Les Ateliers du SAL* (2012), “El impulso lúdico: esencia y estructura del juego” *Tonos Digital* (2013), “Alfred Jarry: la lengua como artilugio lúdico para nuevas interpretaciones. Metamorfosis de las palabras” *Quimera* (2014) y “Pretexto para realidades posibles: taxonomía del juego literario” *Iberic@l* (2014); así como el interés prestado en el marco de coloquios internacionales a las comunicaciones “Decálogo del juego: naturaleza de la actividad lúdica en literatura hispanoamericana del siglo XX” (2012) y “Aplicaciones patafísicas: el texto potencial” (2015).

Puesto que el propio Cabrera Infante evidencia desde el exilio, tanto en artículos de opinión como en entrevistas, la desilusión por el rumbo que el castrismo toma desde sus primeros años de gobierno —la opresión del régimen que acalla al pueblo cubano obligándolo a seguir un modo de vida concreto y una línea de pensamiento uniforme trastorna la esperanza depositada en él durante el periodo revolucionario—, se ha analizado cómo este malestar le impulsa hacia lo que he llamado, en esta investigación, el proceso de protección de La Habana. En otras palabras, se ha comprobado en el análisis del corpus que la obsesión por ubicar la mayoría de sus narraciones en la capital cubana anteriormente a 1959 como espacio geográfico —y, ahora, literario— con desarrollo temporal limitado y, por lo tanto, alejado de la desilusión posterior de los intelectuales cubanos, puede y, pienso, debe ser interpretado como una estrategia para preservar, de forma simbólica, La Habana, no tanto como fuente de recuerdos, sino como espacio en el que todavía puede desplegarse la vida que la situación histórica estaba imposibilitando.

Se ha demostrado que, con el fin de liberarse del efecto de la Historia, Cabrera Infante recurre al juego en los textos de ficción en los que despliega la imagen de la ciudad; es decir, encapsula el espacio geográfico mencionado en la esfera lúdica, lo que comporta la asunción de unas coordenadas espaciotemporales propias y le permite desplegar la potencialidad de la Habana pues, en el juego, pueden realizarse infinitas jugadas. El espacio lúdico —o *zona* según Curutchet— tiene lugar tanto en el territorio

geográfico potencial de la capital cubana como en el del texto, considerado como material inorgánico al que someter a pautas y *contraintes*.

Así, gracias al estudio del corpus –*Exorcismos de esti(l)o* (1976), *La Habana para un infante difunto* (1979), *La ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos divinos* (2010) y *Mapa dibujado por un espía* (2013)– se ha comprobado que este juego doble se conforma como paréntesis de la Historia, otorgando al autor la potestad no solo para sustraer voluntariamente a la capital cubana del régimen castrista, sino para exorcizar el acaecer ineludible de la historia, construyendo un *game* que responde a todas las características del juego reglado y, por lo tanto, tiene la cualidad de ser repetible. Es decir, como sugiere la sensación de repetitividad producida por la similitud de las obras que giran en torno a La Habana, cada partida del juego conlleva incertidumbre, fluctuaciones, múltiples bifurcaciones y resoluciones múltiples, lo cual dista inmensamente de la visión única del castrismo. Con su *game*, Cabrera Infante se sustrae al control de la Historia –que he denominado “horizontal”–, se focaliza en la geografía y se concede a sí mismo la capacidad de desplegar realidades insospechadas en esta cápsula lúdica ajena al *hic et nunc* –lo que he llamado el poder “vertical”–.

Estas conclusiones han podido formularse gracias al corpus extenso abarcado, ínfimamente estudiado hasta el momento, que comprende tanto su obra póstuma –*La ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos Divinos* (2010) y *Mapa dibujado por un espía* (2013)– como *La Habana para un infante difunto* (1979) –carente de investigaciones actualizadas– y *Exorcismos de esti(l)o* (1976) –prácticamente relegado al olvido por su complejidad e incomprensión–. Este amplio análisis ha permitido advertir la considerable diferencia en el tratamiento del juego en cada uno de los libros mencionados en función de lo narrado y, así, constatar que cuando en el texto literario centrado en la capital cubana no se relatan hechos históricos, lo lúdico tiene cabida; sin embargo, si se incurre en la narración de este tipo de sucesos, la cápsula autorreferencial del juego se quiebra. En definitiva, Cabrera Infante propone una poética contrastada, articulada por la irrupción voluntaria de elementos histórico-políticos en algunos casos y, en otros, por el deseo de exorcizar la Historia a través del texto lúdico.

A lo largo del análisis del corpus se ha ido comprobando la intuición inicial, según la cual la obra de Cabrera Infante mantiene una relación directa con los juegos de escritura potencial oulipianos, compartiendo con ellos el aspecto restrictivo y

liberador de la actividad lúdica. De igual manera, la intención utópica del cubano se vincula a la capacidad de la ‘Patafísica de generar mundos paralelos, que persigue el deseo de libertad del pensamiento individual.

Con el fin de averiguar el contacto que Cabrera Infante había tenido con estas corrientes ya desde Cuba, se han investigado los flujos de influencias de los movimientos francófonos más innovadores del momento: cómo llegan a La Habana y de qué manera son recibidos por los intelectuales, así como el contacto directo que este autor mantiene con ellos. En lo que respecta a la obra de Jarry, que se encuentra en la base de la poética de los miembros del Collège de ‘Pataphysique y de los autores del OuLiPo, se ha demostrado que se populariza en Cuba gracias a Virgilio Piñera, quien la incluye y comenta en varios números de la revista *Ciclón*. Asimismo, este autor estrena en La Habana obras teatrales en las que se observa una fuerte conexión con el movimiento del Absurdo, divulgado por el Collège de ‘Pataphysique; la vertiente absurdista llevada a la escena habanera por Piñera se expande rápidamente entre otros dramaturgos cubanos.

En esta línea, ha sido de gran relevancia darme cuenta que Piñera introduce la esencia patafísica en La Habana gracias a sus estancias en Argentina, en las que crea lazos con el Instituto de Altos Estudios Patafísicos de Buenos Aires (IAEPBA); la observación de sus colaboraciones en el seno del Instituto, así como en la revista argentina *Sur* ha sido fundamental para entender la relación entre este movimiento y la obra de algunos artistas cubanos y, en especial, la de Cabrera Infante. Por ello, en el capítulo dedicado al juego en literatura se ha prestado especial atención a las declaraciones de los miembros del IAEPBA como Albano Rodríguez, Juan Esteban Fassio, Luisa Valenzuela, Eva Mentora y Rafael Cippolini.

El primer libro de Cabrera Infante seleccionado para demostrar las hipótesis presentadas ha sido *Exorcismos de esti(l)o* (1976), obra oulipiana por excelencia. Su naturaleza variopinta puede entenderse como el amago de abarcar utópicamente la totalidad estilística, con el fin de explotar las posibilidades de escritura con las que desplegar la Habana utópica en las *novelas del yo*. Así, se han analizado las técnicas de deconstrucción de la lengua –herramienta del estilo– empleadas por Cabrera Infante para, en un primer momento, reducir su autonomía choteándose de ella y descomponiéndola en sus constituyentes y, en segundo lugar, recombinarla a su antojo.

Se ha concedido especial interés al desglose de componentes lingüísticos con los que el escritor se propone desmontar toda autoridad, representada por la Academia de la lengua, los diccionarios y las gramáticas, con el fin de ser el único responsable de sus propias pautas de creación. Resaltando las fallas del idioma, burlándose de sus arbitrariedades e incoherencias, y choteándose del estilo, Cabrera Infante logra reducir la soberanía de la lengua.

La segunda fase de análisis ha versado sobre las estrategias constructivas que sitúan al escritor en el papel de demiurgo. Sin pretensiones de crear su obra desde el vacío, la ejercitación lúdica e ingeniosa de la pluma permite al escritor desplegar la Habana textual. Para explicarlo, se ha llevado a cabo una exploración minuciosa de las técnicas gracias a las cuales Cabrera Infante recombina el material literario preexistente, provoca la metamorfosis de las palabras, aplica conceptos matemáticos al texto y multiplica sus potencialidades creativas como si de la obra de varios miembros de un taller se tratara.

*La Habana para un infante difunto* (1979) forma parte de las *novelas del yo* de Cabrera Infante, en las que despliega la Habana utópica por medio de la utilización lúdica de la lengua y de la conversión de la capital cubana en tablero de juego. Sus hallazgos ingeniosos derivan en nuevas ocurrencias y, participando de la teoría patafísica –Ciencia de lo Particular–, se basan en la consideración de excepciones a la regla para, conjuntamente, conformar el mundo paralelo.

Gracias al estudio de las *contraintes* fonéticas, morfológicas y semánticas autoimpuestas que el escritor utiliza en la proyección de la Habana textual han sido sistematizables los rasgos restrictivos que comparten la poética del autor con la ‘Patafísica y el OuLiPo. De igual manera, se han podido observar las similitudes con los aspectos relativos a la Ciencia de las Equivalencias que equipara contrarios y a la Ciencia de las Soluciones Imaginarias, que permite indagar en las potencialidades del texto.

Asimismo, se ha dedicado un espacio esencial al estudio del papel del lector como jugador comprometido con el *game* de Cabrera Infante; lector que, encarnando a veces al cómplice y otras al contrincante del *alter ego* del autor, se descubre como participante clave en la composición de los diferentes juegos propuestos por el escritor. Es decir, se han advertido las técnicas por las que el narrador indica al lector las reglas e instrucciones correspondientes a cada actividad lúdica propuesta –

diferenciada en cada capítulo— para que pueda, a su vez, intervenir; en el sentido inverso, ha sido de gran importancia observar el tratamiento de los referentes culturales que si, por un lado, sufren un proceso de choteo al ser reducidos a mero material de juego, por otro, sirven para retar al lector, desafiando su erudición. En otras palabras, al igual que en los ejercicios oulipianos, Cabrera Infante ofrece en ocasiones al lector las reglas de la actividad lúdica a la que le somete; sin embargo, en otras será este quien deba dilucidar el truco camuflado en el texto. En este sentido, se han desentrañado los diferentes tipos de intertextualidad escondida.

Teniendo en cuenta que el estudio de las publicaciones póstumas —*La Ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos divinos* (2010) y *Mapa dibujado por un espía* (2013)—, unido al análisis de los libros precedentes permite obtener una visión holística sobre su obra, se ha podido confirmar el gran juego de reescritura que se encuentra en la base de las *novelas del yo* del autor: puesto que todo *game* está estructurado por instrucciones, normas y reglas que le confieren cualidad de repetible, los elementos que conforman cada uno de sus textos de ficción en los que la capital cubana es protagonista —los paseos por la Habana de su *alter ego*, así como sus peripecias con los amigos, la conquista de las muchachas, el cine y la vida nocturna habanera— funcionan como material recombinante que, en cada libro, responde a un estilo diferente. Por lo tanto, se ha podido comprobar que, al plantear la capital cubana como tablero lúdico, tienen cabida múltiples partidas que se materializan en una extensa variedad de estilos; así, La Habana está en constante recreación. Con este procedimiento, la reescritura puede interpretarse como fuente de potencialidades y, asimismo, como antídoto al discurso fijo y único del régimen castrista.

Gracias, también, al estudio comparativo de su obra póstuma se ha comprobado que Cabrera Infante plaga de elementos lúdicos el texto ficcional centrado en La Habana únicamente cuando en él no incurre la Historia, graduando la cantidad de juegos en función del número de relatos a-históricos que permiten la elaboración de la cápsula autorreferencial. Así, se han analizado la diferente personalidad tanto del protagonista como de los personajes secundarios que se pasean entre los tres libros, el tratamiento del lugar y la utilización del lenguaje del narrador que, aunque mantengan tantos rasgos comunes como para resultar reconocibles entre todas las *novelas del yo*, se amoldan al estilo concedido a cada una de ellas.

Como anunciaba al inicio de estas conclusiones, una vez que las hipótesis iniciales se han comprobado y se han integrado dentro de un comentario que pretende ser coherente, convincente, y enriquecer la comprensión del autor principalmente estudiado, concluye la tesis doctoral. No obstante, no se trata de un punto final, puesto que una vez elaborado el marco teórico que conforma la primera parte de esta tesis doctoral, la cantidad de líneas de fuga susceptibles de ser exploradas invita a continuar indagando en el valor del juego de los escritores más lúdicos.

Si bien es cierto que a lo largo de estos años de investigación he hecho especial hincapié en la obra de Cabrera Infante exponiendo mis resultados en diversos coloquios –“Des mots à retordre; Guillermo Cabrera Infante: ‘Pataphysique et contrainte oulipienne” (2016), “Guillermo Cabrera Infante y el desafío lúdico: La Habana frente a Chronos” (2016), “Guillermo Cabrera Infante exiliado en el lenguaje” (2016), “Guillermo Cabrera Infante y la reescritura de La Habana desde el exilio: la isla de palabras” (2018)–, así como sometiendo artículos para su publicación que verán la luz próximamente –“*La Habana para un infante difunto*: la ciudad como tablero de juego” *Rilce* (2019) y “Juego de reescritura en Guillermo Cabrera Infante: el despliegue de la capital cubana desde Europa” *Revista Iberoamericana* (2020)– no por ello he desatendido la obra de otras grandes figuras de la ‘Patafísica hispánica como Julio Cortázar, cuyos aportes han sido expuestos en dos comunicaciones –“De la *paidia* al *ludus*: Julio Cortázar y la potencialidad del juego” (2014) y “Dados y cartas: Julio Cortázar entre exotismo y exorcismo” (2015)–, y Ángel Olgoso, fundador del Institutum Pataphysicum Granatensis –del que yo misma soy “sátrapa”–, al que he homenajeado con el artículo “Literatura de lo insólito: poéticas híbridas en la obra de Ángel Olgoso” *Tonos digital* (2016) y la entrevista “Contra el hartazgo de lo real, pero partiendo de él: el gozne sobre el que pivotan la ‘Patafísica y la Literatura Fantástica” *Entrehojas* (2013). Es decir, cuento con materiales y autores para ampliar esta investigación desde múltiples puntos de vista. Por otra parte, la reciente integración de escritores hispanófonos en el seno del OuLiPo como Eduardo Berti (2014) y Pablo Martín Sánchez (2014) demuestra el carácter vigente y prolífico del taller y asegura la continuidad del proyecto llevado a cabo en esta investigación. Además, la cantidad de autores que beben de la vertiente más lúdica de Cabrera Infante y participan de la herencia patafísica –Borja Delclaux, Fernando Iwasaki, Marius Serra, Luisa Valenzuela, Flavia Company, Iván Humanes, Clara Obligado, Hipólito Navarro,

Miguel Arnas Coronado, José Vicente Pascual, Belén Gache, Miguel Ángel Moleón Viana, Raúl Vacas, Ginés S. Cutillas, y José Luis Gärtner, entre otros– ofrece un abanico de posibilidades en las que proyecto adentrarme en los próximos años para seguir disfrutando en nuevas y apasionantes partidas.



## CONCLUSIONS

Cette thèse de doctorat s'est forgée au fil des années. J'y combine la réflexion sur les théories les plus diverses, l'analyse textuelle et les travaux d'archives (parcourant les étagères de la bibliothèque de Guillermo Cabrera Infante). Aujourd'hui, il est temps de marquer la fin de cette étendue étude, ou, en d'autres termes, de mener le jeu à son terme, une fois éclairci le projet existentiel qui sous-tend le jeu de Cabrera Infante, et élucidées les techniques de composition pataphysiques et oulipiennes dont il se nourrit: "como el buscador de la clave del laberinto, el jugador se acerca al punto culminante del juego, momento en que su estructura se completa en forma perfecta, llegando al mismo tiempo a su fin, a su negación total. El juego muere al encontrar el jugador la clave del laberinto lúdico" (Giordano, 1984: 351)<sup>239</sup>.

Le premier obstacle rencontré dans les débuts de cette étude était l'absence d'une bibliographie à jour sur l'essence et la fonction de l'activité ludique, de sorte qu'il a été nécessaire de prendre comme référence les textes classiques de J. Huizinga, R. Caillois et R. R. Wilson en essayant de compléter et de mettre à jour leurs contributions avec des projets de recherche spécifiques de différentes disciplines. De cette façon, il a été possible de délimiter les caractéristiques du jeu et d'établir une typologie qui permettrait par la suite d'étudier l'activité ludique en littérature.

Pour ce faire, il a été nécessaire de me pencher, en premier lieu, sur l'attrait qui se dégage des particularités de la langue maternelle et, en deuxième lieu, sur l'étrangeté que suggère une langue inconnue. La séduction linguistique invite l'écrivain à jouer sur les possibilités du langage, matière première du texte, à travers le recyclage et la recombinaison de ses constituants. De même, il a été question de souligner les limites de la langue et le besoin de l'auteur ludique de développer une "sous-langue" qui lui permette de transcrire sa vision du monde, ainsi que –à l'inverse– son désir de modifier les référents logiques préétablis à travers l'utilisation personnalisée de la langue. En ce sens, bien qu'une attention particulière ait été consacrée à la potentialité du texte littéraire créée par l'utilisation ludique de la

---

<sup>239</sup> 'Comme le chercheur de la clé du labyrinthe, le joueur approche le point culminant du jeu, le moment où sa structure se complète de façon parfaite, en arrivant en même temps à sa fin, à sa négation totale. Le jeu meurt quand le joueur trouve la clé du labyrinthe ludique'.

langue, d'autres types de jeux n'ont pas été négligés, comme les jeux conceptuels ou morphologiques.

Lors de l'observation de la transposition au domaine littéraire de toutes les fonctionnalités associées au jeu, il a été nécessaire de préciser dans quelle mesure celles-ci ajoutent des aspects ludiques au texte de fiction qui, par lui-même, entraîne déjà le lecteur vers une réalité différente. En d'autres termes, il a été conclu que le jeu en littérature correspond à une manipulation des stratégies littéraires afin de créer un artifice réglé, ce qui permet tant au lecteur qu'à l'écrivain d'être immergés dans une réalité différente; il s'agit en effet d'une activité à laquelle l'auteur et le lecteur jouent de façon consciente et lucide.

Étant donné que l'activité ludique se conforme à base d'instructions, l'écrivain construit son jeu sur un ensemble de règles qui peuvent être communiquées au lecteur, ou, dans d'autres cas, qui devront être découvertes par celui-ci au fur et à mesure de la lecture. Par conséquent, si les règles et les lignes directrices énoncées dans toute activité ludique permettent que leur créateur se submerge dans son propre jeu et se laisse surprendre par le cours que celui-ci peut prendre, l'écrivain ludique deviendra, à son tour, joueur, se positionnant dans le rôle du complice ou dans celui de l'adversaire du lecteur. De cette façon, la présence d'instructions fait partie intrinsèque du jeu en littérature, la *paidia* étant limitée par des règles qui la modifient en *ludus*, selon les termes forgés par Caillois. Toutefois, bien que Wilson ait rattaché le texte ludique à la catégorie de *game* –'ludus encadré dans un espace et un temps propres avec des gagnants et des perdants'–, il ne considère pas qu'il s'agit d'un *game* strict, mais qui comporte des normes plutôt vagues et, dans de nombreux cas, de difficile formulation. Toutefois, s'il est vrai que les instructions pour certains jeux en littérature sont de nature flexible, d'autres sont déterminées par des règles strictes; c'est pourquoi, j'ai jugé adéquat d'analyser leur gradation structurelle.

Aux extrémités de cette progression, et comme exemple d'un jeu de faible réglementation, nous avons étudié les "jitanjáforas", dont le seul moule est la suggestion de messages à travers une langue fictive. Nous avons étudié plus particulièrement celles utilisées dans les textes littéraires, ainsi que celles qui appartiennent aux jeux pour enfants qui transportent le joueur dans une sphère parallèle. Au pôle opposé, nous avons observé les activités ludiques qui appartiennent au *game*, dans lequel l'écrivain établit des règles strictes et immuables, qui ne seront

altérées que par le joueur tricheur. A titre d'exemple, nous avons étudié le travail des membres de L'OuLiPo, dont la forte réglementation encourage à proposer des exercices ludiques transférables entre les participants de l'atelier. Cette extrémité de la gradation, le *game* appliqué à un texte de fiction, est le type d'activité ludique qui s'avère intéressante pour l'analyse du jeu de Guillermo Cabrera Infante.

Afin de situer les différentes manifestations du *game* de façon diachronique et d'élucider l'influence que les mouvements ludiques ont exercé dans l'œuvre de Cabrera Infante, il a été nécessaire d'effectuer une révision de ces différents courants dans les traditions hispanique, francophone et anglophone qui, comme nous l'avons vu, comportent toujours des composantes d'ingéniosité et d'expérimentation. Ainsi, il a été possible de conclure que dans chacun de ces courants l'écrivain et les lecteurs entrent librement, consciemment et temporellement dans le domaine du jeu, en mettant la réalité environnante entre parenthèses mais sans la rejeter. Si, d'une part, aux XVI<sup>ème</sup> et XVII<sup>ème</sup> siècles, le baroque linguistique et le concept ingénieux sont les manifestations les plus évidentes du jeu en littérature, le XVIII<sup>ème</sup> siècle anglo-saxon prépare l'arrivée de la modernité, qui nie l'indépendance de la matière en affirmant que la réalité n'existe pas sans la perception subjective de l'homme. Ainsi, le modernisme cherche l'ouverture vers l'inconnu, et les premières avant-gardes jouent esthétiquement sur le concept de réalité environnante. D'autre part, les jeux qui troublent l'apparence du monde pendant les avant-gardes trouvent leurs dernières manifestations dans les courants d'après-guerre et débouchent sur le divertissement reposant sur l'ambiguïté, le recyclage, la répétition et les bifurcations. Les potentialités de ce type d'activité ludique en littérature seront élargies grâce aux nouvelles technologies.

Dans ce réseau de jeux, une attention particulière a été accordée au travail des écrivains pataphysiciens, afin de procéder ultérieurement à leur comparaison avec les textes de Cabrera Infante. L'œuvre des Français est basée sur l'examen des exceptions à la règle qui coexistent avec la règle en question. Cependant, les exceptions ont leurs propres défauts et, par conséquent, ont dû être prises en compte. En bref, les mondes possibles déployés à travers la 'Pataphysique (ou la Science des Solutions Imaginaires, selon Jarry) sont alimentés de séquences d'exceptions en tant qu'acceptation de l'arbitraire, de la relativité et de la partialité de la logique.

Ces déviations phonétiques, morphologiques ou sémantiques, que l'on retrouve aussi dans l'œuvre de Cabrera Infante, s'établissent comme un processus de métamorphose des mots par association avec d'autres mots similaires, ce qui implique le déploiement de réalités également métamorphosées. Ainsi, en tenant compte de certains signes que la science traditionnelle rejette à cause de leur exceptionnalité, la Science du Particulier (terme forgé par Jarry) extrait l'élément sans intérêt de la réalité, et lui confère autant de pertinence qu'au reste des phénomènes environnants. Dans la même ligne, nous avons mis l'accent sur l'étude des décrets du Collège de 'Pataphysique, d'où se déduit une proposition anti-normative qui ridiculise "ces disciplines" qui, après la Seconde Guerre Mondiale, continuent à défendre l'universalité de "certaines valeurs" et de fonder sur elles leurs recherches.

Tenant compte de l'importance fondamentale que le travail des membres de L'OuLiPo a exercé sur l'œuvre de Cabrera Infante, il a été nécessaire de parcourir les origines de l'atelier afin de comprendre son triple aspect: ses fondateurs et ses premiers membres se constituent en tant que groupe en opposition au surréalisme, pour se joindre aux principes du Collège de 'Pataphysique et des théories mathématiques du groupe de Nicolas Bourbaki. Pour cette raison, ils considèrent le processus de l'écriture comme un artefact intentionné, qui rejette l'automatisme et le flux d'inspiration surréalistes; ils postulent qu'en établissant des instructions et des lignes directrices pour son travail, l'artiste stimule sa capacité créatrice.

Le développement de ces lignes directrices d'écriture répond au désir de faire prendre conscience à l'auteur de sa soumission involontaire au long répertoire des conventions littéraires et linguistiques, qui empêchent tout flux créatif vierge. Les membres de L'OuLiPo assument l'impossibilité d'écrire à partir de rien, de sorte qu'ils exploitent de manière consciente toutes les potentialités du matériau littéraire préexistant, sa réutilisation, ses versions et transformations. Ainsi, la notion d'atelier – où des restrictions sont proposées au groupe, déployant autant de textes qu'il y a de participants qui, à leur tour, peuvent appliquer d'autres règles aux écrits de leurs partenaires– permet que l'œuvre oulipienne soit toujours en processus de développement, puisqu'un texte est la matière première d'un autre écrit postérieur. Cette restriction ou *contrainte*, qui est divisée en de nombreux types et divers formats, conduit à des utilisations très variées, analysées dans la première partie de la thèse pour leur application ultérieure à l'œuvre de Cabrera Infante. Cela dit, il convient de

noter que le but initial d’OuLiPo est de combiner des notions de littérature et de mathématiques, dans le but de renforcer, au moyen de *contraintes* et de formules algébriques, le déploiement d’autant de mondes que de textes possibles; de ce fait, il a été considéré pertinent de consacrer un espace à l’étude des différentes applications mathématiques oulipiennes.

Dans le processus de développement et de maturation de ce cadre théorique, il a été important de vérifier l’intérêt que ces recherches suscitaient au sein de plusieurs revues scientifiques, qui ont accepté de publier des articles comme “La búsqueda de una nueva verosimilitud. Literatura neofantástica y ‘Patafísica” *Carnets* (2011), “Las reglas del juego: teoría y práctica del juego en literatura” *Les Ateliers du SAL* (2012), “El impulso lúdico: esencia y estructura del juego” *Tonos Digital* (2013), “Alfred Jarry: la lengua como artilugio lúdico para nuevas interpretaciones. Metamorfosis de las palabras” *Quimera* (2014) y “Pretexto para realidades posibles: taxonomía del juego literario” *Iberic@l* (2014); ainsi que l’intérêt démontré lors de colloques internationaux où les communications suivantes ont été présentées: “Decálogo del juego: naturaleza de la actividad lúdica en literatura hispanoamericana del siglo XX” (2012) y “Aplicaciones patafísicas: el texto potencial” (2015).

Étant donné que Cabrera Infante met en évidence depuis l’exil, tant dans les articles d’opinion que dans les interviews, sa déception par rapport au tournant que prenait le régime de Fidel Castro depuis ses premières années de gouvernement – l’oppression du régime, qui a réduit au silence le peuple cubain, le forçant à suivre un mode de vie déterminé et une ligne de pensée, décevant l’espoir déposé en lui pendant l’étape révolutionnaire–, on a voulu analyser comment ce malaise pousse cet auteur à ce que nous avons appelé, dans cette recherche, le processus de protection de La Havane. En d’autres termes, il a été constaté dans l’analyse du corpus que l’obsession de situer la majorité de ses récits dans la capitale cubaine avant 1959 comme espace géographique –et, maintenant, littéraire– qui compte sur un développement temporel limité et, par conséquent, éloigné de la déception ultérieure des intellectuels cubains, doit être interprété comme une stratégie pour préserver, sous une forme symbolique, La Havane, pas tant comme une source de souvenirs, mais comme un espace dans lequel il est encore possible de déployer la vie que la situation historique rendait impossible.

Il a été démontré que, pour se libérer de l'effet de l'Histoire, Cabrera Infante utilise le jeu dans les textes de fiction dans lesquels il thématise l'image de la ville; en effet, il encapsule l'espace géographique mentionné dans la sphère ludique, ce qui implique un espace et un temps propres, et lui permet de déployer la potentialité de La Havane puisque, dans le jeu, il est possible de réaliser une infinité de parties. L'espace ludique –ou *zone*, d'après Curutchet– a lieu tant dans le territoire géographique potentiel de la capitale cubaine que dans le texte, considéré comme un ensemble d'éléments inorganiques susceptible d'être soumis à des directives et des *contraintes*.

Ainsi, grâce à l'étude du corpus –*Exorcismos de esti(l)o* (1976), *La Habana para un infante difunto* (1979), *La ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos divinos* (2010) et *Mapa dibujado por un espía* (2013)– il a été prouvé que ce jeu se pose comme parenthèse dans l'histoire, accordant à l'auteur le pouvoir non seulement d'arracher volontairement la capitale cubaine au régime de Castro, mais d'exorciser le poids inéluctable de l'Histoire, en construisant un *game* qui répond à toutes les caractéristiques du jeu réglementé et, par conséquent, a la capacité d'être répété. Ainsi, comme suggère le sentiment de répétitivité produit par la similitude des œuvres qui tournent autour de La Havane, chaque partie implique l'incertitude, les fluctuations, les bifurcations multiples et les résolutions multiples, ce qui s'éloigne immensément de la vision unique du régime de Castro. Avec son *game*, Cabrera Infante se soustrait au contrôle de l'histoire –que nous avons appelé “horizontal”–, il se concentre sur la géographie et se concède à soi-même la capacité de déployer des réalités inattendues dans cette capsule ludique loin du *hic et nunc* –ce que nous avons appelé le pouvoir “vertical”–.

Ces conclusions ont été formulées grâce à l'étude d'un large corpus, très peu étudié jusqu'à présent, comprenant son œuvre posthume –*La ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos Divinos* (2010) et *Mapa dibujado por un espía* (2013)– ainsi que *La Habana para un infante difunto* (1979)– qui souffre d'une absence de recherches récentes– et *Exorcismos de esti(l)o* (1976) –presque totalement relégué dans l'oubli à cause de sa complexité, qui a mené à son incompréhension–. Cette analyse détaillée a permis de faire ressortir la différence considérable dans le traitement du jeu au sein de chacun des livres mentionnés et, de plus, de percevoir que lorsque le texte littéraire centré sur la capitale cubaine ne se rapporte pas à des faits historiques, le jeu trouve sa place; en revanche, si la narration de l'Histoire se manifeste, la capsule autoréférentielle du jeu

se brise. En bref, Cabrera Infante propose une poétique contrastée, articulée par l'émergence volontaire d'éléments historico-politiques dans certains cas et, dans d'autres, par le désir d'exorciser l'Histoire à travers le texte ludique.

L'intuition initiale, selon laquelle l'œuvre de Cabrera Infante entretient une relation directe avec les jeux d'écriture potentiels oulipiens, partageant avec eux l'aspect restrictif et libérateur de l'activité ludique, s'est confirmée au long de l'analyse du corpus. De même, l'intention utopique du cubain est liée à la capacité de la 'Pataphysique de générer des mondes parallèles, qui poursuit le désir de liberté de pensée individuelle.

Afin de comprendre le contact qu'avait eu Cabrera Infante avec ces courants quand il vivait encore à Cuba, nous avons étudié les flux d'influences des mouvements francophones les plus innovants du moment: comment ils sont arrivés à La Havane, comment ils furent reçus par les intellectuels, et quel est le contact direct que cet auteur a entretenu avec eux. En ce qui concerne l'œuvre de Jarry, qui est située à la base de la poétique des membres du Collège de 'Pataphysique et des auteurs de L'OuLiPo, nous avons démontré qu'elle s'est popularisée à Cuba grâce à Virgilio Piñera, qui l'inclut et la commente dans plusieurs numéros de la revue *Ciclón*. De même, cet auteur a monté aux théâtres de La Havane des pièces dans lesquelles nous observons une forte connexion avec le mouvement de l'Absurde, divulgué par le Collège de 'Pataphysique; les pièces d'esthétique absurde se développent et se répandent rapidement parmi d'autres dramaturges cubains. Dans la même ligne, il s'est avéré essentiel de réaliser que Piñera a introduit l'essence pataphysique à La Havane grâce à ses séjours en Argentine, pendant lesquels il tisse des liens avec l'Instituto de Altos Estudios Patafísicos de Buenos Aires (IAEPBA); l'observation de ses collaborations au sein de l'Institut et de la revue argentine *Sur* a été fondamentale pour comprendre la relation entre ce mouvement et l'œuvre de certains artistes cubains et, en particulier, de Cabrera Infante. Pour cette raison, dans le chapitre consacré au jeu en littérature, une attention particulière a été accordée aux déclarations des membres de L'IAEPBA comme Albano Rodríguez, Juan Esteban Fassio, Luisa Valenzuela, Eva Mentora y Rafael Cippolini.

Le premier livre de Cabrera Infante sélectionné pour démontrer l'hypothèse présentée a été *Exorcismos de esti(l)o* (1976), son ouvrage oulipien par excellence. Sa nature hétérogène peut être comprise comme l'essai d'embrasser de façon utopique la

totalité stylistique, afin d'exploiter les possibilités d'écriture grâce auxquelles déployer la Havane utopique des *romans du je*. Ainsi, nous avons analysé les techniques de déconstruction de la langue –outil du style– utilisées par Cabrera Infante afin de, en premier lieu, réduire son autonomie à travers le *choteo* et la décomposition de ses constituants et, en deuxième lieu, la recomposer à son goût.

Un intérêt particulier a été accordé au recensement des composantes linguistiques avec lesquelles l'auteur se propose de démanteler toute autorité, représentée par l'Académie de la langue, les dictionnaires et les grammaires, afin d'être le seul responsable de ses propres créations. Mettant en évidence les défauts de la langue, se moquant de leur arbitraire et de leurs incohérences, et *choteándose* du style, Cabrera Infante parvient à réduire la souveraineté de la langue.

La deuxième phase de l'analyse s'est concentrée sur les stratégies constructives qui placent l'écrivain dans le rôle de demiurge. Sans prétendre créer à partir du néant, l'exercice ludique et ingénieux de la plume permet à l'écrivain de déployer la Havane textuelle. Pour l'expliquer, nous avons effectué une exploration approfondie des techniques grâce auxquelles Cabrera Infante recombine le matériau littéraire préexistant, provoque la métamorphose des mots, applique des concepts mathématiques au texte et multiplie ses potentialités créatives comme s'il s'agissait de l'œuvre de plusieurs membres d'un atelier.

*La Habana para un infante difunto* (1979) fait partie des *romans du je* de Cabrera Infante, dans lesquels il déploie la Havane utopique à travers l'utilisation ludique de la langue et la transformation de la capitale cubaine en espace de jeu. Ses trouvailles ingénieuses donnent lieu à de nouvelles inventions et, participant de la théorie de la Pataphysique –Science du Particulier–, elles se fondent sur les exceptions à la règle pour, ensemble, conformer le monde parallèle.

Grâce à l'étude des *contraintes* phonétiques, morphologiques et sémantiques auto-imposées que l'écrivain utilise dans la projection de la Havane textuelle, nous avons pu systématiser les traits restrictifs partagés par la poétique de l'auteur, la 'Pataphysique et L'OuLiPo. De même, nous avons été en mesure d'observer les similitudes concernant aussi les aspects liés à la Science des Équivalences, qui aligne des éléments opposés, et à la Science des Solutions Imaginaires, qui permet d'explorer les potentialités du texte.



Il a aussi fallu dédier un espace à l'étude du rôle du lecteur en tant qu'acteur engagé du *game* de Cabrera Infante; lecteur qui, incarnant parfois le rôle du complice, parfois celui de l'adversaire de l'*alter ego* de l'auteur, se découvre comme un participant clé dans la composition des différents jeux proposés par l'écrivain. Nous avons ainsi souligné les techniques par lesquelles le narrateur indique au lecteur les règles et les instructions relatives à chaque activité ludique proposée –différente dans chaque chapitre– de sorte qu'il puisse, à son tour, intervenir; dans le sens opposé, il a été d'une grande importance d'observer le traitement des référents culturels qui subissent, d'une part, un processus de *choteo* qui les réduit à de simples pièces de jeu, mais qui servent, d'autre part, à défier le lecteur, défiant son érudition. En d'autres termes, comme dans les exercices oulipiens, Cabrera Infante offre parfois au lecteur les règles de l'activité ludique à laquelle il est soumis; cependant, dans d'autres cas, celui-ci devra élucider l'astuce camouflée dans le texte. En ce sens, nous avons démêlé les différents types d'intertextualité cachée.

Tenant compte du fait que l'étude des publications posthumes –*La Ninfa inconstante* (2008), *Cuerpos divinos* (2010) et *Mapa dibujado por un espía* (2013)–, ainsi que l'analyse des livres antérieurs permettent d'obtenir une vision totalisante de son travail, on a pu confirmer le grand jeu de réécriture qui est à la base des *romans du je* de l'auteur: puisque tout *game* est structuré selon des instructions, des normes et des règles qui permettent sa répétition, les éléments qui composent chacun de ses textes de fiction dans lesquels la capitale cubaine est thématifiée –les promenades de son *alter ego* dans La Havane, ses aventures en compagnie de ses amis, la conquête des filles, le cinéma et la vie nocturne– se constituent en tant que matériel recombinaut qui, dans chaque livre, répond à un style différent. Il a donc été possible de vérifier qu'en établissant la capitale cubaine comme espace de jeu, de nombreuses parties s'imposent, déployant une grande variété de styles. Ainsi, La Havane se trouve en processus de récréation constante. Avec cette procédure, la réécriture peut être interprétée comme une source de potentialités et, également, comme un antidote au discours fixe et unique du régime de Castro.

Grâce, aussi, à l'étude comparative de son œuvre posthume, il a été prouvé que Cabrera Infante couvre d'éléments ludiques le texte fictionnel centré sur La Havane uniquement quand l'Histoire n'y est pas présente, calibrant la quantité de jeux en fonction du nombre de narrations a-historiques qui permettent le développement de la

capsule autoréférentielle. Ainsi, nous avons analysé la personnalité diverse du personnage principal et des personnages secondaires qui parcourent les trois livres, le traitement des lieux et l'utilisation de la langue du narrateur qui, même s'ils gardent suffisamment de traits communs pour être reconnaissables parmi tous les *romans du je*, s'ajustent néanmoins au style de chaque livre.

Comme annoncé au début de ces conclusions, une fois que les hypothèses initiales ont été vérifiées et ont pu être intégrées dans un commentaire qui se veut cohérent, convaincant, et qui a permis d'enrichir la compréhension de l'auteur principalement étudié, la thèse de doctorat s'achève. Cependant, il ne s'agit pas d'un point final, car une fois développé le cadre théorique qui constitue la première partie de la thèse, le nombre de lignes de recherche qui pourraient être explorées invite à continuer à enquêter sur la valeur du jeu des écrivains que distingue leur ludisme.

S'il est vrai que tout au long de ces années de recherche, j'ai porté une attention particulière à l'œuvre de Cabrera Infante, en exposant les résultats de mon travail dans un certain nombre de colloques –“Des mots à retordre; Guillermo Cabrera Infante: ‘Pataphysique et contrainte oulipienne’ (2016), “Guillermo Cabrera Infante y el desafío lúdico: La Habana frente a Chronos” (2016), “Guillermo Cabrera Infante exiliado en el lenguaje” (2016), “Guillermo Cabrera Infante y la reescritura de La Habana desde el exilio: la isla de palabras” (2018)–, et en soumettant des articles à plusieurs revues qui seront bientôt publiés –“*La Habana para un infante difunto*: la ciudad como tablero de juego” *Rilce* (2019) et “Juego de reescritura en Guillermo Cabrera Infante: el despliegue de la capital cubana desde Europa” *Revista Iberoamericana* (2020)– ce n'est pas pour autant que j'ai négligé le travail d'autres grandes figures de la ‘Pataphysique hispanique comme Julio Cortázar, dont les apports ont été exposés dans deux communications –“De la *paidia* al *ludus*: Julio Cortázar y la potencialidad del juego” (2014) et “Dados y cartas: Julio Cortázar entre exotismo y exorcismo” (2015)– et Angel Olgoso, fondateur de l'Institutum Pataphysicum Granatensis –dont je suis moi-même “satrape”– auquel j'ai rendu hommage avec l'article “Literatura de lo insólito: poéticas híbridas en la obra de Ángel Olgoso” *Tonos digital* (2016) et l'interview “Contra el hartazgo de lo real, pero partiendo de él: el gozne sobre el que pivotan la ‘Patafísica y la Literatura Fantástica” *Entrehojas* (2013). C'est dire que je dispose de la matière pour étendre cette recherche, de plusieurs points de vue. D'autre part, la récente intégration d'écrivains hispanophones

au sein de L'OuLiPo, comme Eduardo Berti (2014) et Pablo Martín Sánchez (2014), montre le caractère actuel et fécond de l'atelier, et assure la continuité du projet réalisé dans cette recherche. De même, le nombre d'auteurs qui se nourrissent du versant le plus ludique de Cabrera Infante, et participent du legs pataphysique –Borja Delclaux, Fernando Iwasaki, Marius Serra, Luisa Valenzuela, Flavia Company, Iván Humanes, Clara Obligado, Hipólito Navarro, Miguel Arnas Coronado, José Vicente Pascual, Belén Gache, Miguel Ángel Moleón Viana, Raúl Vacas, Ginés S. Cutillas et José Luis Gärtner, entre autres– offre une gamme de possibilités que je souhaite explorer pendant les prochaines années.

## BIBLIOGRAFÍA

- Abrams, Meyer H. *El espejo y la lámpara: teoría romántica y tradición crítica acerca del hecho literario*. Traducido por Gregorio Aráoz. Buenos Aires: Editorial Nova, 1962 [1953].
- Aguirre Darancou, Iván Eusebio. “Memoria e identidad (auto)biográfica en *La ninfa inconstante* de Guillermo Cabrera Infante.” *Hispanic Review* vol. 82, no 4, 2014, pp. 465-86.
- Aira, César. *Edward Lear*. Rosario: Beatriz Viterbo, 2004.
- Alberca, Manuel. *El pacto ambiguo. De la novela autobiográfica a la autoficción*. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 2007.
- Alfieri, Carlos. “Guillermo Cabrera Infante: El regocijo de la palabra.” *Conversaciones: entrevistas a César Aira, Guillermo Cabrera Infante, Roger Chertier, Antonio Muñoz Molina, Ricardo Piglia y Fernando Savater*. Buenos Aires: Katz Editores, 2008 [entrevista realizada entre 1997 y 2004], pp. 135-55.
- Alvarado Tenorio, Harold. “Guillermo Cabrera Infante.” *Veinticinco conversaciones*. Medellín: Ediciones Unaula, 2011 [entrevista realizada el 16 de marzo de 1980], pp. 124-34.
- Álvarez-Borland, Isabel. *Discontinuidad y ruptura en Guillermo Cabrera Infante*. Maryland: Hispamérica, 1982.
- “Mapa dibujado por un espía: crónica autobiográfica y poética de la memoria.” *La escritura meta-final de Guillermo Cabrera Infante. Homenaje a su obra “casi completa”* Editado por Claudia Hammerschmidt, Potsdam: INOLAS Publishers, LTD, 2017, pp. 221-43.
- “Modes of Writing in the Prose of Guillermo Cabrera Infante.” Tesis. The Pennsylvania State University Press, 1980.
- “Viaje verbal a La Habana ¡Ah Vana! Arquitecto de una ciudad de palabras erigida en el tiempo.” *Hispamérica*, vol. 11, no. 31, 1982 [entrevista realizada en 1980], pp. 51-68.
- Ampuero, Fernando. “Cortázar vs. Cabrera Infante.” *La República*, 28 octubre de 2012, <http://larepublica.pe/columnistas/tambores-invisibles/cortazar-vs-cabrera-infante-28-10-2012>. Fecha de acceso: 5 octubre de 2017.

- Andrews, Chris. "Constraint and Convention: The Formalism of the Oulipo." *Neophilologus*, vol. 87, no 2, abr. 2003, 223-32.
- Anónimo. *Las mil y una noches*. Madrid: 451 Editores, 2008.
- Arango, Gustavo. "Historias de solitarios: absurdo y creación en la narrativa hispanoamericana." Tesis. The New Jersey State University Press, 2004.
- Armstrong, Louis. "Heebie Jeebies." Okeh Records, 1926.
- Arnaud, Noël. *Alfred Jarry, d'Ubu Roi au Docteur Faustroll*. París: La Table ronde, 1974.
- y Henri Bordillon. Prefacio de Jarry, Alfred. *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien*. París: Gallimard, 1983, pp. 7-14.
- Aron, Paul. "Influence." *Le dictionnaire du littéraire*. Dirigido por Paul Aron, Denis Saint-Jacques y Alain Vialia, París: Quadrige, 2002, pp. 375-6.
- Artaud, Antonin. *Le théâtre et son double*. París: Gallimard, 1985 [1938].
- Aub, Max. *Juego de cartas*. Granada: Cuadernos del Vigía, 2010 [1964].
- Baixeras Borrell, Ricardo. *Tres tristes tigres y la poética de Guillermo Cabrera Infante*. Valladolid: Universidad de Valladolid, 2010.
- Baj, Enrico. *¿Qué es la 'Patafísica'?* Logroño: Pepitas de Calabaza, 2007 [1994].
- Bajtín, Mijaíl. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Traducido por Julio Forcat y César Conroy. Madrid: Alianza editorial, 1998 [1941].
- Bak, Jolanta K. "La distancia artística en *La Habana para un infante difunto*." *Revista iberoamericana*, vol. 57, no. 154, enero-marzo 1991, pp. 245-55.
- Beckett, Samuel. *En attendant Godot*. Neuilly : Atlande, 2009 [1952].
- *Fin de partie*. París : Ed. de Minuit, 1975 [1957].
- Béhar, Henri. "La culture potachique à l'assaut du symbolisme: le cas Jarry." *Europe* vol. 59, no. 623-624 marzo-abril, 1981, pp. 17-34.
- Bénabou, Marcel. "Et un sorbet pour l'amiral, un !" *Oulipo*. <http://oulipo.net/fr/et-un-sorbet-pour-lamiral-un> Fecha de acceso: 3 marzo de 2018.
- "Quarante siècles d'Oulipo." *Magazine littéraire*, no. 398, Mayo de 2001, pp. 20-5.
- Benedetti, Mario. "Situación actual de la cultura cubana." *Literatura y arte nuevo en Cuba*. Editado por Miguel Barnet, Mario Benedetti, Alejo Carpentier y Julio Cortázar, Barcelona: Editorial Estela, 1971, pp. 7-32.

- Bens, Jacques. *Adieu Sidonie*. París : Gallimard, 1969.
- “Queneau oulipien.” *Atlas de Littérature Potentielle*. París: Gallimard, 2007, pp. 22-33.
- “Un Langage-Univers.” en Vian. *L'écume des jours*. París: Pauvert, 1963.
- Bergson, Henri. *Matière et mémoire: essai sur la relation du corps à l'esprit*. París : Presses universitaires de France, 2012 [1908].
- Berge, Claude, y Noël Arnaud. “Gérard Genette et l'Oulipo.” *La Bibliothèque Oulipienne* vol. 5, no. 63, 1993, pp. 14-5.
- Bigot, Michel y Marie-France Savéan. *La cantatrice chauve et La Leçon d'Eugène Ionesco*. París: Éditions Gallimard, 1991.
- Block, Haskell M. “The Concept of Influence in Comparative Literature.” *Yearbook of Comparative and General Literature* no. 7, 1958, pp. 30-7.
- Bloom, Harold. *The anxiety of influence*. New York: Oxford University Press, 1973.
- Boccaccio, Giovanni. *Decameron*. Firenze: Sadea-Sansoni, 1966 [1353].
- Bohman-Kalaja, Kimberly. *Reading Games: An Aesthetics of Play in Flann O'Brien, Samuel Beckett, and Georges Perec*. Champaign: Literary criticism, 2007.
- Boileau, Nicolas. *L'Art poétique*. Bruselas: Imprimeur de l'Académie Royale, 1817 [1674].
- Bolter, Jay David. *Writing Space. Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2001.
- Borbolla, Óscar de la.. *Las vocales malditas*. México D. F: Nueva Imagen, 2003.
- Bordillon, Henri. “Ubu l'Antéchrist.” *Europe* vol. 59, no. 623-624, marzo-abril de 1981, pp. 107-12.
- Borges, Jorge Luis. *El hacedor*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1960.
- “La casa de Asterión.” *El aleph*. Barcelona: Editorial DeBolsillo, 2012 [1949].
- *Obras completas* vol. 2, Buenos Aires: Emecé, 1996.
- Botta, Anna. “Calvino and the Oulipo: An Italian Ghost in the Combinatory Machine?” *MLN* vol. 112, no. 1, enero de 1997, pp. 81-9.
- Bourbaki, Nicolas. *Introduction à la poésie des ensembles*. París : Hatier, 1958.
- Braffort, Paul. “OuLiPo et 'Pataphysique.” *Magazine Littéraire* no. 388, junio de 2000, pp. 57-9.

- “OuLiPo et ‘Pataphysique.’” *Paulbraffort. Les arts et les lettres*, 2002. [http://www.paulbraffort.net/litterature/pataphysique/oulipo\\_pata.html](http://www.paulbraffort.net/litterature/pataphysique/oulipo_pata.html) Fecha de acceso: 23 julio de 2018.
- Breton, André. *Manifiestos del surrealismo*. Barcelona: Labor, 1992 [1953].
- *Nadja*. París: Gallimard, 1928.
- Brotchie, Alastair, y Harry Mathews. *OuLiPo Compendium*. Londres: Atlas Press, 2005.
- Brunel, Pierre; Claude Pichois y André-Michel Rousseau. *Qu’est-ce que la littérature comparée?* París: Armand Colin, 1983.
- Bürger Peter, *Teoría de la vanguardia*, Barcelona: Península, 1987.
- Cabrera Infante, Guillermo. *Cuerpos divinos*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2010.
- *Delito por bailar el chachachá*, Madrid: Santillana S.A. (Alfaguara), 1996.
- “¿Existe el humor inglés?” *Letras Libres* no. 17, febrero de 2003, pp. 30-2.
- *Exorcismos de esti(l)o*. Barcelona: Seix Barral, 1976.
- *Habanidades*. Anotado por Antoni Munné, Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016.
- *La Habana para un infante difunto*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2001 [1979].
- *La ninfa inconstante*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2008.
- *Mapa dibujado por un espía*. Editado y anotado por Antoni Munné, Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2013.
- *Mea cuba*. En *Mea Cuba antes y después: Escritos políticos y literarios*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2015 [1992], 463-1197.
- *O*. Barcelona: Seix Barral, 1975.
- “Orígenes. Una cronología llamada: Un autor se presenta.” En *Mea cuba antes y después. Escritos políticos y literarios* Barcelona : Galaxia Gutenberg, 2015: 1199-1224 [1999].
- “Paroles d’exil, par Mario Goloboff, Luis Mizon, Ana et Cacho Vásquez, Juan José Saer, Augusto Roa Bastos, Guillermo Cabrera Infante, René Depestre” *Magazine Littéraire: La Littérature et l’exil* no. 221, julio-agosto de 1985, pp. 44-52.
- *Tres Tristes Tigres*. Madrid, Cátedra: 2010 [1967].

- “Un mes lleno de lunes.” En *Mea Cuba antes y después: Escritos políticos y literarios*. Barcelona: Galaxia Gutemberg, 2015 [2003], pp. 17-34.
- *Vidas para leerlas*. En *Mea cuba antes y después. Escritos políticos y literarios*. Barcelona : Galaxia Gutemberg, 2015 [1998]: 805-991.
- Cadavre exquis. Première édition*. Dir. Lorion, Adrien, David Étienne, y Michel Laroche. VVFilms, 2006.
- Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. París : Gallimard, 1967 [1958].
- Calinescu, Matei. *Cinco caras de la modernidad*. Madrid: Tecnos, 1991.
- Calvino, Italo. “Cibernetica e fantasma.” *Una pietra sopra. Discorsi di letteratura e società*. Torino: Einaudi, 1980.
- “Comment j’ai écrit un de mes livres.” *Bibliothèque Oulipienne* vol. 2, París: Seghers, 1987, pp. 25-44.
- *Se una notte d’inverno un viaggiatore*. Torino: G. Einaudi, 1979.
- Camarero-Arribas, Jesús. “Plaidoyer pour l’OuLiPo en Espagne.” *Pamiela* no. 8, 1985, pp. 25-6.
- Cansinos-Asséns, Rafael. “ULTRA: Un manifiesto de la juventud literaria.” *Cervantes*, enero de 1919. En *La generación del 27 desde dentro*. Editado por Juan Manuel Rozas, Madrid: Istmo, 1986, pp. 168-70.
- Canter, Françoise. *L’OuLiPo et ses “plagiaires par anticipation” de la Renaissance*. Tesis. University of California, 2001.
- Carpentier, Alejo. “Papel social del novelista.” En Mario Benedetti et al. *Literatura y arte nuevo en Cuba*. Barcelona: Editorial Estela, 1971: 153-169.
- Carroll, Lewis. *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*. Londres: Macmillan, 1929 [1871].
- Carrs Des., Laurence. *The Pre-Raphaelites, Romance and Realism*. Londres: Thames and Hudson, 2000.
- Casciari, Hernán. *Más respeto, que soy tu madre*. Barcelona: Plaza y Janés, 2005.
- Castaño, Isabel. *22 granos de arroz*. Rodasviejas: Vacas y Castaño, 2012.
- Castro, Fidel. “Palabras a los intelectuales.” *La Revolución Cubana*. Editado por Adolfo Sánchez R, 2ª. Ed., México DF: Era, 1972 [1961].
- Castro, Juan Cristóbal. *Artifícios verbales: idiomas inventados en la literatura latinoamericana moderna y contemporánea*. Tesis. University of California Santa Barbara, 2009.



- Catulo. *Carmina fugitiva*. Traducido al español. *Imperium*. [siglo I a.C.]. [https://www.imperivm.org/cont/textos/txt/catulo\\_carmina-libro\\_i.html](https://www.imperivm.org/cont/textos/txt/catulo_carmina-libro_i.html) Fecha de acceso: 2 octubre de 2018.
- Cervantes de., Miguel. *Don Quijote de la Mancha*. Madrid: Real Academia Española, 2004 [1605-1615].
- Miguel. El cerco de Numancia y El trato de Argel. Madrid: Afrodisio Aguado SA Editores librerism 1957 [1784].
- Chevrel, Yves. “Études de réception.” *Précis de littérature comparée*. Dirigido por Pierre Brunel y Yves Chevrel. París: Presses Universitaire de France, 1989, pp.178-214.
- Chiappe, Doménico. “La literatura envolvente y otros retos del escritor multimedia.” en *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas* editado por Jesús Montoya Juárez y Ángel Esteban. Madrid: Iberoamericana, 2013, pp. 269-80.
- Cippolini, Rafael. *Contagiosa paranoia*. Buenos Aires: Interzona Editora, 2007.
- Cloch , S bastien. “Une soci t  soci taire.” *Magazine litt raire* no. 388, junio de 2000, pp. 39-42.
- Coll ge de ‘Pataphysique. Estatutos *fatrazie* <http://www.fatrazie.com/statutscp.htm> Fecha de acceso: 13 abril de 2014.
- *Les 101 mots de la Pataphysique*. Paris: Presses Universitaires de France, 2016.
- P gina web oficial: [http://www.college-de-pataphysique.org/Sous\\_Commissions/sous\\_comm.html](http://www.college-de-pataphysique.org/Sous_Commissions/sous_comm.html) Fecha de acceso: 20 mayo de 2015.
- Compagnon, Antoine. “Nouveau roman versus Tel Quel”. Conferencia dictada en el Anfiteatro Marguerite de Navarre - Marcelin Berthelot, 1 marzo de 2011, 16h30. *college-de-France* <http://www.college-de-france.fr/site/antoine-compagnon/course-2011-03-01-16h30.htm> Fecha de acceso:16 de agosto de 2017.
- Consenstein, Peter. “Memory and Oulipian Constraints.” *Postmodern Culture* vol. 6, no. 1, Septiembre de 1995 <http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.995/consen.995> Fecha de acceso: 13 de agosto de 2014.
- Cortanze, G rard de. “Arrabal, Fernando. La ‘Pataphysique est une machine   explorer le monde.” *Magazine litt raire* no. 388, junio de 2000, pp. 42-4.
- Cort zar, Julio. *A fondo*. Entrevista realizada por Joaqu n Soler Serrano, RadioTelevisi n espa ola, 1977.
- “Del sentimiento de no estar del todo.” *La vuelta al d a en ochenta mundos*. M xico D. F.: Siglo veintiuno editores, 2005 [1967], pp. 32-8.

- *Final del juego*. México: J. Pablos, 1956.
- *La vuelta al día en ochenta mundos*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores S.A., 2005 [1967].
- *Rayuela*. Madrid: Archivos, CSIC, 1991 [1963].
- Cózar, Rafael de. *Poesía e imagen: formas difíciles de ingenio literario*. Sevilla: Ediciones del Carro de la Nieve, 1991.
- Cruz de la., Son Juana Inés. *Villancicos: Lírica coral*. México D.F: Fondo de Cultura Económica, 2006 [1679].
- Cuadra, Carlos. “Máscaras y amaneceres: Guillermo Cabrera Infante y el género (auto)biográfico.” *Guillermo Cabrera Infante. El subterfugio de la palabra*. Coordinado por Humberto López Cruz, Madrid: Editorial Hispano cubana, 2009.
- Curutchet, Juan Carlos. *Julio Cortázar o la crítica de la razón pragmática*. Madrid: Editora Nacional, 1972.
- Dachs, Ramon. *Poems mínims*. Alzira: Germania, 1995. 2a ed.: *hermeneia*. Barcelona: Proa, 2001. <http://www.hermeneia.net/interminims/pcsearcc.htm>. Fecha de acceso: 14 de abril de 2016.
- Darío, Rubén. “Amar hasta fracasar.” En *Obras Completas*. Tomo IV. Madrid: Afrodisio Aguado, 1954.
- *Prosas profanas y otros poemas*. Madrid : Castalia, 1983 [1896].
- Daumal, René. *La grande beuverie*. París : Gallimard, 1991 [1938].
- “La ‘Patafísica y la revelación de la risa.” *Patafísica. Epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Traducido por Margarita Martínez y anotado por Rafael Cippolini. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2009 [1929]. 211-14.
- “Patafísica de los fantasmas.” *Patafísica. Epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Traducido por Margarita Martínez y anotado por Rafael Cippolini. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2009 [1939]. 215-20.
- Deluy, Henri. “Ouvroir de Littérature Potentielle (Entretien avec Bens, Jacques et Fournel, Paul).” *Action poétique* no. 85, 1981, pp. 48-64.
- Denis, Benoît. “Médiation.” *Le dictionnaire du littéraire*. Dirigido por Paul Aron, Denis Saint-Jacques y Alain Vialia, París: Quadrige, 2002, pp. 471-2.
- Derrida, Jacques. *De la grammatologie*. París: Éditions de Minuit, 1967.
- Detweiler, Robert, “Games and Play in Modern American Fiction.” *Contemporary Literature* vol. 17, no. 1, invierno de 1976, pp. 44-62.

- Díez, Juan José. *Don Juan y la frontera del espíritu*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009.
- Díez Coronado, M<sup>a</sup> Ángeles y Jorge Fernández López. *Tradición clásica y literatura española e hispanoamericana*. Logroño: Universidad de La Rioja, Servicio de publicaciones, 2016.
- Dobry, Edgardo. “Barroco y modernidad: de Maravall a Lezama Lima.” *Orbis Tertius* vol. 14, no. 15, 2009, pp. 1-8.
- DLE, Diccionario de la Lengua Española elaborado por Real Academia Española (RAE) y la Asociación de Academias de la Lengua Española (ASALE), 23.1<sup>a</sup> edición, 2017.
- Düsing, Wolfgang. *Friedrich Schiller, Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*. München: C. Hanser, 1981.
- Duvignaud, Jean. *El juego del juego*. Traducido por Jorge Ferrero Santana, México D. F.: Fondo de Cultura económica, 1982 [1980].
- “EDGYLP (Ejercicio de Glosario y Legajos Personales)” *‘Patafísica. Epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Anotado por Rafael Cippolini, Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2009, pp. 339-59.
- Ehrmann, Jacques. “Homo Ludens Revisited.” *Yale French Studies: Game, Play, Literature* no. 41, 1968, pp. 31-57.
- Escalonilla Godayol, Benjamín. *Sinferidad*. <http://www.erres.com/abran-esa-maldita-puerta/sinferidad/> Fecha de acceso: 29 abril de 2015.
- Espagne, Michel. “La notion de transfert culturel”, *Revue Sciences/Lettres* no. 1, 2013. <https://journals.openedition.org/rsl/219> Fecha de acceso: 25 octubre de 2018.
- *Les transferts culturels franco-allemands*. París: Presses Universitaires de France, 1999.
- Esteban, Ángel. “Del pulso al impulso: musas y ninfas constantes e inconstantes.” En *Literatura más allá de la nación: de lo centrípeto y lo centrífugo en la narrativa hispanoamericana del siglo XXI*. Editado por Francisca Noguero, Madrid: Iberoamericana Vervuert, 2011, pp. 33-44.
- y Raúl Cremades. *Cuando llegan las musas. Cómo trabajan los grandes maestros de la literatura*. Madrid: Espasa-Calpe, 2002.
- Fassio, Juan Esteban. “Alfred Jarry y el Colegio de ‘Patafísica.’” *Letra y Línea* no. 4 julio de 1954, pp. 2-4.
- Fernández Corte, José Carlos. “El *Satiricón*, Petronio y Fellini: la muerte de los patricios.” en *Sobre la adaptación y más allá: trasvases filmoliterarios*. Editado

por Pedro Javier Prado García y Javier Sánchez Zapatero, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2014, pp. 47-54.

Fernández Moreno, César. *La realidad y los papeles*. Madrid: Aguilar, 1967.

Ferré, Juan Francisco. "Taxonomías transatlánticas: lo hipertextual y lo mediático." En *Imágenes de la tecnología y la globalización en las narrativas hispánicas*, editado por Ángel Esteban y Jesús Montoya Juárez. Madrid: Iberoamericana, 2013, pp. 73-118.

Filer, Malva. "El texto, espacio de la vida y de la muerte en los últimos cuentos de Julio Cortázar." *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I*. Poitiers: Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, pp. 225-32.

Fournel, Paul. "Les ateliers de l'Oulipo : écrire ici et maintenant." *Magazine Littéraire* no. 398, mayo de 2001, pp. 26-8.

---- y Jacques Jouet. "L'écrivain oulipien." *Magazine Littéraire* no. 245, agosto de 1987, pp. 90-4.

Foust, Ronald E. "The Rules of the Game: A Para-Theory of Literary Theories." *South Central Review* vol. 3, no. 4, invierno de 1986, pp. 5-14.

Fusco, Mario. "Italo Calvino entre Queneau et l'OuLiPo." *Magazine littéraire* no. 274, febrero de 1990, pp. 44-6.

Gache, Belén. *El diario del niño burbuja*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009.

---- *Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto*. Gijón: Trea, 2006.

Gadamer, Hans-Georg. *Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik*. Tomo III. Tübingen: J.C.B Mohr (Paul Siebeck), 1972 [1960].

García, Eligio. "Guillermo Cabrera Infante: El más triste (y alegre) de todos los tigres." *Son así: reportaje a nuevos escritores latinoamericanos*. Bogotá: El Áncora Editores. Panamericana Editorial, 2002 [entrevista realizada en diciembre de 1979] pp.191-243.

Gärtner, José Luis. "¡Mierdra, mierdra, mierdra! Alfred Jarry se anticipó a todas las vanguardias con el texto teatral *Ubú Rey*." *Quimera: Revista de Literatura* no. 367, 2014, pp. 18-20.

Genette, Gérard. "Jeux oulipiens." *Furor* no. 1, octubre de 1980, pp. 5-13.

---- *Palimpsestes: La littérature au second degré*. París: Éditions du Seuil, 1982.

Gil Vrolijk, Carmen. *Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos)*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2002.

- Giordano, Enrique A. "El juego de la creación en Borges." *Hispanic Review* vol. 52, no. 3, verano de 1984, pp. 343-66.
- "Play and Playfulness in García Márquez' *One Hundred Years of Solitude*." *Rocky Mountain Review of Language and Literature* vol. 42, no. 4, 1988, pp. 217-29.
- Girondo, Oliverio. *Obras*. Buenos Aires: Editorial Losada 2º Edición, 1990.
- Gomá, Javier. *Imitación y experiencia*. Barcelona: Biblioteca de bolsillo, 2005 [2003].
- Gómez de la Serna, Ramón. *Greguerías*. Madrid: Castalia S.A, 1994.
- "Humorismo" *Ismos*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1931, pp. 197-233.
- "Prólogo a las novelas de la nebulosa." *El hombre perdido*. Madrid: Espasa Calpe, 1962 [1946], pp. 7-17.
- González Echevarría, Roberto. *Cuba (1902-2002): un siglo de literatura*. Madrid: Colibrí, 2002.
- Goyet, Francis. "Imitatio ou intertextualité? (Riffaterre revised)." *Poétique* no. 71, 1987, pp. 313-20.
- Granados, Omar. "La ninfa inconstante: nuevos apuntes sobre la reescritura en Guillermo Cabrera Infante." *La Habana elegante* no. 56, 2014.
- *Re-escrituras: literatura de la revolución cubana*. Tesis. Emory University, 2012.
- Gras Miravet, Dunia. *El arte de la nostalgia. Cartas de Néstor Almendros a Guillermo Cabrera Infante*. Madrid: Editorial Verbum, 2013.
- Guillén, Claudio. "De influencias y convenciones." *1616: Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada* no. 2, 1979, pp. 87-97.
- Hall, Kenneth E.. *Guillermo Cabrera Infante and the Cinema*. Newark: Juan de la Cuesta, 1989.
- Hammerschmidt, Claudia. "Eco-logías del exilio: Guillermo Cabrera Infante." *Zama* no. 7, 2015, pp. 33-42.
- "Introducción" *La escritura meta-final de Guillermo Cabrera Infante. Homenaje a su obra "casi completa"*. Potsdam: INOLAS Publishers, LTD, 2017, pp. 7-19.
- "La escritura eco-lógica de Guillermo Cabrera Infante, o Las huellas del exilio." *La escritura meta-final de Guillermo Cabrera Infante. Homenaje a su obra "casi completa"*. Potsdam: INOLAS Publishers, LTD, 2017, pp. 65-85.

- “*Mi genio es un enano llamado Walter Ego*”: estrategias de autoría en Guillermo Cabrera Infante. Traducido por Beatriz Galán y Claudia Hammerschmidt, Madrid : Iberoamericana, 2015.
- Harss, Luis. *Los nuestros*. Buenos Aires: Sudamericana, 1966.
- Hassan, Ihab H.. “The Problem of Influence in Literary History: Notes Towards a Definition.” *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, no. 14, 1955, pp. 66-76.
- Hernández Cuéllar, Jesús. “Lo peor del dragón está en la cola. Entrevista con Guillermo Cabrera Infante.” *Contacto Magazine*, 2001 [entrevista realizada en 1997]. <http://contactomagazine.com/infante.htm#.VzHXXja0z-Y> Fecha de acceso: 11 de abril de 2017.
- Howe, Daniel C. *Creativity Support for Computational Literature*. Tesis. New York University, 2009.
- Huidobro, Vicente. *Altazor; Temblor de cielo*. Madrid: Cátedra, 1992 [1931].
- “Manifiesto Creacionismo.” <http://www.vicentehuidobro.uchile.cl/manifiesto1.htm> Fecha de acceso: 29 de abril de 2016.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Traducido por Eugenio Imaz, Madrid: Alianza Editorial, 1987 [1938].
- Inguanzo, Rosa M.. *Incursión en el espacio ontológico de las novelas La ninfa inconstante de Guillermo Cabrera Infante y Todos se van de Wendy Guerra*. Tesis. Florida International University, 2011.
- Ionesco, Eugène. *La cantatrice chauve*. París: Gallimard, 1995 [1950].
- Iriarte, Ignacio. “Barroco contemporáneo.” *Orbis Tertius* vol. 17, no. 18, 2012, pp. 1-10.
- “Barroco, Modernismo, Neobarroco.” *Orbis Tertius* vol. 20, no. 21, 2015, pp. 106-14.
- Isou, Isidore. “Manifiesto Letrista.” *Introduction à une nouvelle poésie et une nouvelle musique*, París: Gallimard, 1947. *Unsiglodearte* <http://unsiglodearte.blogspot.be/2012/04/letrismo.html> Fecha de acceso: 3 de mayo de 2015.
- Iwasaki, Fernando. “Verbi gracia, Guillermo Cabrera Infante.” *Anales de Literatura Hispanoamericana*, no. 37, 2008, pp. 79-82.
- Jameson, Fredric. *The Cultural Turn: Selected Writings on the Postmodern, 1983-1998*. London & New York: Verso, 1998.
- Jarry, Alfred. *Almanach du Père Ubu illustré*. París: Société des Amis d’Alfred Jarry, 2009 [1901].

- *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien suivi de L'Amour Absolu*. Paris : Gallimard, 1980 [1911 y 1899].
- *Ubu cocu ou L'archéoptéryx*. Oleyres [Suisse] : Centre de recherches périphériques, 1981 [1944].
- "Ubú Rey. Nota." *'Patafísica. Epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2009, pp. 77-79.
- *Ubu roi*. París: Gallimard, 2000 [1896].
- *Ubu roi; Ubu enchaîné; Les Paralipomènes d'Ubu*. París: Club français du livre, 1966 [1896, 1900 y 1921].
- Jauss, Hans Robert. *Kleine Apologie des ästhetischen Erfahrung*. Constanza, Universität Konstanz, 1972.
- Joyce, James. *Epiphanies*. Editado por Oscar Silverman, Buffalo, N.Y. : Lockwood Memorial Library, University of Buffalo, 1956.
- *Finnegan's wake*. Londres: Faber, 1975 [1939].
- *Ulysses*. Dublín: Lilliput Press, 1997 [1922].
- Joyeux-Prunel, Béatrice. "Les transferts culturels. Un discours de la méthode." *Hypothèses* vol. 1, no. 6, 2003, pp. 149-62.
- Koos, Leonard R. "Georges Perec: P or the Puzzle of Fiction." *Yale French Studies (After the Age of Suspicion: The French Novel Today)*, 1988, pp. 185-8.
- Kristeva, Julia. *Sémiotikè, recherches pour une sémanalyse*, Seuil, 1969 [1967]
- Kutasy, Mercedes. *Interrogando imágenes: Lo visual y lo verbal en la narrativa breve de Virgilio Piñera y Guillermo Cabrera Infante*. Murcia: Universidad de Murcia, 2016.
- Labbé, Carlos. *Pentagonal. Espéculo*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2008.  
*Pendientedemigracion*  
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/index.htm>  
 Fecha de acceso: 5 de mayo de 2014.
- La Fontaine, Jean de.. *Fables (1668-1694)*, Éditions du groupe Ebooks, 2003.  
<http://es.scribd.com/doc/2332843/3/La-Cigale-et-la-Fourmi> Fecha de acceso: 8 noviembre de 2013.
- Lange, Charlotte. *Modos de parodia. Guillermo Cabrera Infante, Reinaldo Arenas, Jorge Ibarguengoitia y José Agustín*. Peter Lange: Bern, 2008.
- Laprand, Marc. "Boris Vian, l'Équarisseur de première classe." *Magazine littéraire* no. 388, junio de 2000, pp. 50-4.

- Launoir, Ruy. *Clefs pour la Pataphysique*. París : Seghers, 1969.
- “Le Collège de ‘Pataphysique et Jarry.’” *Europe* vol. 59, no. 623/624, Marzo-abril de 1981, pp. 224-30.
- “Un siècle de ‘Pataphysique.’” *Magazine littéraire* no. 388, junio de 2000, pp. 21-9.
- Laureano, Erin N. *Literatura, lenguaje y “realidad”: La relación entre la literatura y sus referentes socio-historicos según Rayuela y Tres tristes tigres*. Tesina. University of South Florida, 2007.
- Lazarovich, Mauro. “Existencias inestables, retornos y vacíos en la Cuba post soviética.” *Cuadernos del CEL* vol. 1, no. 2, 2016, pp. 83-100.
- Lear, Edward. *Edward Lear’s Book of Mazes: Nonsense Rhymes & Limericks*. New York : Sterling Pub. Co., 1980.
- Lejeune, Philippe. *Pour l’autobiographie*. París: Seuil, 1998.
- Le Lionnais, François. “La LiPo. Le premier Manifeste.” *Oulipo, La littérature potentielle : (créations, re-créations, récréations)*. París : Gallimard, 1973, pp. 19-22.
- “La LiPo. Second manifeste.” *Oulipo, La littérature potentielle : (créations, re-créations, récréations)*. París : Gallimard, 1973, pp. 23-7.
- “L’antéantépénultième.” En *Anthologie de l’OuLiPo*, editado por Marcel Bénabou y Paul Fournel. París: Gallimard, 2009, pp. 843-5.
- “Raymond Queneau et l’amalgame des mathématiques et de la littérature.” *Nouvelle Revue Française* no. 290 febrero de 1977, pp. 34-41.
- Lescure, Jean. “Petite histoire de L’Oulipo.” *Oulipo. La littérature potentielle : (créations, re-créations, récréations)*. París: Gallimard, 1973, pp. 28-40.
- Le Tellier, Hervé. *Esthétique de l’oulipo*. Bordeaux : Le Castor Astral, 2006.
- Lezama Lima, José. *El reino de la imagen*. Caracas: Biblioteca Ayacucho, 1981.
- Lobato Morchón, Ricardo. *El teatro del absurdo en Cuba (1948-1968)*. Madrid : Verbum, 2002.
- Lucrecio, Tito. *De la naturaleza de las cosas (De natura rerum)*. Baruta: Equinoccio-Ediciones de la Universidad Simón Bolívar, 1982 [siglo I a.C.].
- Machover, Jacobo. *El heraldo de las malas noticias: Guillermo Cabrera Infante, ensayo a dos voces*. Miami (Fla.): Universal, 1996.



- *La memoria frente al poder. Escritores cubanos del exilio : Guillermo Cabrera Infante, Severo Sarduy, Reinaldo Arenas.* Valencia, Universitat de València : 2001.
- Maciunas, George. *Manifiesto on Art / Fluxus Art Amusement*, 1965. Traducido por A. Espinoza *artecontemplo* <http://artecontempo.blogspot.be/2005/06/tentativa-de-manifiesto-fluxus-george.html> Fecha de acceso: 10 mayo de 2015.
- Mallarmé, Stéphane. *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard.* París: Ypsilon Ed. 2010 [1897].
- Mañach, Jorge. "Indagación del Choteo." *La crisis de la alta cultura en Cuba: Indagación del choteo.* Miami: Ediciones Universal, 1991[1928], pp. 51-96.
- Marina, José Antonio. *Elogio y refutación del ingenio*, Barcelona: Anagrama, 1992.
- Martínez, Guillermo. *Borges y la matemática.* Barcelona: Seix Barral, 2007.
- Martínez Fernández, José Enrique. *La intertextualidad literaria.* Madrid: Cátedra, 2001.
- Marx, Karl. *El 18 Brumario de Luis Bonaparte.* Longseller: Buenos Aires, 2005.
- Marzo, Jorge Luis. *La memoria administrada.* Madrid: Katz Editores, 2010.
- Mathews, Harry. *Les verts champs de moutarde de l'Afghanistan.* Traducido por Georges Perec, París: POL, 1998.
- Mathews, Henri. "L'algorithme de Mathews." *Oulipo. Atlas de littérature potentielle.* París: Gallimard, 2007 [1988], pp. 91-107.
- McMurray, Line. "Le panache de l'originalité pataphysique québécoise." *Moebius : écritures / littérature*, no. 106, 2005, pp. 13-22.
- "L'oulipe: ses anti-manifestes et leur mise en jeu." *Études Françaises* vol. 16, no. 3-4, octubre de 1980, pp. 147-72.
- Merrim, Stephanie. "Exorcismos de esti(l)o de Guillermo Cabrera Infante." *Revista Iberoamericana* vol. 44, no. 102, 1978, pp. 276-9.
- "Tres tristes tigres : Antimundo, antilenguaje, antinovela." *Texto Crítico* no. 33, 1985, pp. 133-52.
- Molina Foix, Vicente. "Falansterio y «donjuanismo»." En Cabrera Infante. *Habanidades.* Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016 [1979]: XV-XXII.
- "Prólogo: Infante y juventud" En Guillermo Cabrera Infante. *Habanidades.* Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016 [entrevista realizada en 1979] pp. IX-XXII.

- Montenegro, Nivia. "Los espacios de la ausencia en Guillermo Cabrera Infante." En *La escritura meta-final de Guillermo Cabrera Infante. Homenaje a su obra "casi completa"* Editado por Claudia Hammerschmidt, Potsdam: INOLAS Publishers, LTD, 2017, pp. 37-64.
- Montes, Mónica. *Desde aquí, Espéculo*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2001.  
*Pendientesdemigracion*  
<http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/desdeaquí/index.htm>  
 Fecha de acceso: 23 octubre de 2014.
- Mora de., Carmen. "«Orientación de los gatos» (apuntes para una poética)." *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar II*. Poitiers: Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, pp. 167-80.
- Morales Ladrón, Marisol. *Breve introducción a la literatura comparada*. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá, 1999.
- Moreno Turner, Fernando. "Juguemos en el bosque mientras el lobo no está (A la Caperucita Roja)." *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I*. Poitiers: Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, pp. 233-8.
- Motte, Warren. "Playing in Earnest." *New Literary History* vol. 40, no. 1, invierno de 2009, pp. 25-42.
- Moulin-Civil, Françoise. "Le discours du renversement dans le roman cubain de l'exil." *Revue belge de philologie et d'histoire* vol. 73, no. 3, 1995, pp. 841-51.
- Munné, Antoni. "Prólogo: Ya no se puede más." En Guillermo Cabrera Infante. *Mea Cuba antes y después: Escritos políticos y literarios*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2015, pp. IX-XXX.
- Nelson, Ardis. *Cabrera Infante in the Menippean Tradition*. Newark: Juan de la Cuesta. Hispanic Monographs, 1983.
- Noguerol, Francisca. "Espectrografías: minificción y silencio" *Lejana. Revista Crítica de Narrativa Breve* no. 3, 2011, pp. 1-15.
- "Palabras prójimas: minificción y juegos con el lenguaje". En *Los mundos de la minificción*. Editado por Osvaldo Rodríguez Pérez, Valencia: Aduana Vieja, 2009, pp. 11-34.
- Núñez Puente, Sonia. "En busca de un mundo perdido: Cabrera Infante y *Tres tristes tigres*." En *Diálogos Cervantinos: Encuentros con Cabrera Infante*. Prólogo de Victorino Polo García, Murcia: Cajamurcia, 2001, pp. 203-10.
- Ortega, Julio; David Gallagher; Luis Gregorich; Julio Matas y Emir Rodríguez Monegal. *Guillermo Cabrera Infante*. Madrid: Fundamentos, 1974.
- Ortega Garrido, Andrés "Materiales clásicos en *Exorcismos de esti(l)o* de Guillermo Cabrera Infante." *Humanismo y Pervivencia del mundo clásico. Homenaje al*

*profesor Juan Gil* vol. 5, Madrid: Instituto de Estudios Humanísticos/CSIC, 2015, 2641-9.

Ortega y Gasset, José. *La deshumanización del arte* en *Obras Completas I*, Madrid: Alianza, 1993 (2ªed) [1925].

Ouvroir de Musique Potentielle. *oumupo* [www.oumupo.org](http://www.oumupo.org) Fecha de acceso: 14 agosto de 2014.

Ouvroir de Cuisine Potentielle. *oucuipo* <http://oucuipo.tumblr.com/> Fecha de acceso: 14 agosto de 2014.

Pardo García, Pedro Javier. “El *Quijote* y la novela inglesa: de Laurence Sterne a James Joyce.” En *La ficción novelesca en los siglos de oro y la literatura europea*. Editado por María Cruz Buitrago Gómez y Ricardo Senabre Sempere. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, 2005, pp. 57-71.

Paz, Octavio. *Los hijos del limo*. Barcelona: Seix Barral, 1993.

Pedrosa, José Manuel. “De plumas, tinteros y otros útiles eróticos: la cultura de la voz contra la cultura de la letra.” *STVDIA ZAMORENSIA*, no. 10, 2011, pp. 31-66.

Pennac, Daniel. *Comme un roman*. París: Gallimard, 1992.

Perales Contreras, Jaime. “Filmando «La autopista del sur».” *Literal* no. 37, 2014. *literalmagazine* <http://literalmagazine.com/filmando-la-autopista-del-sur/> Fecha de acceso: 9 abril de 2017.

Perec, Georges. “Approches de quoi ?” *Cause commune* no. 5, 1973.

---- *El secuestro*. Traducido al español por Marisol Arbués, Mercè Burrel, Marc Parayre, Hermes Salceda y Regina Vega, Barcelona: Anagrama, 1997.

---- *La Disparition*. París : le Livre de poche, 2002 [1969].

---- *La vie mode d'emploi*. París: Fayard, 2011 [1978].

---- *W ou Le souvenir d'enfance*. París: Gallimard, 1993 [1975].

Pereda, Rosa María. *Guillermo Cabrera Infante*. Madrid: Adaf, 1978.

Pérez, Alma. *Negro en ovejas*, 2011. *badosa* <http://badosa.com/p197> Fecha de acceso: 12 marzo de 2015.

Pérez Cino, Waldo. “Habana póstuma: pasaje y paisaje en Guillermo Cabrera Infante.” En *Ciudad y escritura: imaginario de la ciudad latinoamericana a las puertas del siglo XXI*. Editado por Nanne Timmer, Leiden: Leiden University Press, 2013.

Pérez Múgica, Cristina. *El canon en espiral. Relectura, pliegue y travestismo en Pedro Juan Gutiérrez*. Tesis. Universidad de Salamanca, 2015.

- Piaget, Jean, Honrad Lorenz y Erik H Erikson. *Juego y desarrollo*. Barcelona: Crítica, 1998.
- Picard, Michel. *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*. París : Les éditions de minuit, 1986.
- Pichon Rivière, Marcelo. “Entrevista a Guillermo Cabrera Infante.” en *The Paris Review: Confesiones de escritores. Escritores latinoamericanos*. Buenos Aires: El Ateneo, 1996 [entrevista realizada en 1982 por Alfred Mac Adam], pp.61-93.
- Piñera, Virgilio. “Alfred Jarry: Ubú rey.” *Tablas. La revista cubana de artes escénicas* no. 4, 2012 [1957]
- *Teatro completo*. La Habana: Ediciones R., 1960.
- Pollin, Karl. *Alfred Jarry: l'expérimentation du singulier*. Amsterdam: Rodopi, 2013.
- Polo García, Victorino. “De *Tres tristes tigres* a *La Habana para un infante difunto*, un espejo para el camino.” *Hispanoamérica en sus textos*, editado por Eva Valcárcel, A Coruña: Universidade da Coruña. Servizo de Publicacións, 1993, pp. 113-23.
- Ponge, Francis. “Le papillon.” en *Œuvres complètes*, editado por Bernard Beugnot, París: Gallimard, 1999 [1942].
- Poniatowska, Elena: “La vuelta a Julio Cortázar en (cerca de) 80 preguntas.” *Plural* no. 44, 1975, pp. 28-36.
- Power, Kevin. “Narrative Techniques in Bartheleme’s *Snow White*.” *Actas del IV Congreso de la Asociación Española de Estudios Anglo-Norteamericanos*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 1984.
- Queneau, Raymond. *Bâtons, chiffres et lettres*. París: Gallimard, 1965.
- *Cent mille milliards de poèmes*. París: Gallimard, 1993.
- *Gueule de Pierre*. París: Gallimard, 1934.
- “La cimaise et la fraction.” *La Littérature potentielle*. París : Gallimard, 1973.
- *Les Derniers jours*. París: Gallimard, 1977.
- *Les Fleurs bleues*. París: Gallimard, 1991.
- *Le Voyage en Grèce*, París: Gallimard, 1987.
- *Loin de Rueil*. París: Gallimard, 1999.
- Quesada, Catalina. “Coronando el (neo)barroco. Espejos gongorinos en la obra de Severo Sarduy.” *Romance Notes* vol. 55, no. 2, 2015, pp. 285-99.

- Quintana Docio, Francisco. "Intertextualidad genética y lectura palimpséstica.", *Castilla. Estudios de literatura* no. 15, 1990, pp. 169-82.
- Rameil, Claude. "Raymond Queneau au Collège." *Magazine littéraire* no. 388, junio de 2000, pp. 48-50.
- Reisner, Thomas A., y R. Rawdon Wilson. "In Palamedes' Shadow: Explorations in Play, Game and Narrative Theory." *Études littéraires* vol. 25, no. 1-2, verano-otoño de 1992, pp. 219-24.
- Revenet Kenna, Caridad. "En el principio, y hasta hoy, fue el choteo (con Cabrera Infante)." En *Diálogos Cervantinos: Encuentros con Cabrera Infante*. Prólogo de Victorino Polo García, Murcia: Cajamurcia, 2001, pp. 219-27.
- Reyes, Alfonso. *Alfonso Reyes: La experiencia literaria y otros ensayos*. Prólogo y edición de Jordi Gracia, Madrid: Fundación Banco Santander, 2009.
- *El libro de las jitanjáforas y otro papeles de Amado Alonso, Ignacio B. Anzoátegui, Marcel Biron, Mariano Brull, José de la Colina, "Dante Alighieri", Guido Gómez de Silva, Francisco Ichaso, Alicia Reyes, Toño Salazar, Jaime Torres Bodet, Xavier Villaurrutia seguidos de retruécanos, sonetórpidos y porras deportivas*. Editado y anotado por Adolfo Castañón, México D.F: Iberoamericana, 2011.
- *Entre libros: 1912-1923*. México: El Colegio de México, 1948.
- Ricardou, Jean. *Pour une théorie du Nouveau roman*, París : Seuil, 1971.
- Rimbaud, Arthur. *Œuvres*. París : Éditions Garnier Frères, 1960.
- Rioseco, Marcelo. *Elementos lúdicos en la poesía de Juan Luis Martínez, Diego Maquieira y Rodrigo Lira*. Tesis. Universidad de Cincinnati, 2008.
- Robbe-Grillet, Alain. *Dans le labyrinthe*. París : Éditions de Minuit, 1988 [1959].
- *La Jalousie*. París: Éditions de Minuit, 1990 [1957].
- Rodríguez Medina, María Jesús. "When words collide: el inglés y el humor en *Tres tristes tigres*." *EPOS* no. 19, 2003, pp. 219-28.
- Rodríguez Monegal, Emir. "Las fuentes de la narración." París: *Nuevo mundo* no. 25, 1968, pp. 41-58.
- Rojas, Rafael. *Tumbas sin sosiego: Revolución, disidencia y exilio del intelectual cubano*. Barcelona: Anagrama, 2006.
- Rojo, Violeta. *Breve manual para reconocer minicuentos*. Caracas: Equinoccio, 1996.
- Roubaud, Jacques. *La belle Hortense*. París : Seuil, 1996 [1985].
- "S.t." en *Moments oulipiens*. Bordeaux : Le Castor Astral, 2004, pp. 9-34.

- Roudaut, Jean. "Le Collège des collèges." *Magazine littéraire* no. 388, junio de 2000, p. 24.
- Roussel, Raymond. *Impressions d'Afrique*. París : Livre de poche, 1972 [1909/1910].
- *Nouvelles Impressions d'Afrique*. París: L. Scheer, 2004 [1932].
- Sabatier, Roland. "La chimie/physique." *leletrisme* <http://www.leletrisme.org/> Fecha de acceso: 3 mayo de 2015.
- Sáenz, Francisco. *Cuba en la lejanía: La vivencia oblicua. El Neobarroco en tres escritores del exilio cubano: Severo Sarduy, Guillermo Cabrera Infante y Reinaldo Arenas*. Santiago de Chile: Centro de Estudios Bicentenario, 2009.
- Sainmont, Hugues. "Ubú o la creación de un mito." *Patafísica. Epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2009 [1951]. 83-109.
- Salazar, Béatrice. "Palabras que juegan, juegos con las palabras." *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I*. Poitiers: Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, pp. 71-76.
- Samoilovich, Daniel. "Dossier Virgilio Piñera." *Diario de poesía*, editado por Pablo Gianera y Daniel Samoilovich, 1999, pp. 7-35.
- Sandomir, Docteur. "Arenga inaugural." *Patafísica. Epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2009 [1954] 285-96.
- Santí, Enrico Mario. "Historia" En Guillermo Cabrera Infante, *Tres Tristes Tigres*. Editado por Nivia Montenegro y Enrico Mario Santí, Madrid: Cátedra, 2010, pp. 15-56.
- Santiáñez-Tió, Nil. "Poéticas del modernismo. Espíritu lúdico y juegos de lenguaje en *La incógnita* (1889)." *MLN* vol. 111, no. 2, marzo de 1996, pp. 299-326.
- Sarduy, Severo. *El barroco y el neobarroco*. Buenos Aires: El cuenco de Plata, 2011 [1972].
- "Sur Góngora. La métaphore au carré." *Tel Quel* no. 25, 1966, pp. 91-3.
- *Obra completa. Tomo II*. Editado por Gustavo Guerrero y François Wahl. Madrid; Barcelona; Lisboa; París; México; Buenos Aires; Sao Paulo; Lima, Guatemala, San José: ALLCA XX, 1999.
- Schiller, Friedrich. *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Traducido y anotado por Jaime Feijoo y Jorge Seca, Barcelona: Anthropos, 1990 [1786].
- Scholz, Lászlò. *Los avatares de la flecha. Cuestionamiento del principio de linealidad en el cuento moderno hispanoamericano*. Salamanca: Universidad de Salamanca, 2002.

- Schwartz, Jorge. "Utopías del lenguaje: nuestra ortografía bangwardista." *Lectura crítica de la literatura americana: vanguardia y tomas de posesión*. Editado por Saúl Sosnowski, Caracas: Biblioteca Ayacucho, 1997, pp. 122-46.
- Seaman, Bill. "OULIPO vs Recombinant Poetics." *Leonardo* vol. 34, no. 5, 2001, pp. 423-30.
- Serra, Marius. *Verbalia. Juegos de palabras y esfuerzos del ingenio literario*. Barcelona: Ediciones Península, 2000.
- Shattuck, Roger. *'Patafísica. Epítomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Buenos Aires: Caja Negra Editora, 2009 [1960], pp. 41-50.
- Siemens, William. "Rayas extravagantes: *Tres tristes tigres* y el neobarroco cubano." *Revista Iberoamericana* vol. 57, no. 154, enero-marzo de 1991, pp. 235-43.
- Simard, Sébastien. *Conjoncture et transformation dans Geste et opinion du docteur Faustroll, Pataphysicien d'Alfed Jarry*. Quebec: Université du Québec, 2002.
- Simonnet, Claude. *Queneau déchiffré: notes sur "Le chiendent"*. París: Julliard, 1962.
- Soria Olmedo, Andrés. *Vanguardismo y crítica literaria en España (1910-1930)*. Madrid: Ediciones Istmo, 1988.
- Souza, Raymond L. *Guillermo Cabrera Infante. Two Island: Many Words*. Tesis. University of Texas Press, 1996.
- Speranza, Graciela. *Fuera de campo. Literatura y arte argentinos después de Duchamp*. Barcelona: Anagrama, 2006.
- Spiga, Maria-Grazia. *Production de sens et pratique sémiotique dans l'oeuvre de Guillermo Cabrera Infante*. Tesis. Université Lille III, 1989.
- Staël, Germaine de.. *De l'influence des passions sur le bonheur des individus et des nations. Oeuvres complètes*. Bruselas: Louis Hauman Libraires, 1830 [1796].
- Sterne, Laurence. *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*. Traducido por J.A. López de Letona, Madrid: Ediciones Akal, 1984 [1759].
- Stewart, Susan. *Nonsense. Aspects of Intertextuality in Folklore and Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1979.
- Stillman, Linda Klieger. "The Morphophonetic Universe of Ubu." *The French Review* vol. 50, no. 4, marzo de 1977, pp. 586-95.
- Swift, Jonathan. *Gulliver's Travels*. Philadelphia: Chelsea house, 1986 [1726].
- Swigger, Ronald T. "Reflections on Language in Queneau's Novels." *Contemporary Literature* vol. 13, no. 4, otoño de 1972, pp. 491-506.

- Szabolsci, Miklós. “La vanguardia literaria y artística como fenómeno internacional.” *Casa de las Américas* no. 12, 1972, pp. 4-17.
- Tabourot, Étienne. *Les Bigarrures*. Genève : Librairie Droz, 1986 [1588].
- Tafuri, Manfredo. *Teorías e Historia de la arquitectura*. Barcelona: Editorial Laia, 1972 [1968].
- Tzara, Tristan. *Œuvres complètes*, París: Flammarion, 1975 [1918].
- Umbral, Francisco. *Ramón y las vanguardias*. Madrid: Editorial Espasa-Calpe, 1978.
- Updike, John. “Infante Terrible.” *The New Yorker* no. 29, 1972, pp. 91-4.
- Valenzuela, Luisa. “Microficción: intensidad en pocas líneas.” *La Nación Digital*. ADN Cultura, 2 de febrero de 2008. <http://www.lanacion.com.ar/982849-intensidad-en-pocas-lineas> Fecha de acceso: 13 noviembre de 2013.
- *Peligrosas palabras*. Buenos Aires: Temas Grupo Editorial, 2001.
- Vauthier, Jean. *Capitaine Bada - suivi de: Badadesques*. París : Gallimard, 1980 [1952 y 1965].
- Vega, María José. “Literatura hipertextual y teoría literaria.”, 2003 *cece* <http://www.cece.edu.es/Vega.htm> Fecha de acceso: 4 diciembre 2014.
- Vian, Boris. *L'écume des jours*. Genève: Édito-service, 1977 [1947].
- *Romans, nouvelles, œuvres diverses*, Torino : G. Canale & C.S.p.A, 1994.
- Vidal Claramonte, M. Carmen África. *Hacia una 'Patafísica de la esperanza. Reflexiones sobre la novela posmoderna*. Alicante: Universidad de Alicante, 1990.
- Viers, Carole Anne. *The OuLiPo and Art as Retrieval: Copyists and Translators in the Novels of Raymond Queneau, Italo Calvino, Harry Mathews, and Georges Perec*. Tesis. University of California, 2008.
- Voltaire “Ars dramatique.” *Œuvres complètes de Voltaire, avec des notes et une notice historique sur la vie de Voltaire* vol. 7, París : Furne, 1835, pp. 175-90.
- VVAA. *Collège de 'Pataphysique. Anthologie pataphysique de l'antiquité à nos jours*. París : Éditions du Sandre, 2015.
- VVAA. *Guillermo Cabrera Infante. El subterfugio de la palabra*. Coordinado por Humberto López Cruz, Madrid: Editorial Hispano cubana, 2009.
- VVAA. *La huella de Cosmos*. Novela colectiva dirigida por Doménico Chiappe, Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009.



- VVAA. *ANTIQUAE LECTIONES: El legado clásico desde la antigüedad hasta la Revolución Francesa*. Editado por Juan Signes Codoñer, Beatriz Antón Martínez, Pedro Conde Parrado, Miguel Ángel González Manjarrés y José Antonio Izquierdo. Madrid: Cátedra, 2005.
- VVAA. *Diálogos Cervantinos: Encuentros con Cabrera Infante*. Prólogo de Victorino Polo García, Murcia: Cajamurcia, 2001
- VVAA. *Guillermo Cabrera Infante: Assays, Essays and Other Arts*. Editado por Ardis Nelson, Nueva York: Twayne, 1999.
- VVAA. *Guillermo Cabrera Infante: la semana de autor*. Coordinado por Victorino García Polo, Madrid: Cultura Hispánica (Agencia española de cooperación internacional), 1998.
- VVAA. *Eos: An Enquiry Into the Theme of Lovers' Meetings and Partings at Dawn in Poetry*. Londres: Mouton, 1965.
- Weisstein, Ulrich. *Einführung in die vergleichende Literaturwissenschaft*. Stuttgart: Kohlhammer, 1968.
- Wilson, R. Rawdon. *In Palamedes' Shadow. Explorations in Play, Game, & Narrative Theory*. Boston: Northeastern University Press, 1990.
- Winnicott, Donald. *Realidad y juego*. Traducido por Floreal Mazía, Barcelona: Gedisa, 1982 [1971].
- Yurkievich, Saúl. "Julio Cortázar: al calor de su sombra." *Lo lúdico y lo fantástico en la obra de Cortázar I*. Poitiers: Centre de Recherches Latinoaméricaines, 1986, pp. 9-24.
- Zamora y Góngora, Javier Alejandro. *Ludismo y autorrealización en la novela moderna*. Tesis. Université de Montréal, 2006.
- Zola, Émile. *Mes haines, causeries littéraires et artistiques*. Arvensa editions, 2014 [1866]. Fecha de acceso: 26 octubre de 2014.
- Zucker, Arnaud. *Encyclopédie: Formes de l'ambition encyclopédique dans l'Antiquité et au Moyen Âge*. Turnhout : Brepols, 2013.

## **ANEXOS**

## Anexo 1: Entrevista a Miriam Gómez

*En marzo de 2017 me recibe Miriam Gómez en la casa victoriana de Gloucester Road que compartía con su marido Guillermo Cabrera Infante. Los techos altos permiten que las inmensas estanterías acojan miles de libros que, al desbordar, se encuentran también amontonados en cada esquina. Junto a ellos, una gran cantidad de películas coreanas que Miriam me relata con la misma pasión con la que narra los recuerdos de La Habana, la estancia transcurrida en Bruselas y la vida en el exilio.*

*Las infusiones de menta y los bombones belgas nos acompañan durante tres horas de conversación, por lo que, sin pretensiones de reproducir aquella conversación, le envío a posteriori por escrito algunas preguntas sobre los temas que surgieron en el transcurrir de la tarde y hoy, 6 de junio de 2018, me responde a cada una de ellas por teléfono.*

**1. Usted me decía que cuando vivían en Cuba el foco de atención de los artistas era París; ¿podría hablarme de la tradición francófona en Cuba? Y ¿en qué medida estaba presente lo francófono?**

En Cuba siempre estuvo presente lo francófono.

Por ejemplo Julián del Casal, en el siglo XIX, vivía una vida completamente afrancesada, como Japón se había abierto ya al mundo, y en Francia la gente estaba loca con la japería, a él también le encantaba tanto Japón como Francia. Él siempre soñó con ir a París. Su estudio, que era muy modesto, era todo al estilo parisino.

Mira si era así la presencia de lo francés en Cuba, que Antonio Maceo y Grajales, el patriota negro de Cuba, soñaba con ir a París.

Entonces sí, lo francófono en Cuba siempre ha estado muy presente.

Si te fijas, *La ninfa inconstante* es el libro más afrancesado de Guillermo, porque todo el cine que sale ahí es muy afrancesado. Las películas francesas dejaron de llegar a Cuba con la guerra, pero antes y después el cine francés era el más visto en toda América, y en Cuba era donde más se veían esas películas, que encantaban a la gente. A los adultos en especial, porque el cine francés era muy abierto sexualmente, y en Cuba a la gente le fascinaban las películas atrevidas. Los cubanos de esa época tenemos fijaciones con las películas francesas de nuestra juventud.

Además, cuando nosotros éramos jóvenes algunos hacían *parties* que yo detestaba porque ahí solo se hablaba francés ¡y yo no hablaba francés y éramos todos cubanos! Por ejemplo, Carpentier; clase alta, intelectuales, hacían esas fiestas ya desde los años 40. Era terrible. Yo me sentía totalmente fuera del mundo, pero Guillermo no, Guillermo entendía todo. Yo odiaba ir: no entendía absolutamente nada ¡y lo encontraba tan pretencioso!

**2. Usted me habló de La Casa Belga, una librería situada en Habana vieja, centro cultural dedicado a la promoción de la cultura extranjera donde se reunían los intelectuales cubanos, pues en sus anaqueles se encontraban numerosas publicaciones extranjeras y, muy particularmente, las editadas recientemente en París, ¿es así? ¿Qué relación tenían Guillermo y usted con esa librería?**

Sí, Guillermo iba constantemente porque ahí compraba de todo. Se publicaba en París y llegaba prontísimo a La Habana. Por ejemplo, él consiguió *Lolita* de Nabokov ahí el mismo mes que salió en París. A Estados Unidos no llegaban esos libros porque se consideraban pornográficos. Entonces, La Casa Belga vivía de la compra de los americanos que estaban en Cuba.

Mira, una anécdota: el señor de la Casa Belga conocía muy bien los gustos de Guillermo y le dijo que acababa de salir *Lolita* en París y que le iba a encantar, pero que le había pasado algo al libro y se lo regalaba en vez de vendérselo, verás por qué: si está en Cuba, ese libro se sabe que es el de Guillermo porque en Cuba había un insecto que lo destrozaba todo y había atravesado el libro de punta a cabo, tenía un hueco que lo podías hasta coser. Ese *Lolita*, que es muy cómico que lo atravesara un insecto, se lo regaló. El texto se podía leer perfectamente. Seguro que no quedan más ejemplares de *Lolita* en Cuba, porque la gran clientela de La Casa Belga era americana y cuando se fueron no sé de qué viviría.

Si te fijas en *Tres tristes tigres*, en la parte de “Los visitantes”, en las correcciones de la historia del bastón de Mrs Campbell, ella cuenta que su marido fue a La casa Belga a comprar libros sucios, que no dejaban entrar a USA. Esta señora comenta que son libros franceses con un sello detrás que dice que no pueden entrar en Estados Unidos.

Yo iba allí a comprar la revista *Elle* que llegaba dos días después de su publicación, había muchas revistas francesas.

Se reunía la gente más intelectual que iba a comprar ahí, entonces también era un lugar de encuentro.

**3. ¿Cómo aprendió Guillermo a hablar francés? ¿Lo estudió desde el colegio? Usted me hablaba de su pasión por algunos escritores franceses, así**

**como por el cine francés y, más concretamente, de su amor por la versión filmica de *Zazie dans le métro*.**

Guillermo tenía un oído maravilloso para los idiomas ¡Él hacía unas imitaciones increíbles! Hacía imitaciones de Cantinflas, de Humphrey Bogart, de todo tipo de actores... te morías de la risa. Tenía un gran oído para los acentos, los idiomas. Y el francés lo aprendió con las películas francesas y en esas reuniones afrancesadas, ¡también italiano con las películas! Entonces, cuando fuimos a Bélgica enseguida cogió el francés porque tenía la base e imitaba tan bien que su francés tenía acento belga y luego cuando iba a Francia le decían que si él era belga. El inglés sí lo estudió en escuela nocturna y escribía muy bien en inglés, por eso pudo escribir guiones de cine: *Holy smoke*, por ejemplo.

La gente piensa que la gran influencia de Guillermo es la literatura americana, y sí, cuando era joven, pero cuando se asentó intelectualmente a él le interesaba la literatura francesa mucho. Los tres reverendos que influyeron mucho en Guillermo fueron Laurence Sterne, Jonathan Swift y Lewis Carroll, eso es la base... sí, su humor, la cosa loca de esos tres. Pero la literatura francesa... ¡le encantaba! Alfred Jarry, Joris-Karl Huysmans ¡le encantaba *Contra natura!*, estaba loco por Alphonse Allais, le gustaba mucho Marcel Duchamp; y su músico preferido era Satie. Todos ellos, los anglófonos y los francófonos que te he dicho, tienen la misma clase de locura: el jugar con las artes, el jugar con la literatura, el jugar con las palabras y el sentido del humor, y eso es lo que a él le interesaba.

Y *Zazie dans le métro*... sí, la película le encantaba, pero el libro aún más. Le encantaba. Queneau era otro de los escritores que a Guillermo le fascinaban, le encantaba su forma de jugar con la literatura, lo admiraba mucho.

#### **4. ¿Cómo fue la decisión de irse a trabajar como agregado cultural a Bélgica y no a otro país donde hubiera representación cubana? ¿La estancia en Bruselas facilitó el contacto con artistas francófonos?**

Cuando cerraron –bueno, prohibieron más que cerraron *Lunes*–, la gente empezó a reunirse en nuestra casa, venían todos y eso no les gustó. Entonces, decidieron separarnos mandando a los principales a cualquier lado, sin opción a elegir. A Pablo Hernando, por ejemplo, lo mandaron aquí, a Londres; a Padilla, para Rusia; a Guillermo, para Bruselas, pensando que era un lugar apartado, creyendo que lo mandaban al infierno. Pero en Bruselas Guillermo enseguida fue a la cinemateca, y ahí se encontró con Jacques Ledoux y tuvieron enseguida esa conexión establecida entre la gente que sabe de cine, y se hicieron grandes amigos. Ledoux le invitaba a todo, y Guillermo le proponía cosas locas: hicieron un ciclo de películas de Fred Astaire y Ginger Rogers, algo que no se hacía, ¡y tuvo un éxito enorme! O incluso le pidió proyectar *Tarzán* cuando vino su madre de Cuba, porque ella estaba loca por volver a ver esa película que ya en Cuba no se la dejaban ver ¡y fue otro éxito enorme! Y cada vez que venía algún director de cine francés nos invitaba a que fuéramos,

porque él tenía muchos amigos que venían desde París para ver películas. La cinemateca de Bruselas es maravillosa. Es eso: creían que lo mandaban al infierno y lo mandaron a la gloria. Era un país con una personalidad muy grande.

Hicimos mucha amistad con gente maravillosa que nos invitaba, como Paul Delvaux, que me regaló un dibujo muy bonito, y con René Magritte. Magritte era la persona más curiosa que yo he conocido: ir a su casa a tomar el té era todo alfombritas y cosas de estas, detrás del sofá tenía la copa con la nube. Delvaux era una delicia; cuando teníamos que ir al palacio, obligación de Guillermo porque era el único de la Embajada que hablaba francés y tenía que acompañar al Embajador, era maravilloso porque Delvaux se juntaba con nosotros y su deliciosa mujer. Ellos nos invitaban mucho a su estudio y allí íbamos, todo muy bohemio ¡qué gente tan encantadora, muy simpáticos, muy cariñosos! También en ese tiempo hicimos mucha amistad con Béjart, él venía a comer a casa y siempre íbamos a ver el ballet, también los ensayos, invitados por él. Él era un encanto, también su amigo, un español muy agradable.

Nada, que para nosotros Bélgica fue una fiesta. Vimos tanta pintura, tanto cine...

#### **5. Me comentaba que Guillermo conoció al patafísico Eugène Ionesco y que mantuvo una relación estrecha con Robbe-Grillet, ¿podría darme más detalles al respecto?**

Ionesco fue una sorpresa maravillosa, porque cuando Guillermo se llevó el premio al mejor libro extranjero con *Tres tristes tigres* en 1970, la editorial Gallimard le organizó en París una recepción y allí apareció Ionesco, que para Guillermo fue algo maravilloso porque Ionesco era un hombre tan modesto, tan agradable. Para mí fue estupendo porque Guillermo le dijo que yo había hecho *La soprano calva*, en el papel de la criada, en Cuba, y él dijo: “¡Ah! La criada más bella que he tenido”. ¡Y me encantó! ¡Fue un homenaje!

¡Robbe-Grillet es otra historia!: sí, ellos dos eran cercanos. Guillermo lo leía ya desde Cuba y le gustaba muchísimo. Luego se conocieron y se hicieron buenos amigos, y como a Guillermo le proponían impartir muchos cursos en España, entonces él invitaba a Robbe-Grillet. Así nos encontramos en mucho lugares, por ejemplo en Australia. Aquí vino también, a Londres, y estuvo alojado en nuestra casa. Disfrutamos mucho. Aquí tengo todavía en casa todos los libros de Robbe-Grillet que firmó a Guillermo.

#### **6. ¿Qué opinión tenía Guillermo de los trabajos de Roland Barthes y de los autores que se reunían en torno a la revista *Tel Quel*?**

Guillermo creía que no se puede pensar bien cuando la gente quiere estar a la moda. Todo ese librito chino en la mano, vestidos como Mao, toda esa bobería... La moda la tienes que hacer tú, no cogerla prestada. A él no le interesaba ese grupo.

### **7. ¿Sabe si Guillermo visitó alguna vez el Collège de Pataphysique?**

No, no lo visitó. Nosotros íbamos a París a escuchar jazz. Guillermo era la persona más antiturística que yo he conocido. Su mayor placer era ir a un país y sentarse en el butacón del *lobby* de un hotel con estilo a fumarse un tabaco y a pensar y a hacer notas. Su viaje era eso. Yo lo dejaba ahí fumándose su tabaco, cogía el autobús y veía la ciudad. Así vi todas las ciudades.

### **8. Usted participó en la representación de la obra *Electra* Garrigó de Virgilio Piñera, ¿Qué recuerda de aquella época? ¿Cómo reaccionaba el público frente a un estilo tan innovador?**

Eso fue en la televisión, en el canal 4, en el programa de *Lunes de Revolución*. Y tuve el privilegio enorme de que Virgilio fuera a todos los ensayos, me guiara y aconsejara. Yo la pasé muy bien con Virgilio porque, aparte de tener al director, Humberto Arenal, estaba él. Todavía recuerdo una entrada que me marcó Virgilio, en el momento en el que el texto dice “aquí la línea divisoria, la línea *Electra*”, esa me la marcó Virgilio. Ese fue un programa de televisión que ni se grabó ni nada, pero el privilegio de tener ahí a Virgilio fue inigualable. *Electra Garrigó* es una versión de *Electra* al estilo cubano como si fuera una crónica roja: si vierdes una tragedia griega en Cuba, se convierte en crónica roja.

*Electra Garrigó* la estrenaron antes de la Revolución, y después la repusieron. La dirigió Francisco Morín, que se encargó de muchas de las obras de Piñera. La que fue recibida con alarma fue *La boda*. Qué tremenda esa obra: una mujer a la que se le termina el mundo porque va a casarse y su marido va a descubrir que tiene los senos caídos. Quien se atrevió a hacerla fue una actriz llamada Julia Astovisa. Digo quien se atrevió a hacerla porque representar un papel así... una mujer que tiene los senos caídos completamente... pero ella era una belleza tal, con unos senos preciosos, que se ponía unos vestidos muy pegados al cuerpo y se paseaba por La Habana sin ropa interior... solo una mujer así se atrevería a hacer un papel de una mujer con los pechos caídos... Esa actriz es el personaje “La muchacha más bella del mundo” de *Tres tristes tigres*.

### **9. ¿Podría hablarme de la relación de amistad que existía entre Virgilio Piñera, Calvert Casey, Guillermo y usted?**

Cuando *Lunes* cerró, todas las noches se reunían en casa. Y como en el estudio de Guillermo no cabían, las mujeres que venían se sentaban en la sala. ¿Y qué crees que hacía Virgilio? Dejaba a los hombres y venía aquí como una diosa, se sentaba y yo le daba el puesto a él. Se sentaba en la silla de mimbre y se sentía en la gloria, era la reina de la noche: nos divertía, nos hacía reír. La fiesta estaba donde Virgilio. Guillermo tenía mucha complicidad con él, valoraban mucho las obras del otro, compartían mucho a ese nivel.

Calvert Casey era de esos seres maravillosos... Rompió en pedacitos su última novela, luego la pegó con celo y me la dio para que la guardara. Yo no lo podía traicionar dándosela a alguien que no fuera de su agrado. Es que él me pidió dos cosas: que si un día se moría, yo le hiciera una misa gregoriana y que guardara esa novela. Pero imagínate: yo he tratado, pero aquí no hay forma de hacer una misa gregoriana. Yo a Calvert lo quería mucho. Él me regaló una vez un vestido amarillo: íbamos por la calle y él vio un vestido y dijo que ese era el vestido perfecto para mí. Me lo probé y me lo regaló. Lo guardo como una joya. Guillermo lo adoraba, lo consideraba un ser único, angelical. Sentimos muchísimo su muerte. Fue un golpe de los grandes.

**10. Me gustaría que me contara el papel que jugaba usted en el proceso de escritura de Guillermo: me comentaba que le ayudaba a abreviar sus textos recortando parte del exceso, ¿es así?**

Guillermo no tenía límite para la escritura. En los periódicos le pedían 7 páginas y él hacía 15. Así que mi labor era, al día siguiente, cortar. Aún tengo una nota que dice: “Rica, déjame dormir hasta las once de la mañana. Si viene alguien lee el texto, corta, haz lo que tengas que hacer, pero le dices a la gente que estoy en el médico”. Esas eran las notas que me dejaba. Me sentaba en el sofá y leía dos o tres veces. Ese era mi papel: acortar ese texto a 7 páginas. En realidad no cortaba, marcaba al lado “aquí se puede cortar” “está repetido” “aquí está mejor”... mi labor era llevar ese texto de 15 páginas a 7.

A él le encantaba que yo fuera su primera lectora de las novelas. Yo no podía leer absolutamente nada hasta que él hubiera terminado y me dijera “ahora”. Entonces me sentaba y leía, y yo le marcaba las repeticiones. Yo me metía de lleno en la lectura. Y fue mi gran golpe cuando Guillermo hizo *Mapa dibujado por un espía* (que se llamaba antes *Ítaca vuelta a visitar*). Lo hizo seguido para que no se le olvidara, porque tenía que escribir guiones de cine al mismo tiempo y me dijo: “esto no lo leas hasta que yo lo vuelva a coger y lo termine”. Ahí se quedó, él nunca se atrevió a meterse porque es un texto muy doloroso. Empezó a escribir cosas para añadir muchas páginas. Así que cuando Guillermo murió, se publicó sin tocar absolutamente nada. A mí esa novela me dolió mucho, fue un *shock* para mí. Toni, el editor, me dijo que como yo tenía el permiso de Guillermo para cambiar lo que sea, para romper lo que no me gustara, podía decidir. Fue un golpe enorme, pero decidí que la novela contaba cosas tan importantes de una realidad que él vio, que no se cortó ni una línea y salió publicada como estaba.

**11. ¿Aún quedan algunos libros o apuntes pendientes?**

Muchas cosas, muchas cosas, sí. Pero la crisis en España ha sido muy grande y no se han podido publicar aún. Se hará poco a poco, yo espero que Dios me dé tiempo ¡que los dioses me den tiempo!



**12. En último lugar, desearía que me hablara del milagro que el cine operaba en Guillermo, más potente que los *electroshocks*.**

Guillermo trabajó tanto que... como un aparato, así se fundió. Le dieron muchos *electroshocks*, que para un escritor son fatales porque hacen perder la memoria. Un problema enorme. Lo sacaron, pero caía constantemente porque de ahí salió bipolar. Para él el exilio fue algo tremendo. Eso era en el año 72. Y ser bipolar es algo que se repite. Tuvo una crisis de la que no salía aunque le daban *electroshocks*, eso era en el 82. Entonces se estrenó la película *Blade Runner*, que aquí fue un fracaso total, no duró ni una semana. Tú sabes el daño que hace la crítica, y estaban furiosos con el director porque había traicionado el cine inglés. Pero yo encontraba tan interesante lo que contaban, que pedí a Guillermo que fuéramos a verla. Como él estaba tan mal, tan profundamente hundido, tan negado a todo, al cine, a todo, no quería ir. Pero yo se lo pedía por favor, la quería ver y no podía dejarlo solo aquí. Tanto insistí, diciéndole que si no le gustaba nos íbamos, que nos fuimos a ver la película. Para llegar al cine fueron horas, porque estaba en un estado... y era aquí cerca. Yo pensaba que no llegábamos. Cuando llegamos no había nadie, porque fuimos por la tarde. Empezó la película y Guillermo empezó a brillar, *glow, glow, glow, glow, glow*. Yo sentía al lado mío a alguien que *glow, glow, glow, glow* y sentía las vibraciones de Guillermo, yo lo miraba de lado. Esa película le llegó a Guillermo de tal forma que cuando salimos del cine brillaba, brillaba, yo sentía las vibraciones. Entonces vino corriendo para acá, cogió el teléfono y llamó a toda la gente de España amiga, para decirle que había que apoyar esa película, que era una maravilla, que era una maravilla y ahí se formó el club de los defensores de *Blade Runner*. Le sirvió como si le hubiesen dado 20 *electroshocks*, lo sacó completamente. Fue un cambio increíble, la persona que entró al cine se quedó en el cine, salió otra. El cine para Guillermo era la mejor medicina.

**Muchas gracias, Miriam, por sus palabras y por el tiempo que me ha dedicado.**

## Anexo 2: Índice de libros francófonos de la biblioteca privada de Guillermo Cabrera Infante

- Albaret, Céleste. *Monsieur Proust*.
- Allain, Marcel et Pierre Souvestre. *Fantômas*.
- Allais, Alphonse. *A Wolf in Frog's Clothing*.
- Allais, Alphonse. *Plaisir d'humour*.
- Alphand, Marianne. *L'histoire enterrée*.
- Artaud, Antonin. *El pesa nervios*.
- Artaud, Antonin. *Les Tarahumaras*.
- Barthes, Roland. *Image-Music-Text*. Ensayos seleccionados y traducidos por Stephen Heath.
- Barthes, Roland. *Roland Barthes*.
- Barthes, Roland. *Selected Writings*. Editado por Susan Sontag.
- Barthes, Roland. *Writing Degree Zero*.
- Bataille, Georges. *The Story of the Eye*.
- Beauvoir de., Simone. *Adieux*.
- Beauvoir de., Simone. *La vejez*.
- Béjar, Maurice. *Mathilde ou le temps perdu*.
- Beckett, Samuel. *Esperando a Godot y Fin de partida*
- Beckett, Samuel. *Fin de partida*.
- Beckett, Samuel. *Waiting for Godot*
- Belen (Nelly Kaplan). *Le réservoir des sens*.
- Benoist, Jean-Marie. *Marx est mort*.
- Bergier, Jacques et Louis Pauwels. *Le Matin des magiciens. Introduction au réalisme fantastique*.
- Blanchot, Maurice. *Le livre à venir*.
- Boileau, Nicolas. *Ars poétique et épîtres*.
- Bonnard, André. *Civilisation grecque: volume 1 : de l'Iliade au Parthénon*.
- Breton, André. *Anthologie de l'humour noir*.
- Butor, Michel. *Histoire extraordinaire: essai sur un rêve de Baudelaire*.
- Campos, Augusto de., Decio Pignatari y Haroldo de Campos. *Mallarmé*.
- Camus, Albert. *Le mythe de Sisyphe*.
- Carcopino, Jérôme. *Rencontres de l'histoire et de la littérature romaines*.
- Céline, Louis-Ferdinand. *Castle to castle*.
- Céline, Louis-Ferdinand. *Voyage au bout de la nuit*.
- Césaire, Aimé. *La Tragédie du roi Christophe*.
- Charrière, Henri. *Papillon*.
- Choderlos de Laclos, Pierre. *Dangerous Acquaintances*.
- Choderlos de Laclos, Pierre. *Las amistades peligrosas*.
- Choderlos de Laclos, Pierre. *Las amistades peligrosas* (otra versión).
- Cocteau, Jean. *Opio*.
- Colette, *Chéri* and *The Last of Chéri*.
- Colette, *Earthly Paradise*.
- Colette, *The Pure and the Impure*.
- Cravenne, Nicolas (Mathieu Corman). *Ami, entends-tu ?*
- Desnos, Robert. *La liberté ou l'amour ! et Deuil pour deuil*.

- Diderot. *Diderot par lui-même*.
- Diderot. *Rameau's nephew and D'Alembert's dream*.
- Dumas, Alejandro. *Historia de un muerto contada por él mismo*.
- Dumas, Alexandre. *La dame aux camélias*.
- Dumas, Alexandre. *Le comte de Monte-Cristo*.
- Dumas, Alexandre. *The count of Monte-Cristo*.
- Dumas, Alexandre. *The man in the iron mask*.
- Duras, Marguerite. *Des journées entières dans les arbres*.
- Duras, Marguerite. *El hombre sentado en el pasillo*.
- Duras, Marguerite. *Moderato cantabile*.
- Duras, Marguerite. *El mal de la muerte*.
- Eliade, Mircea. *Aspect du mythe*.
- Eliade, Mircea. *El mito del eterno retorno*.
- Étienne, Luc. *L'Art du contrepet: petit traité à l'usage des amateurs pour résoudre les contrepèteries proposées et en inventer de nouvelles*.
- Flaubert, Gustave. *Bouvard et Pécuchet*.
- Flaubert, Gustave. *Enid Starkie*.
- Flaubert, Gustave. *Flaubert in Egypt*.
- Flaubert, Gustave. *L'éducation sentimentale*.
- Flaubert, Gustave. *Madame Bovary*.
- Flaubert, Gustave. *Madame Bovary* (otra edición).
- Flaubert, Gustave. *Tres cuentos*.
- Fletcher, John. *The Nouveau Roman Reader (Contemporary French writers)*
- Genet, Jean. *Journal du voleur*.
- Gide, André. *Los monederos falsos*.
- Goncourt, Edmond de.. *Pages from the Goncourt Journals*.
- Gorer, Geoffrey. *The life and ideas of the Marquis de Sade*.
- Grenier, Jean. *Essai sur l'esprit d'orthodoxie*.
- Hugo, Victor. *Notre-Dame of Paris*.
- Huysmans, Joris-Karl. *Against nature (À rebours)*
- Huysmans, Joris-Karl. *À rebours et Le drageoir aux épices*
- Huysmans, Joris-Karl. *À rebours* (otra edición)
- Ionesco, Eugène. *La cantatrice chauve et La leçon*
- Ionesco, Eugène. *La photo du colonel*.
- Ionesco, Eugène. *La photo du colonel*. (otra edición)
- Ionesco, Eugène. *Rhinocéros and Other Plays*.
- Jarry, Alfred. *Selected works of Alfred Jarry*.
- Jarry, Alfred. *The Supermale*.
- Jarry, Alfred. *Ubu roi*.
- Joly, Maurice. *Diálogo en el infierno*.
- La Bruyère, Jean de. *Les caractères ou les mœurs de ce siècle*.
- Lange, Monique. *Les cabines de bain*.
- Lange, Monique. *Les cahiers déchirés*.
- Lange, Monique. *Rue d'Aboukir*.
- Leiris, Michel. *L'âge d'homme*.
- Lautréamont. *Los cantos de Maldoror*.
- Leroux, Gaston. *Le crime de Rouletabille*.
- Leroux, Gaston. *Le fantôme de l'opéra*.
- Leroux, Gaston. *Le fauteuil hanté*.

- Leroux, Gaston. *Le mystère de la chambre jaune.*
- Leroux, Gaston. *The phantom of the opera.*
- Lévi-Strauss, Claude. *Conversations with Claude.*
- Lévi-Strauss, Claude. *Edmund Leach.*
- Lévi-Strauss, Claude. *Totemism.*
- Lorriss, Guillaume de. et Jean Bodel. *Le Roman de la Rose.*
- Mallarmé, Stéphane. *Œuvres complètes.*
- Maud, Frère. *Les jumeaux millénaires.*
- Maupassant, Guy de. *Bel-Ami.*
- Maupassant, Guy de. *Bel-Ami (otra edición).*
- Mauriès, Patrick. *Second manifeste camp.*
- Maurois, André. *Les trois Dumas.*
- Maurois, André. *The quest for Proust.*
- Mérimée, Prosper. *Colomba et Carmen.*
- Mérimée, Prosper. *Mateo Falcone.*
- Michaux, Henri. *Las grandes pruebas del espíritu.*
- Moré, Marcel. *Le très curieux Jules Verne.*
- Moreau, Marcel. *Quintes.*
- Nohain, Jean et François Caradec. *Le Pétomane.*
- Pascal, Blaise. *Pensées II.*
- Perec, Georges. *Life a user's manual.*
- Proust, Marcel. *By way of Sainte-Beuve.*
- Queneau, Raymond. *Bâtons, chiffres et lettres.*
- Queneau, Raymond. *Bords.*
- Queneau, Raymond. *Bords. Illustrations de Georges Mathieu.*
- Queneau, Raymond. *De quelques langages animaux imaginaires.*
- Queneau, Raymond. *Exercices de style.*
- Queneau, Raymond. *Exercices in style.*
- Queneau, Raymond. *Zazie dans le métro.*
- Rabelais, François. *Gargantua.*
- Rabelais, François. *Pantagruel.*
- Rabelais, François. *The works of Rabelais.* Ilustrado por Gustave Doré.
- Robbe-Grillet, Alain. *Angélique ou l'enchantement.*
- Robbe-Grillet, Alain. *El mirón.*
- Robbe-Grillet, Alain. *La casa de Hong-Kong.*
- Robbe-Grillet, Alain. *La maison de rendez-vous.*
- Robbe-Grillet, Alain. *Le miroir qui revient.*
- Robbe-Grillet, Alain. *Les derniers jours de Corinthe.*
- Robbe-Grillet, Alain. *Les gommés.*
- Robbe-Grillet, Alain. *Proyecto para una revolución en Nueva York.*
- Rolland, Romain. *Colas Breugnon.*
- Rostand, Edmond. *Cyrano de Bergerac.* (fr)
- Rostand, Edmond. *Cyrano de Bergerac.* (ing)
- Rougemont, Denis de. *Comme moi-même.*
- Roussel, Raymond. *Impressions of Africa.*
- Sade, Marqués de.. *La filosofía en el tocador.*
- Saint-Exupéry, Antoine de.. *Flight to Arras.*
- Saint-Exupéry, Antoine de.. *Œuvres complètes. Tome II.*
- Saint-Exupéry, Antoine de.. *Wind, Sand and Stars.*

- Saint-Simon, Duque de. *Retratos proustianos de cortesanas y otros personajes de sus memorias*.
- Sarraute, Nathalie. *Le silence et Le mensonge*.
- Sarraute, Nathalie. *Tropismes*.
- Screech, M.A. *Rabelais*.
- Segalen, Victor. *René Leys*.
- Shattuck, Roger and Simon Watson Taylor. *Jarry, Alfred : Selected works of Alfred Jarry*.
- Spalding. *A reader's handbook to Proust*.
- Steegmuller, Francis. *The Letters of Gustave Flaubert*.
- Valéry, Paul. *Poésies complètes*.
- Verne, Jules. *Journey to the center of the earth*.
- Vian, Boris. *El arrancacorazones*.
- Vian, Boris. *El lobo-hombre*.
- Vian, Boris. *L'écume des jours*.
- Weil, Simone. *Profesión de fe*.
- Willy et Colette, *Claudine en ménage*.
- Zenou, Gilles. *Mektoub*.

**Anexo 3: Exorcismos de esti(l)o. Barcelona: Seix Barral, 1976, p.289.**

S V A S T I K A

L		H	E	I	L		
I		I					
E		T					
H	I	T		L	E	R	
				L		E	
				E		I	
C	H	I	E	R		C	H

**Anexo 4: Exorcismos de esti(l)o. Barcelona: Seix Barral, 1976, p.58.**

PORNOGRAFISMOS

LLAMADO Mallarmé, a pesar de su enorme penetración crítica y su gusto por un buen cenáculo, para disipar los desórdenes de cacatúas literarias por su poema en el viejo Chicago, donde se le leyó muy mal. Fue su anotador chino, E La-pun, orientalista que Singapur reclama, aunque nació en pleno río Orinoco, quien se encargó de subir solo al Titi-caca para depositar las cenizas de este esteta en un túmulo, mandándole a hacer una pajera de vastas dimensiones, abusando del conocimiento que tenían los indios hijos de putumayos en el arte de trenzar su propia pingachas o crín, no cabellera. La culpa de las disputas la tuvo en parte su madre, que fue quien puso Stéphane a alguien ya llamado *mal armé*.